

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

Olivier Legrand (Juin 2022)

Le Projet

Ceci est l'article-zéro d'une série dans laquelle je compte revisiter l'univers et le système de jeu de *Vampire – La Mascarade*, le premier et le plus célèbre des jeux de rôle du Monde des Ténèbres créé par la firme White Wolf. Pourquoi un tel projet ?

VAMPIRE fait partie des jeux de rôle qui m'ont forgé, en tant que MJ. J'ai commencé à mener ma première chronique vampirique peu de temps après la parution de la première édition du jeu ; déjà très attiré par son thème, j'avais été mordu (désolé, je n'ai pas pu résister...) en découvrant son approche novatrice, centrée sur l'horreur personnelle et le *storytelling*, dans ce fameux cadre *gothic punk* qui correspondait si bien à l'air du temps des années 90 et à ma propre culture fantastique.

C'est en menant plusieurs chroniques-fleuves du jeu, dans des ambiances souvent très différentes, allant des *Prédateurs* à *Near Dark* et, bien sûr, *Entretien avec un Vampire* et ses suites, que j'ai notamment appris toute l'importance que pouvaient revêtir, en jeu de rôle, des enjeux personnels et émotionnels forts, par opposition aux traditionnels mystères à résoudre, ennemis à éliminer et menaces à contrecarrer.

Comme tout conteur de *Vampire*, j'ai apporté mes propres petites pierres à ma pratique du jeu, modifiant tel point de règle, nuancant ou ignorant tel point de background qui ne correspondait pas à ma vision du Monde des Ténèbres... sans jamais oser, toutefois, remettre en cause certains éléments fondamentaux – à commencer, par exemple, par les noms de certains Clans, auxquels mes joueurs et moi avons pourtant eu bien du mal à nous habituer. Je finis même par mettre en forme (et même [en ligne](#)) quelques-unes de mes réflexions sur les Clans – mais sans aller au bout du projet.

Et puis, *Vampire* a fini par me lasser. Au fil des éditions, le jeu avait changé et (à mon avis 200% subjectif), à se dénaturer et à perdre son âme, à grands coups de *crossovers*, de *metaplots* et de *splatbooks*. Il y aurait beaucoup à dire sur ce sujet ; un de mes meilleurs amis, Mathieu, ayant lui aussi, en son temps, mené ses chroniques-fleuves de *Vampire*, a, selon moi, parfaitement résumé l'évolution du jeu et de son univers officiel : « *A la première édition, on était dans Anne Rice ; à la troisième, on est dans Underworld...* ».

L'obsession dévorante des luttes de factions (qui finit par contaminer tous les jeux du Monde des Ténèbres) ne fit rien pour arranger les choses – et j'avoue avoir moi-même cédé à cette tendance lorsque j'ai coécrit la partie consacrée à *Vampire* du supplément *Monde des Ténèbres – France* édité en 1997 par Ludis¹, dans laquelle j'ai quelque peu cédé à ce que l'on pourrait appeler le syndrome du Pendule de Foucault : l'Histoire systématiquement revisitée, des complots dans les complots, etc.

Au cours des années 2000, j'ai commencé à décrocher ; après plus de dix ans de jeu à une cadence soutenue, il me semblait aussi avoir fait le tour de *Vampire* et de son univers. Lorsque White Wolf lança son « nouveau Monde des Ténèbres », avec son *Vampire – The Requiem* redéfinissant totalement (?) l'univers du jeu, ma curiosité fut de nouveau piquée, mais ma lecture du livre de base me laissa peu convaincu et même un peu exaspéré par certaines des 'nouvelles directions' prises par les concepteurs². Quant aux nouveaux Clans et autres vieux-Clans-réinventés, ils n'enflammèrent guère mon imagination et me firent surtout l'effet d'un de ces reboots récurrents par lesquels l'industrie du comics a pris l'habitude de renouveler *ad nauseam* ses univers

¹ Supplément censément officiel mais dont le contenu ne fut jamais pris en compte par les auteurs de White Wolf lorsqu'ils développèrent leur propre tapisserie historique dans le cadre de la version médiévale du jeu, *Vampire – L'Age des Ténèbres*.

² Notamment par la façon dont ce nouveau jeu avait jeté aux orties le formidable système des Attitudes et des Natures, cet outil si simple et si efficace pour définir en deux mots les bases psychologiques d'un personnage tout en le dotant d'une complexité bienvenue, pour le remplacer par un système aussi réducteur que bondieusard, basé sur les Sept Péchés Capitaux.

maison, sans vraiment rien apporter de nouveau. Depuis, le « vieux » *Vampire* s'est relevé d'entre les morts et a récemment connu une 5^{ème} édition annoncée comme « radicale » – mais j'avoue que ce que j'en ai lu ne m'a guère inspiré. Trop éloigné, sans doute, du jeu que j'avais adoré mener, tout en me paraissant aussi verser dans ces mêmes travers qui avaient fini par m'en éloigner. Il s'agit évidemment là d'une opinion totalement subjective, mais qui explique sans doute l'existence du présent document et de ses futures suites.

Après des années passées dans d'autres imaginaires, bien loin du Monde des Ténèbres, je me sens prêt à revenir vers *Vampire – La Mascarade*... mais pas avant d'avoir redéfini (là encore, en toute subjectivité) certains aspects du jeu, univers et système confondus, sans hésiter à déboulonner tout ce qui m'avait toujours posé problème. J'ai donc exhumé tout un paquet de notes (remontant, pour beaucoup d'entre elles, au siècle dernier) et décidé de les mettre en forme et d'y ajouter de nouveaux éléments, afin de fixer une fois pour toutes ma propre vision du jeu. Le déclic a été une discussion sur le forum [Casus No](#), sur les « *détails de lore qui ne passaient pas* » dans différents jeux de rôle – discussion qui donna assez vite lieu à un thread spécifique sur les noms des Clans dans *Vampire*...

Le Programme

Cette série d'articles en comptera six, dont voici les titres :

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. L'Héritage des Clans | 4. Combats & Dommages |
| 2. Attributs & Aptitudes | 5. Disciplines & Pouvoirs |
| 3. L'Humanité en Question | 6. Le Sabbat et les Autres |

Notes Préliminaires

Pour boucler cette présentation, quelques petites précisions :

- Mes principales références seront les deux premières éditions du jeu, notablement plus concises (et, à mon avis, élégantes) que ses déclinaisons ultérieures.
- Les modifications présentées concerneront à la fois l'univers du jeu et son système, en commençant par l'univers. Par souci de concision, je ne reviendrai pas sur les éléments que je compte préserver mais je me concentrerai exclusivement sur les modifications et ajustements (en expliquant aussi leur raisons d'être).
- Le contenu des premiers articles se concentrera en priorité sur les Clans de la Camarilla. Le reste (Sabbat, Clans indépendants, etc.) viendra plus tard. Je laisserai par contre totalement de côté tout ce qui concerne les Garous, Mages et autres, pour rester totalement focalisé sur les Caïnites.
- Ayant effectué mes propres traductions des termes-clés du jeu avant la sortie de la VF, j'utiliserai certaines de ces traductions maison. Je pense notamment à la traduction du terme de anglais *sire*, désignant le Vampire par lequel un personnage a été étreint – et que la première VF du jeu traduisait improprement par *sire*, alors que le mot original signifie aussi (et, dans ce contexte, surtout) *père* ou *ancêtre* : ma traduction est *parent*. Autre exemple : *frenzy*, qu'il m'a toujours semblé préférable (au vu de sa définition dans le jeu) de traduire par *furie* plutôt que par *frénésie*.
- Enfin, mon intention n'est évidemment pas de réécrire tout le jeu ! Cette série d'articles sera simplement une compilation de réflexions personnelles, de règles-maison et de variantes non-officielles, fondées sur plusieurs années de pratique intensive du jeu – un travail de conteur, que d'autres conteurs de *Vampire* pourront peut-être trouver intéressant et décider d'adopter, entièrement ou partiellement.

A très bientôt, pour le premier article, consacré à l'**Héritage des Clans**.

Olivier Legrand (Juin 2022)

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

I. L'HÉRITAGE DES CLANS

Version Révisée - Olivier Legrand (Juin 2022)

Les Noms des Clans

Sans doute comme beaucoup d'autres conteurs et de joueurs, j'ai toujours été gêné par certains noms de Clans, comme les Toreador (nom auquel, malgré ma grande affection pour cette lignée, je n'ai jamais vraiment pu m'habituer, à cause de ses inévitables associations avec la corrida) et, dans une moindre mesure, les Ventrue (à cause de sa sonorité, disons, peu heureuse en français).

Se pose aussi la question des origines de ces noms. Les Ventrue s'appelaient-ils vraiment déjà ainsi dans la Rome antique ? Quel nom portaient les Toreador médiévaux ? Autant de questions sans réponses.

Au-delà de ces questions d'onomastique imaginaire, il m'apparaît aujourd'hui que le fait de donner ces *noms de famille* aux Clans a sans doute contribué à les stéréotyper, comme si chacune de ces appellations résumait à elle seule l'identité de tous les membres dudit Clan : « le Ventrue typique », « c'est bien une Toreador », « encore un coup des Tremere »... autant de raccourcis réducteurs qui encouragent souvent la caricature.

Dans mon optique de réinterprétation du jeu, j'avais d'abord pensé supprimer purement et simplement ces *noms de famille* pour les remplacer par des noms communs devenus en quelque sorte des *appellations consacrées*, une idée suggérée par l'existence de ces surnoms de Clans si rarement utilisés en jeu – mais après réflexion, j'ai décidé de faire machine-arrière, tout simplement à cause de la force de l'habitude.

En me posant honnêtement la question, j'ai finalement douté de ma propre capacité à respecter cette « débaptisation » en jeu, lorsque je me lancerai de nouveau dans une chronique de Vampire. Difficile d'oublier des noms que l'on a utilisés pendant des années... Difficile et, en fin de compte, peut-être un peu vain.

J'ai donc décidé de revoir le texte du présent article, en présentant mes appellations alternatives comme des *noms archaïques* ou, disons, *littéraires* correspondant, peut-être, à d'anciennes dénominations des Clans (et permettant, par exemple, d'éviter certains anachronismes ou certaines dissonances culturelles lorsque l'on fait référence à l'histoire ancienne des Caïnites). Ces noms alternatifs seront indiqués ci-dessous entre parenthèses, après le nom officiel de chaque Clan.

Faiblesses, Avantages & Background

Dans Vampire, chaque Clan possède une Faiblesse emblématique. Celle-ci sera réexaminée rapidement ci-dessous et, dans certains cas, modifiées.

Il m'a semblé en outre intéressant de contrebalancer chacune de ces Faiblesses par un Avantage qui, dans certains cas, en constituera en quelque sorte le côté positif : ainsi, la Faiblesse et l'Avantage des Brujah représentent clairement les deux faces de la même pièce. Cette idée était d'ailleurs déjà présente dans la version GN du jeu (*The Masquerade*), qui m'a inspiré certains des Avantages ci-dessous. Nous nous en tiendrons pour le moment aux sept Clans de la Camarilla.

Et puisque nous parlons de la Camarilla... Le fait d'appartenir à un Clan de la Camarilla confère désormais 3 points supplémentaires de traits liés au background – mais ces points doivent être consacrés à des traits reflétant la position particulière de chaque Clan au sein de la Camarilla (voir ci-après). Ceci ne s'applique donc ni aux Anarques, ni aux Antitribus.

BRUJAH (Les Ardents)

Insoumission : La difficulté des jets destinés à user d'un pouvoir de Domination sur un membre de ce Clan (normalement égale à la Volonté du sujet) est majorée de 2.

Fureur : Comme dans les règles originales (+2 à la difficulté des tests de Maîtrise de soi).

Background : 3 points supplémentaires à répartir entre Alliés et Contacts, appartenant le plus souvent à des cercles marginaux, subversifs ou criminels.

GANGREL (Les Rôdeurs)

Sang de la Bête : Les membres de ce Clan sont les seuls à pouvoir se nourrir de sang animal de façon véritablement substantielle. Chaque point de Sang pris à un animal est doublé. Rappelons que même les animaux de grande taille ont une réserve très faible de points de Sang, représentant le fait que leur sang, s'il est plus abondant, est beaucoup moins *nourrissant* pour les Vampires.

Marque de la Bête : Animalisation progressive de l'apparence au fil des pertes d'Humanité. Là encore, l'idée est séduisante mais la traduction en termes de jeu peut poser problème. Proposition : plus de pertes d'attributs sociaux mais une utilisation de la valeur d'Humanité comme limite du total de dés sur la plupart des interactions sociales : contrairement aux autres Clans, plus l'Humanité d'un Gangrel se dégrade et plus cela devient visible physiquement (la Bête n'est pas simplement intérieure).

Background : 3 points supplémentaires à répartir entre Alliés et Mentor. Les membres de ce Clan, beaucoup plus vagabonds que les autres Caïnites de la Camarilla, ont souvent besoin d'alliés humains de confiance et gardent aussi très souvent un œil attentif sur leurs descendants. A la discrétion du Conteur, les Alliés d'un Gangrel peuvent aussi inclure des animaux sauvages.

MALKAVIEN (Les Fous)

Sagesse du Fou : Un Malkavien diminue de 2 la difficulté de ses tests de Perception liés à l'intuition (par opposition aux cinq sens), y compris pour les utilisations de la Discipline d'Auspex.

Démence : Un Dérangement permanent au choix, comme dans les règles de base.

Background : 3 points supplémentaires à répartir entre n'importe quels traits de background, ce Clan étant, de très loin, le plus hétéroclite de la Camarilla.

NOSFERATU (Le Clan des Masques)

Dissimulation : La difficulté des tests d'un Nosferatu destinés à passer inaperçu ou à tromper la vigilance d'autrui est diminuée de 2, y compris pour les utilisations de la Discipline d'Occultation (ma traduction d'Obsfuscate, alias Dissimulation dans la VF officielle).

Apparence Monstrueuse : Comme dans les règles de base, même si, dans ces règles variantes, l'Apparence n'est plus un attribut chiffré (voir le prochain article). Les membres de ce Clan n'ont aucune chance de pouvoir utiliser leur Charisme pour charmer ou séduire.

Background : 3 points supplémentaires à répartir parmi Contacts et Mentor, ce Clan disposant de remarquables réseaux d'informateurs et d'une organisation solide.

TOREADOR (Le Clan de la Rose)

Séduction : Les membres de ce Clan possèdent une affinité particulière avec les mortels et savent mieux que personne jouer sur leurs sentiments. La difficulté de leurs tests destinés à charmer ou à séduire un mortel est diminuée de 2, y compris pour les utilisations de la Discipline de Présence.

Fascination : Fascination quasi-hypnotique pour la Beauté, sous toutes ses formes... Si le concept est valide, le traitement en termes de jeu laisse à désirer. Proposition : obligation de dépenser 1 point de Volonté pour s'arracher à ladite fascination lorsque cela est nécessaire. Le fait de ne pas faire de jet de dés signifie que cela sera toujours possible (évitant ainsi certaines situations confinant parfois au grotesque) mais avec un prix à payer... Du coup, les Esthètes auront donc souvent moins de points de Volonté en réserve que les autres.

Background : 3 points supplémentaires à répartir entre Alliés, Contacts, Célébrité, Troupeau, Serviteurs ou Influence, reflétant les liens privilégiés de ce Clan avec les mortels.

TREMERE (Les Sorciers)

Savoir Secret : Les Sorciers sont les seuls Vampires de la Camarilla à connaître les secrets de la Thaumaturgie, qu'ils gardent jalousement. Seul un membre de ce Clan peut commencer le jeu avec cette Discipline.¹

Lien de Sang : Lien de Sang avec les Anciens du Clan, comme dans les règles de base.

Background : 3 points supplémentaires à répartir entre Mentor (un trait quasi obligatoire) et Serviteurs, reflétant le caractère à la fois clos et très hiérarchisé de ce Clan.

VENTRUE (Les Seigneurs)

Commandement : Les membres de ce Clan sont des leaders naturels et diminuent de 2 la difficulté de tous leurs jets liés à l'aptitude Autorité envers des mortels (Goules incluses), y compris dans le cadre de Disciplines comme la Domination ou la Présence.

Raffinement² : Un Seigneur ne peut boire le sang d'un mortel que si ce dernier a préalablement ingéré une gorgée de Vitae (1 point de Sang) du Vampire (ou d'un autre Ventrué) ou qu'il lui est déjà Lié par le Sang. Les Seigneurs auront donc tendance à préférer se nourrir sur des Calices familiaux (la notion de Troupeau) qu'à « chasser » de façon plus brutale et risquée. La règle des trois prises pour le Lien signifie aussi qu'ils seront souvent entourés de Goules dévouées... ou qu'ils pourront aussi avoir tendance à changer régulièrement de troupeau, afin d'éviter de trop nombreux Liens. Notons enfin qu'il est possible de faire ingérer une gorgée de Vitae à une proie à son insu (diluée dans une boisson, par exemple).

Background : 3 points supplémentaires à répartir parmi Troupeau, Influence, Mentor, Ressources et Serviteurs, reflétant à la fois l'attachement de ce Clan aux traditions et son entregent privilégié.

Voilà, c'est tout pour ~~aujourd'hui~~ cette nuit. A bientôt pour le prochain article : Attributs & Aptitudes.

¹ A propos des Tremere, il me semble par ailleurs indispensable de réduire considérablement le pouvoir politique du Clan au sein de la Camarilla (dont, à mon avis, les quartiers généraux devraient être relocalisés à Vienne, comme exposé dans cet autre [vieil article](#).)

² Le concept de la Faiblesse Ventrué – l'incapacité à boire autre chose qu'un certain type de sang (et qu'est-ce que cela signifie, au juste ?) m'a toujours paru un peu ridicule (surtout au vu de certains exemples donnés dans divers profils de PNJ, sans parler de ceux pour lesquels la préférence n'était pas précisée, comme si les auteurs eux-mêmes séchaient un peu sur la question) mais aussi incroyablement contraignant et restrictif, au vu de certaines autres Faiblesses. La version alternative proposée ici est le fruit de réflexions exposées plus en détail [dans ce vieil article](#).

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÉBRES

II. ATTRIBUTS & APTITUDES

Olivier Legrand (Juin 2022)

Les Attributs

Les règles originales comptent neuf attributs, divisés en trois catégories :

Physique : Force, Dextérité, Vigueur / Endurance (Stamina en VO)

Mental : Intelligence, Perception, Astuce / Vivacité (Wits en VO)

Social : Apparence, Charisme, Manipulation

A l'usage, il apparaît que certains de ces attributs empiètent souvent les uns sur les autres ; ainsi, la fameuse 'Astuce' semble constamment en concurrence avec les deux autres attributs mentaux et le distinguo entre Apparence et Charisme tend à susciter plus de litiges et d'incertitudes qu'autre chose.

Il me semble donc plus simple de réduire la voilure à six attributs, en retirant un attribut dans chaque catégorie, soit :

Physique : **Force** et **Dextérité**

Mental : **Intellect** et **Perception**

Social : **Charisme** et **Manipulation**

La Vigueur est désormais englobée dans la Force. L'Astuce/Vivacité disparaît au profit de la Perception. L'Intelligence devient l'Intellect, ce qui la distingue encore plus nettement de la Perception mais aussi de l'intelligence pratique du joueur. Quant à l'Apparence, elle constitue désormais une simple facette du Charisme.

Cette réduction de neuf à six attributs entraîne fatalement une réduction du nombre de points disponibles à la création. Dans les règles originales, le personnage avait un score de base de 1 dans chaque attribut, plus 7/5/3 points à répartir, selon l'ordre de préférence des trois catégories. En d'autres termes, la somme initiale des neuf scores était de 24, soit une moyenne de 2,66 par attribut. Appliquée à un nombre de six attributs, cette moyenne donnerait un total de 16 – soit, en défalquant le point de base dans chaque attribut, un capital de 10 points à répartir entre les six attributs. Après réflexion (et testage), il semble néanmoins judicieux de hisser ce capital à **12 points** (pour une somme totale de 18). Si l'on souhaite garder l'idée de la répartition par catégories, ces 12 points pourraient être distribués en 2/4/6. On peut aussi proposer au joueur de tout simplement répartir les six scores suivants à sa convenance : 4 dans deux attributs privilégiés, 3 dans deux autres et 2 dans les deux derniers. Ce système permet de créer des personnages *un peu mieux lotis*, en moyenne, que les règles originales, ce qui n'est pas un mal.

N'oublions pas les **points de bonus** (freebie points) reçus à la fin de la création du personnage et qui peuvent venir booster certains de ces scores. A ce sujet, il m'a toujours semblé préférable de faire passer leur total de 15 à 20, afin d'offrir un peu plus de marge de manœuvre au joueur (et ces 5 points de bonus correspondent justement au prix d'un +1 dans un attribut).

Les Aptitudes

La division entre Talents, Compétences et Connaissances, plutôt séduisante au départ, s'avère ne rien apporter de notable en jeu et pose même parfois quelques problèmes : ainsi, si l'Ecole de la Rue (Streetwise en VO) est un Talent, n'importe qui peut y faire appel, y compris des personnes sans la moindre expérience de la vie urbaine – alors que, selon ses utilisations, ce Talent pourrait tout aussi bien représenter une forme de Compétence ou de Connaissance.

Bref, il semble judicieux et beaucoup plus simple d'oublier ce distinguo. Et lorsqu'un personnage souhaite utiliser une Aptitude qu'il ne possède pas, ce sera au Conteur de décider au cas par cas, en fonction de chaque situation, s'il peut ou non tenter sa chance et si, dans ce cas, son inexpérience se traduit ou non par un +1 à la difficulté de la tâche.

Un aspect que je souhaite conserver est le relativement faible nombre d'Aptitudes : les règles de base en donnaient 30 et la liste ci-dessous en compte seulement 24. J'ai supprimé les Aptitudes qui me semblaient redondantes, hors-sujet ou trop pointues et j'en ai ajouté quelques-unes.

Avant de lister ces 24 aptitudes, réglons la question des points. Dans les règles originales, le joueur recevait 13/9/5 niveaux d'aptitudes à répartir, sans dépasser 3 par aptitude (ce qui était ensuite possible grâce aux points de bonus) – soit un total de 27 niveaux pour un choix de 30 aptitudes.

Après réflexion, il semble judicieux de fixer notre nouveau total au nombre d'aptitudes elles-mêmes : **24 niveaux** d'aptitudes à répartir, maximum 3 par aptitude (à ce stade). Comme pour les attributs, on pourrait aussi utiliser un système de choix pré-répartis : quatre aptitudes à 3, quatre à 2 et quatre à 1, soit 24 niveaux au total. La création des personnages s'en trouvera notablement accélérée, sans véritable déperdition en termes de liberté de choix pour le joueur.

Agilité : Englobe à la fois l'esquive et divers aspects de l'ancien talent Athlétisme, comme le saut, l'escalade, etc. Selon les situations, elle sera couplée avec la Force ou la Dextérité.

Animaux : Apprivoiser, dresser, gérer, etc. Utilisé le plus souvent avec la Perception.

Armes à Feu : Comme dans les règles de base. Habituellement utilisé avec la Dextérité.

Armes Blanches : Comme dans les règles de base. Utilisé avec la Force ou la Dextérité, selon le type d'armes : Dextérité pour les couteaux, dagues et autres poignards, Force pour les gourdins, matraques, haches, etc. Certaines armes (épées, lances) pourront être utilisées avec l'un ou l'autre, au choix.

Arts : Musique, peinture, théâtre, etc. Chaque grand domaine constitue une aptitude distincte. Utilisé avec la Dextérité, la Perception, l'Intellect ou le Charisme, selon les arts et les situations.

Autorité : Commandement, leadership, etc. Utilisé avec le Charisme ou la Manipulation, selon les approches et les situations.

Bagarre : Comme dans les règles de base. Utilisé avec la Force ou la Dextérité, selon les manœuvres.

Conduite : Voitures, motos, etc. Utilisé avec la Dextérité ou la Perception, selon les cas.

Culture : Littérature, arts, sciences humaines etc. Utilisé avec l'Intellect. Englobe aussi les langues étrangères (1 par niveau au-dessus de 1).

Discrétion : Se cacher, se mouvoir en silence, filature etc. Peut aussi englober le vol à la tire, voire l'art du pickpocket (spécialité). Utilisé le plus souvent avec la Dextérité ou la Perception, selon les cas.

Ecole de la Rue : Connaître les bas-fonds, les quartiers chauds et leur faune ; débrouille et survie urbaine. Utilisé le plus souvent avec la Perception ou la Manipulation, selon les cas.

Empathie : Comme dans les règles de base. Utilisé le plus souvent avec la Perception ou la Manipulation, selon les cas.

Enquêtes : Recherches (y compris informatiques), enquêtes de terrain, art du détective etc. A ne pas confondre avec Discrétion ou Vigilance. Utilisé avec Intellect ou Perception.

Endurance : Aptitude destinée à compenser la disparition de la Vigueur ; récupère divers aspects de l'ancienne aptitude Athlétisme (nage, course de fond, etc.). Utilisé avec la Force.

Intimidation : Comme dans les règles de base. Utilisé avec la Force, le Charisme ou la Manipulation, selon les approches et les situations.

Médecine : Comme dans les règles de base. Utilisé avec l'Intellect ou la Perception, selon la situation.

Métier : Un savoir-faire *technique* spécifique, chaque métier pouvant être représenté par une aptitude distincte. Ceci englobe les diverses aptitudes très importantes pour certains personnages mais totalement « hors sujet » pour d'autres, comme par exemple informaticien, mécanicien, cambrioleur... Utilisé avec la Dextérité, l'Intellect ou la Perception, selon les domaines et les situations.

Occultisme : Comme dans les règles de base. Utilisé avec Intellect ou Perception, selon les cas.

Sciences : Comme dans les règles de base. Utilisé le plus souvent avec l'Intellect.

Société : Savoir jouer de son charme et de son entregent, se comporter en société, nouer des contacts, utiliser son influence, etc. Récupère divers aspects de l'ancienne aptitude Etiquette mais pourrait aussi englober des domaines comme les affaires, la politique etc.

Subterfuge : Mentir, bluffer, simuler, etc. Utilisé le plus souvent avec la Manipulation (voire avec la Perception, pour les situations plus mentales que sociales).

Survie : Pistage, camouflage, survie en extérieur, etc. Peut aussi englober le secourisme. Utilisé le plus souvent avec la Perception.

Traditions : L'histoire et la culture des Caïnites, leurs Clans, Sectes et autres factions. Utilisé le plus souvent avec l'Intellect.

Vigilance : Sens de l'observation, présence d'esprit, se tenir et rester sur ses gardes, etc. Utilisé avec la Perception.

En résumé : 1 point de base dans les six attributs (Force, Dextérité, Intellect, Perception, Charisme et Manipulation), plus 12 points à répartir (score maximum 5). 24 niveaux à répartir entre les aptitudes, avec, à ce stade, un maximum de 3 par aptitude.

Les Autres Traits

Les autres éléments de la création du personnage (Disciplines, Avantages liés au background, calcul de l'Humanité et de la Volonté, etc.) restent inchangés, mais comme souligné en début d'article, il semble judicieux de faire passer le capital de points de bonus de 15 à 20.

Prochain article : l'Humanité en Question. A bientôt dans les ténèbres...

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÉBRES

III. L'HUMANITÉ EN QUESTION

Olivier Legrand (Juin 2022)

Une Question Problématique

Si l'article précédent, consacré aux Attributs et aux Aptitudes, était très technique, ce troisième article va s'intéresser, en revanche, à ce que l'on pourrait considérer comme la dimension « philosophique » de *Vampire – La Mascarade*, à travers un de ses concepts-clés : la valeur d'Humanité.

Cet élément, qui se trouvait au cœur des deux premières éditions du jeu, est progressivement passé au second plan au fil des suppléments, jusqu'à en devenir presque anecdotique – et cela a probablement été un des facteurs qui ont, à mon sens, dévoyé voire dénaturé le jeu et son propos initial (*A storytelling game of personal horror*, disait le sous-titre de la première édition).

À l'origine, la notion d'Humanité dans *Vampire* représentait un mélange (plutôt intéressant) de deux notions : d'une part, l'Humanité en tant que **reflet de la condition même du Vampire** (et qui déterminait, par exemple, la durée des Torpeurs ou limitait le nombre de dés lorsque l'on est contraint d'agir de jour¹), une vision donc à la fois surnaturelle et quasi-biologique du concept, et d'autre part, l'Humanité en tant que **moralité** – une notion tout à fait valide en elle-même mais dont le traitement en jeu s'est vite révélé problématique, comme nous allons le voir ci-après.

C'est probablement ce « double-sens » de l'Humanité qui a ensuite permis ce que je qualifierais volontiers de dérive conceptuelle. Pourquoi ? Parce que cette vision de l'Humanité tentait de mélanger des éléments objectifs et même physiques (l'Humanité liée à la Torpeur, aux possibilités d'agir de jour, etc.) et des éléments beaucoup plus 'subjectifs' ou, en tous les cas, beaucoup plus discutables.

Ainsi, la fameuse table de la « Hiérarchie des Péchés » nous expliquait qu'un simple vol à la tire ou un acte de vandalisme pouvait éventuellement entraîner une perte d'Humanité. Le contenu de cette table a probablement été le catalyseur de la dérive, en établissant l'idée que l'Humanité représentait *aussi* (voire *surtout* puis, finalement, *uniquement*) une espèce de code de conduite, un ensemble de valeurs morales (par ailleurs assez discutables) censé sanctionner les actions des personnages.

Cette approche est fondée sur deux présupposés. Le premier : les actes *inhumains* entraînent une perte d'Humanité, ce qui semble tout à fait logique. Second présupposé : plus l'Humanité d'un Vampire baisse, plus il devient insensible à sa part humaine et plus il s'enfonce dans une sorte d'émoussement émotionnel, voire d'accoutumance au mal. En termes de jeu, cette idée était représentée par la règle qui voulait que plus l'Humanité d'un personnage était faible, plus il pouvait accomplir d'actes contraires à cette humanité sans conséquences morales.

Et c'est sans doute là que le bât commence à blesser. De prime abord, cette idée semble logique et même assez évidente... mais c'est aussi elle qui fonde le raisonnement selon lequel un Vampire encore « très humain » devrait perdre de l'Humanité *pour de simples délits*...

Mais ce fut sans aucun doute le premier *sourcebook* consacré au Sabbat (*Players Guide to the Sabbat*) qui enfonça le clou dans le cercueil de l'Humanité, avec ce qui fut (à mon sens et avec le recul) une des pires *fausses bonnes idées* du développement du jeu : les fameuses Voies d'Illumination du Sabbat.

¹ Afin d'éviter tout malentendu, précisons que lorsque cet article mentionne la possibilité d'agir de jour, il ne s'agit pas pour le Vampire de défier la lumière du soleil mais simplement d'agir durant la journée, par exemple à l'intérieur d'une maison aux volets clos ou d'un sous-sol.

Par-delà le Bien et le Mal...

Rappelons brièvement de quoi il s'agit. Ayant, contrairement à ceux de la Camarilla, renoncé à essayer de préserver leur Humanité (ne serait-ce qu'en théorie...), les Vampires du Sabbat suivent d'autres codes de conduite, les Voies d'Illumination, avec chacune leurs règles et leurs interdits. Jusqu'ici, tout va bien : le concept-même des Voies est intéressant et reflète bien la différence radicale de philosophie existant entre les deux principales sociétés vampiriques... mais les choses se gâtent gravement quand on en vient à la traduction de ces Voies en termes de jeu.

L'approche est simple et, quand on reste en surface des choses, plutôt séduisante : au lieu d'avoir un score d'Humanité, les adeptes de ces Voies ont un score de Voie, qui peut baisser de la même façon, s'ils ne respectent pas les règles ou les interdits propres à leur Voie. Soit... Ce relativisme facile (qui sent un peu son Nietzsche très mal compris) fait finalement de l'Humanité une simple *voie parmi d'autres*, avec son ensemble tout aussi arbitraire et artificiel de règles et d'interdits – juste une « vision des choses », en somme, interchangeable avec d'autres philosophies certes plus extrêmes mais, dans le fond, tout aussi valides, *puisque tout se vaut*.

Mais si elle n'est qu'une simple construction morale voire sociale, pourquoi (et comment) l'Humanité peut-elle aussi affecter la durée des Torpeurs ou la capacité à agir dans les heures diurnes ?

En effet, le score de Voie des Vampires du Sabbat est censé fonctionner exactement de la même façon que l'Humanité en jeu. Eh oui... si l'adepte d'une Voie prônant, par exemple, le carnage et la torture rituelle respecte bien tous les codes de sa 'philosophie', eh bien il sera plus résistant à la Torpeur. La moralité et ses valeurs (quelles qu'elles soient, puisque toutes les « voies » se valent...) aurait donc des effets physiques et surnaturels ? C'est juste absurde – et cela transforme la notion d'Humanité en une espèce de mauvaise plaisanterie, de « voie » de gentils pleurnichards par opposition aux Voies du Sabbat qui, elles, sont tellement plus rock'n'roll. A mon avis, cette idée est un non-sens, voire un contresens.

Si les Vampires du Sabbat ont renoncé à leur Humanité, alors ils doivent en payer le prix, y compris sur le plan physique et surnaturel (lien de l'Humanité avec la durée des Torpeurs, etc.).²

Voilà pour les racines du problème. Examinons à présent comment le résoudre (ou l'esquiver).

Redéfinir l'Humanité

Pas de panique ! Je n'ai pas l'intention de me lancer ici dans une dissertation philosophique sur ce que l'Humanité est censée être ou représenter. Cette définition peut d'ailleurs varier d'un groupe de jeu à l'autre, en fonction des sensibilités de chacun (à commencer par le conteur). Je me concentrerai donc ici uniquement sur ses effets en termes de jeu, à partir des trois grands principes suivants :

1) **L'Humanité s'oppose à la Bête.** Plus précisément, l'Humanité d'un Vampire est la part de lui-même que sa Bête intérieure n'a pas encore dévorée et qui lutte contre cette inexorable chute. Plus l'Humanité baisse et plus la Bête se renforce. Et c'est pour cela, et seulement pour cela, que la valeur d'Humanité a un lien direct avec la durée des Torpeurs ou la capacité à agir de jour.

2) **Un Vampire ne peut pas perdre d'Humanité après chaque « mauvaise action »**, comme une espèce de punition instantanée. Les éventuelles pertes d'Humanité devront se gérer après-coup, une fois le scénario terminé, comme une sorte de bilan de ce qui a été fait et vécu par le personnage.

² *Dissipons tout malentendu : je ne mets pas du tout en cause l'existence ou la pertinence des Voies du Sabbat, juste leurs effets en termes de jeu. J'aurais l'occasion de revenir sur tout ça dans l'ultime article de la série, consacré au Sabbat et aux Clans indépendants.*

3) **Tout Vampire doté d'un score d'Humanité est censé s'accrocher à cette part d'Humanité**, même sans le reconnaître, sans en être pleinement conscient ou de façon désespérée. C'est là tout l'enjeu du conflit intérieur contre la Bête – et c'est ce principe qui doit, à mon avis, remplacer la logique réductrice et moralisatrice d'une Hiérarchie des Fautes qui, tôt ou tard, montre ses limites ou ses insuffisances.

La Lutte contre la Bête

A l'issue de chaque scénario, si un personnage s'est livré à des 'actes inhumains' (y compris malgré lui, sous l'emprise de la Bête), **alors son Humanité devrait logiquement baisser d'un point** – et c'est tout. C'est le prix à payer. Pas de jet de dés pour empêcher cette perte, qui n'est en fait que la conséquence naturelle du vécu du personnage. Mais le joueur a une sortie de secours : les **Dérangements**. S'il veut conserver son point d'Humanité, il doit doter son personnage d'un Dérangement temporaire, à définir avec le Conteur selon la situation. Ainsi, les notions de prix à payer et de déchéance peuvent prendre plusieurs formes – et s'accrocher désespérément à son Humanité peut vous précipiter dans la folie. La Bête, elle, n'est pas folle : elle est la Bête...

En outre, chaque perte d'Humanité entraîne la baisse d'une des Vertus (Conscience, Courage ou Maîtrise de soi), choisie par le joueur ou par le Conteur en fonction de la situation.³

Mais alors, me direz-vous, s'il n'y a plus de jet de dés pour empêcher les pertes d'Humanité, à quoi va donc servir le score de Conscience ? Excellente question, que nous allons examiner sans plus tarder !

La Question de la Conscience

L'Humanité ne doit pas être confondue avec la Conscience, même s'il existe un lien entre les deux (la valeur initiale d'Humanité dépendant à la fois de la Conscience et de la Maîtrise de soi)... mais cette Vertu est probablement celle dont le fonctionnement en jeu pose le plus de problèmes.

A partir de la deuxième édition du jeu, la Conscience fonctionne comme suit : chaque fois qu'un personnage commet une mauvaise action pouvant lui faire perdre 1 point d'Humanité, un jet de Conscience peut empêcher cette perte... ce qui est, assez étrange, voire paradoxal : cela signifie en effet que plus la Conscience d'un personnage est élevée, *plus il a de chances de pouvoir commettre de mauvaises actions sans en payer les conséquences* ! Autrement dit : plus la Conscience d'un personnage est élevée, moins il a de chances d'être tourmenté par elle... Cherchez l'erreur.⁴

Dans la toute première édition de Vampire, en revanche, les choses fonctionnaient différemment : la Maîtrise de soi n'entraînait en jeu que dans les situations humiliantes ou stressantes, pour voir si le Vampire gardait son sang-froid où céda à la Bête... et c'est la Conscience qui entraînait en jeu pour déterminer si un Vampire assoiffé (3 points de Sang ou moins) se gorgeait malgré lui et tuait sa proie sans le vouloir, emporté par sa soif irrésistible. Et à bien y réfléchir, cette approche était tout à fait pertinente, puisqu'elle donnait à la Conscience un rôle préventif, susceptible d'arrêter le personnage avant qu'il ne soit trop tard – ce qui, avouons-le, faisait beaucoup plus sens. Il semble donc judicieux de revenir à cette répartition des Vertus : **la Maîtrise de soi pour contrôler sa rage, le Courage pour surmonter sa terreur et la Conscience pour contrôler sa soif** – trois manifestations de la Bête intérieure.

La prochaine fois, nous nous attaquerons aux combats et aux dommages !

³ En revanche, la valeur d'Humanité ne sert plus de limite numérique aux scores des Vertus : appliquer ces deux règles à la fois serait parfaitement redondant. Je n'utilise pas non plus la règle de la limite de la Maîtrise de soi (ou des autres Vertus) par le total actuel de Sang, car elle ferait aussi double-emploi avec la règle donnée ci-dessus pour la Conscience.

⁴ Pour couronner le tout, puisqu'il s'agissait d'un jet de dés, il pouvait donc, en théorie, bénéficier d'une dépense de Volonté – et hop, le tour est joué !

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

IV. COMBATS & DOMMAGES

Olivier Legrand (Juin 2022)

Constats & Objectifs

Au fil des éditions et des suppléments, le système de combat de *Vampire – La Mascarade* est devenu de plus en plus sophistiqué – ou (avis 200% subjectif) de plus en plus lourd et indigeste. A l'origine, dans la toute première mouture du jeu, le système était simple et plutôt élégant, malgré quelques complexités inutiles ou fioritures bizarres, notamment dans les difficultés des jets de dégâts...

J'avoue néanmoins que j'ai toujours eu un problème avec le fonctionnement du fameux « soak roll », ce jet de Vigueur (Stamina) permettant de réduire les dommages reçus et qui donnait un peu l'impression que tout personnage (mortels compris, à partir de la deuxième édition) était capable « d'encaisser » une balle ou un coup de couteau comme on peut « encaisser » un coup de poing (sans parler de la possibilité d'utiliser – ou non – un point de Volonté sur ses jets ou de savoir s'il était lui aussi affecté ou non par les pénalités dues aux blessures, ce qui n'était pas très clair, d'une version à l'autre...)¹. Au fil des années, j'ai donc essayé diverses variantes et approches alternatives : le contenu de ce document représente l'aboutissement de ces tests.

Quand je mène un jeu comme Vampire, je ne veux pas d'un système de combat archi-détaillé, permettant des combos-de-la-mort-qui-tuent et rivalisant, pour l'esprit, avec les règles de D&D (revues à la sauce Gothic Punk). En ce qui me concerne, je souhaite que le système de combat soit simple et efficace, flexible et fluide – mais aussi « élégant », c'est-à-dire utilisant le moins de règles spécifiques possibles en plus du moteur de jeu général.

C'est à partir de ce cahier des charges que les *house rules* exposées ci-dessous ont été élaborées. Elles seront présentées en trois grandes sections : *initiative*, *attaques/défenses* et *dommages*.

Initiative & Surprise

Inutile d'alourdir les choses avec des jets d'initiative, qui ne peuvent que ralentir l'action. Lorsqu'il est important de savoir qui peut agir le premier, on compare simplement le total de dés des protagonistes. Si, par exemple, j'ai 8 dés en Dextérité+Armes à Feu alors que mon adversaire a 6 dés, c'est moi qui tirerais le premier.

En cas d'égalité, le Conteur pourra considérer les actions comme simultanées, donner l'avantage au personnage-joueur ou lancer un dé pour départager – chacun son style.

Le seul facteur qui peut modifier cette règle d'initiative est l'effet de surprise. Si on a l'avantage de la surprise, on agit forcément le premier. Quant à savoir comment obtenir cet effet de surprise, il s'agit d'exemples classiques d'oppositions d'aptitudes type Discrétion/Vigilance, etc. Un personnage surpris perd son *action* pour le premier tour et même, s'il est totalement pris de court, toute possibilité de *réaction*.

Attaque & Défense

Une attaque (coup, tir, prise, etc.) est une **action**, tandis qu'une défense est une **réaction**.

Normalement, chaque protagoniste a droit à **une seule action** par tour de combat – et (histoire de simplifier les choses) à autant de **réactions** que la situation l'exige. Si, par exemple, je suis attaqué par deux assaillants différents en même temps, je pourrai tenter de me défendre contre chacun d'entre eux. Pas de pénalités de dés ou d'augmentation de difficulté (mais rien ne vous empêche d'en appliquer, si vous y tenez) : le simple fait d'avoir un autre jet de défense à faire et de risquer une seconde blessure suffisent largement, en termes de jeu, à faire monter les enchères.

¹ De toute façon, tout ceci passe à la trappe, vu que nous avons éliminé l'attribut Vigueur (voir article Attributs & Aptitudes).

A **mains nues** et avec les **objets contondants**, on attaque avec la Force et l'aptitude Bagarre.

Avec une **arme blanche**, on utilise l'aptitude du même nom et soit la Force soit la Dextérité, selon le type d'arme : Force pour une hache, par exemple, Dextérité pour un couteau, au choix pour une épée.

Au **corps-à-corps**, on se défend toujours avec la Dextérité et l'aptitude Agilité (esquive) ou, si c'est plus avantageux, Bagarre ou Armes Blanches (si on est muni d'une telle arme).

Pour les **tirs**, l'attaque est basée sur la Dextérité et l'aptitude Armes à Feu, tandis que la défense est basée sur la Dextérité et l'Agilité (qui ne permet pas d'esquiver les balles mais de se rendre plus difficile à toucher, ce qui revient au même en termes de jeu).

L'attaque est résolue comme une **opposition classique entre assaillant et défenseur**. En cas d'égalité, l'avantage est toujours au défenseur : pour blesser un adversaire, le jet d'attaque doit obtenir plus de réussites que le jet de défense. Cet *écart d'attaque* sera utilisé pour déterminer les dégâts (voir ci-après).

La **difficulté du jet d'attaque** dépend de la situation. Au **corps-à-corps**, elle dépend de l'armement : plus le personnage dispose d'une arme efficace ou dangereuse, plus il lui sera facile de prendre l'avantage ou de toucher son adversaire : 8 à mains nues, 6 avec une arme blanche courte (couteau) ou un objet contondant, 4 avec une arme blanche longue (épée, hache, etc.). Cela ne signifie pas qu'une épée est plus « facile à manier » qu'un couteau mais qu'elle est plus efficace pour attaquer : le niveau de difficulté ne reflète donc pas (comme dans les anciennes règles) la « maniabilité » de l'arme mais *la difficulté de blesser un adversaire au corps-à-corps*. Pour le **tir**, la difficulté dépend de la portée : 4 à courte distance, 6 à moyenne distance, 8 à longue distance.

La **difficulté du jet de défense** est de 6 pour le corps-à-corps et à 8 pour les tirs, sauf si le personnage peut se mettre à couvert, auquel cas elle pourra baisser à 6 voire à 4 selon le type de couverture. Rappelons que lorsqu'un personnage est totalement pris de court (ex : il ne sait pas qu'on va lui tirer dessus), il n'y a pas de jet de défense.

Si, au corps-à-corps, un personnage souhaite **attaquer plusieurs adversaires** dans le même tour, il peut le faire en divisant son total de dés. On peut faire de même avec les armes à feu – et même tirer ainsi plusieurs fois sur la même cible (ce qui peut, selon les cas, s'avérer plus ou moins payant qu'un tir visé).

Dommmages & Blessures

Pour le corps-à-corps, pas besoin de jet de dommages. Les dommages d'une attaque sont tout simplement égaux à l'écart en faveur de l'assaillant. La plus faible difficulté d'attaque des armes les plus efficaces augmente les chances d'avoir plus de réussites – et donc d'infliger plus de dommages. Pas besoin, donc de bonus aux dommages pour les armes blanches ou contondantes.

Il en va différemment pour les **armes de tir**, dont les dommages sont potentiellement plus dévastateurs. Comme pour le corps-à-corps (et comme dans les règles de la toute première édition), les dommages sont, à la base, égaux à l'écart en faveur du tireur mais peuvent être augmentés par un jet de dommages qui reflète le côté à la fois dévastateur et très aléatoire des tirs. Ce jet de dommages (difficulté 6) est effectué avec la valeur de dommages de l'arme : 4 dés pour un pistolet de petit calibre, 6 dés pour une arme de gros calibre et jusqu'à 8 dés pour les fusils à pompe (libre à vous d'affiner si vous le désirez).

Ainsi, si je tire avec un 44 magnum (dommmages 6) et que je touché ma cible avec un écart de 2, je lui inflige déjà 2 points de dommages de base, plus 1 pour chaque réussite sur le jet de dommages.

La meilleure façon de traiter les armures et autres protections avec ce système est d'utiliser un jet de protection avec la valeur de l'armure, difficulté 6, dont chaque réussite retire 1 aux dommages subis. A noter que ce jet de protection, comme le jet de dommages décrit ci-dessus, ne sont pas des « actions » de la part du personnage et ne peuvent donc bénéficier d'aucune dépense de Volonté.

Examinons à présent les **effets des dommages**. On oublie la grille de santé, ses paliers et ses malus. Tout être humain adulte possède **10 points de Vitalité**. Les dégâts sont directement soustraits à la Vitalité. A 0 en Vitalité, on est inconscient. Au-dessous de 0, c'est la mort. Le rythme de guérison, pour les mortels, dépend du type de dommages reçus – on se remet plus vite d'une bagarre que d'une ou plusieurs blessures par balles.

Dès qu'un personnage perd des points de Vitalité, il est potentiellement affaibli, même si l'adrénaline peut permettre de se surpasser. On utilisera une règle simple : **le score actuel de Vitalité d'un personnage agit comme une limite de dés sur ses actions physiques**. Si, par exemple, j'ai perdu 4 points de Vitalité et qu'il ne m'en reste donc plus que 6, je ne pourrai pas lancer plus de 6 dés sur mes actions physiques.

En outre, **tout personnage qui perd en une seule fois plus de points de Vitalité que sa Force est en état de choc** et inconscient jusqu'à la fin de la scène en cours. Dans le cas des armes à feu, cet état de choc signifie en outre le plus souvent une hémorragie potentiellement fatale (ceci ne s'appliquant pas aux Vampires).

Vampires au Combat

Les Vampires bénéficient de divers avantages au combat – certains sont inhérents à la nature vampirique tandis que d'autres dépendent de certaines Disciplines, à commencer par les fameuses Célérité, Puissance et Fortitude.

Non-Mort : Un Vampire ignore l'état de choc (voir ci-dessus). Les jets de dommages (pour les armes à feu) effectués à son encontre voient leur difficulté grimper à 8. Enfin, lorsque la Vitalité d'un Vampire tombe sous 0, il sombre en Torpeur (sauf pour les dommages aggravés – voir ci-dessous).

Furie : Un Vampire en furie ignore la règle de la limite physique liée aux points de Vitalité actuels.

Célérité : Au lieu de conférer des actions multiples qui rendent les tours interminables (un paradoxe...), cette Discipline, une fois activée (1 point de Sang par combat/activation et non plus par scène), donne à TOUS les jets d'attaque et de défense un nombre de *réussites automatiques* égal à son niveau. En outre, lorsqu'elle est activée, la Célérité donne automatiquement l'initiative ; si deux Vampires en Célérité s'affrontent, l'initiative revient évidemment au niveau de Discipline le plus élevé.

Puissance : Lorsqu'un Vampire utilise sa Force au combat (mains nues, objets contondants), il ajoute le niveau de cette Discipline à ses réussites. Ex : 3 en Puissance donne 3 réussites automatiques.

Fortitude : (Alias « Force d'Âme » dans la VF officielle). Le niveau de cette Discipline se soustrait à tous les dommages reçus au combat, y compris les dommages aggravés.

Griffes : Pour les Gangrels et autres adeptes de la Métamorphose. Les griffes utilisent Force+Bagarre pour attaquer, avec une difficulté de seulement 4 et infligent des *dommages aggravés*.

Morsure : Les crocs d'un Vampire ne constituent pas à proprement parler une arme de corps-à-corps. Sur un adversaire préalablement maîtrisé, la morsure ne demande aucun jet de combat et (si le but est de blesser, par opposition au Baiser), les dommages sont automatiquement de 2 (pas de variation liée à la Force) par tour.

Génération : Pourquoi 10 en Vitalité pour tout le monde ? Parce que 10 est normalement le maximum de dés sur la somme (Attribut+Aptitude), sauf pour les Vampires d'une génération antérieure à la huitième, dont les traits peuvent dépasser 5. Dans leur cas, le capital de Vitalité est donc logiquement égal à deux fois ce double : 12 à la 7^{ème} génération, 14 à la 6^{ème}, etc.

Guérison : 1 point de Sang permet de guérir 1 point de Vitalité, sauf pour les dommages aggravés (2 points de Sang et 1 point de Volonté par point de vie).²

Dommages Aggravés : Quand un Vampire subit ce genre de dommages, il perd de la Vitalité mais ces dégâts doivent aussi être marqués à part³, les conditions de guérison étant différentes. Ces dommages sont, en outre, comptabilisés sous 0. Un Vampire dont la Vitalité est négative tombe non seulement en Torpeur mais meurt si sa Vitalité négative descend sous son maximum de trait (soit au-delà de -5 dans la plupart des cas).

Mission accomplie ! La prochaine fois, nous nous pencherons sur les Disciplines.

² Les personnages y perdent un peu au change : à 10 points de Vitalité contre, anciennement, 7 niveaux de Santé, il faut donc plus de Sang pour guérir un Vampire très sérieusement blessé. Personnellement, cela ne me gêne pas. On peut aussi estimer que le point de Sang perdu à chaque cycle de sommeil peut également guérir 1 point de Vitalité, en plus des règles habituelles.

³ Le plus simple est d'avoir 10 cases de Vitalité sur la fiche de personnage : on coche d'un simple trait pour les dommages classiques et d'une croix pour les dommages aggravés.

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

V. DISCIPLINES & POUVOIRS

Olivier Legrand (Juin 2022)

Mon intention n'est pas de repasser en revue tous les pouvoirs des Disciplines de *Vampire – La Mascarade* ; je m'en tiendrai donc aux cinq premiers niveaux de chaque Discipline, en me basant sur la 3^{ème} édition du jeu), en me focalisant exclusivement sur les modifications que je me propose d'y apporter. Les Disciplines que j'ai décidé de supprimer (Chimérisme et Obténébration) ne sont pas abordées. Quant au Quietus des Assamites, il est désormais réinterprété comme une Voie thaumaturgique unique, le secret du Clan ; j'ai également suivi cette approche pour les pouvoirs des Lasombra lié aux ténèbres, mais avec des ajustements plus substantiels.

Disciplines Classiques

Animalisme : Pas de réelles modifications pour cette Discipline. Pour le pouvoir de niveau 4 (projection de la conscience dans le corps d'un animal), le jet d'Astuce+Empathie effectué en cas de problème pourra être avantageusement remplacé par un simple jet basé sur la Maîtrise de soi.

Auspex : Pas de réelles modifications pour cette Discipline. Au niveau 5 (projection psychique), ce n'est plus l'Astuce qui fait office de Dextérité mais la Perception.

Célérité : On oublie les actions multiples, qui ralentissent le cours de l'action justement lorsqu'il est censé s'accélérer... En dehors de son utilisation en combat (voir document précédent, *Combats & Dommages*), cette Discipline permet d'ajouter son niveau au résultat de tous les jets de dés liés à la Dextérité reflétant des actions faisant appel à la rapidité de mouvement et d'exécution, sous la forme de réussites automatiques. Son utilisation ne coûte plus 1 point de Sang par tour mais 1 point pour chaque scène (ou à chaque fois qu'elle est réactivée au cours d'une scène donnée, son utilisation étant par ailleurs incompatible avec l'usage de la parole).

Domination : Ne pas oublier l'avantage spécial des Brujah (+2 à la difficulté des tentatives adverses de Domination) ni celui des Ventrue (-2 à la difficulté des jets liés à l'Autorité sur des mortels, ce qui concernera donc les pouvoirs de niveau 2 et 4. Pour le pouvoir de niveau 3, remplacer l'attribut Wits (Astuce, dans la VF), qui n'existe plus, par la Manipulation (ce qui est, en plus, beaucoup plus logique).

Fortitude : Alias « Force d'Âme » dans la VF. En dehors de son utilisation en combat (voir document précédent, *Combats & Dommages*), la principale utilisation de cette Discipline est la résistance aux flammes ou à la lumière du soleil : pas de changement sur ce point. En revanche, les autres types de dommages aggravés (ex : griffes de Métamorphose) devraient être encaissés comme des blessures normales (c'est-à-dire, 1 niveau de Fortitude = 1 niveau de dommages en moins). Les jets avec les dés de Fortitude ne peuvent donc concerner que les effets du feu ou du soleil. Notons que la disparition de l'attribut Vigueur rend tout beaucoup plus simple.

Métamorphose : Pas de modifications majeures. Pour le niveau 2, compte tenu des ajustements aux règles de combat, les griffes s'utilisent avec (Force+Bagarre), avec une difficulté de 6 (contre 8 pour une attaque à mains nues) et infligent des dommages aggravés.

Occultation : Alias « Dissimulation » en VF. Remplacer tous les usages de l'Astuce (Wits en V.O.), attribut désormais supprimé, par la Perception. Pour le niveau 3, remplacer la Performance par le Subterfuge.

Puissance : En combat (voir document précédent, *Combats & Dommages*) ou dans d'autres situations, cette Discipline permet d'ajouter son niveau au résultat de tous les jets de dés basés sur la Force, sous la forme de réussites automatiques. Un niveau de Puissance est donc toujours plus « robuste » qu'un point de Force. Pendant que nous sommes sur le sujet, on peut oublier la règle des jets de Volonté pour défoncer des portes, soulever des objets, etc. (Pourquoi une telle exception ?). De telles actions relèvent tout simplement d'un jet de Force brute, mais avec une difficulté de 4, la Puissance s'ajoutant sous la forme de réussites automatiques.

Présence : D'une édition à l'autre, l'ordonnement des trois premiers pouvoirs de cette Discipline n'a cessé de varier. La troisième édition me semble la plus logique. Niveau 1 : la Séduction remplace la Performance. Niveau 2 : la difficulté est simplement égale à la Volonté de la victime, avec la possibilité de faire appel à un jet de Courage pour retirer des réussites. Niveau 3 : remplacer l'Apparence par le Charisme et l'Empathie par la Séduction. Niveau 4 : remplacer le Subterfuge par l'Autorité. Ne pas oublier l'avantage des Toreador (-2 à la difficulté des jets de Séduction envers des mortels, ce qui concerne donc les niveaux 1 et 3) ou celui des Ventrue (ce qui concerne donc le niveau 4, pour les mortels).

Thaumaturgie : Sans rentrer dans le détail de chaque Voie, on remplacera les jets de Volonté¹ par des jets basés sur l'aptitude Occultisme (comme dans le cas de la Nécromancie), avec un attribut variable selon les pouvoirs : le plus souvent, il s'agit de la Perception ou de la Manipulation (lorsque le pouvoir vise une victime). Quant aux Rituels, ils devraient impliquer une lourde dépense de Volonté (égale à leur niveau).

Voies Thaumaturgiques

Voie du Sang : Pas de changement majeur. Les jets d'Occultisme sont basés sur la Perception (niveaux 1 et 3), la Manipulation (niveaux 2, 4 et 5).

Voie des Flammes : Pas de changement majeur. Les jets sont basés sur (Dextérité + Occultisme), puisqu'il s'agit avant tout de « viser juste ».

Mouvement de l'Esprit : Les jets sont basés sur (Perception + Occultisme). En cas d'attaque télékinétique contre un être vivant (à partir du niveau 3), le Thaumaturge utilise (Manipulation + Occultisme) et la victime résiste avec sa Force brute (ce qui avantage notablement le Thaumaturge).

Path of Conjuring² : Un tel pouvoir n'a, à mon avis, aucune place dans un jeu comme Vampire. On oublie !

Mains de la Destruction : On vire sans regrets, là aussi – à la fois trop brutalement destructeur et, surtout, trop proche des attributions de la Nécromancie.

Voies Secrètes : Chaque Clan autre que les Tremere ayant accès à la Thaumaturgie a développé sa propre Voie (toujours considérée comme *principale*) dont il garde jalousement les secrets (et à laquelle les Tremere n'auraient donc normalement pas accès). Dans cette variante du jeu, cela concerne les Assamites (Voie du Silence), les Lasombra (Voie des Ténèbres) et les Tzimisce (Voie de la Terre, la fameuse sorcellerie « koldunique » décrite dans certains suppléments). Examinons rapidement les deux premières possibilités.

Voie du Silence : La Voie des Assamites pourrait récupérer et recycler l'essentiel de l'ex-Discipline de Quietus, avec quelques ajustements aux jets nécessaires (rendus nécessaires par la disparition de la Vigueur et l'abandon des jets de Volonté : pour le niveau 2, (Dextérité + Armes Blanches) pour toucher, Fortitude brute pour résister au poison ; pour le niveau 3, Dextérité de l'Assamite contre Fortitude brute pour la victime ; pour le niveau 5, Dextérité brute pour toucher.

¹ En fait, TOUS les jets de Volonté peuvent être supprimés sans le moindre problème. Il semble beaucoup plus élégant de limiter la Volonté à ses deux principaux usages : comme réserve de points de dépassement et comme difficulté pour certains pouvoirs adverses comme la Domination. Pour tout le reste, les jets de Volonté peuvent être avantageusement remplacés par des jets de Courage ou de Maîtrise de soi (selon les situations), avec lesquels ils auraient d'ailleurs tendance à faire double-emploi. Certes, le personnage disposera de moins de dés, mais ce n'est sans doute pas un mal – en outre, il semble beaucoup plus clair et logique de pouvoir dépenser 1 point de Volonté sur un jet de Courage ou de Maîtrise de soi que sur un jet de Volonté lui-même.

² Il s'agit de la Voie permettant de créer toutes sortes d'objets ex nihilo. J'avoue ne plus me souvenir de la traduction du nom de ce pouvoir dans la VF officielle, « Conjuring » ne signifiant pas ici « conjurer » mais désignant les « conjuring tricks » des prestidigitateurs.

Voie des Ténèbres : Il s'agit donc de la version redéfinie, revue et corrigée de l'Obténébration. Les deux premiers niveaux restent inchangés. Les niveaux 3 et 4 sont permutés, avec des ajustements. La Métamorphose Ténébreuse (rétrogradée au niveau 3, donc) ne confère aucun tentacule et ne demande pas de jet préliminaire au Lasombra ; il s'agit donc essentiellement d'un pouvoir provoquant la terreur. Le niveau 4 (Bras de l'Abyss) fonctionne comme l'ancien niveau 3 mais la Force, les dommages de constriction et la résistance des tentacules utilisent une seule valeur : le niveau de cette Voie (au moins 4, donc). Quant au niveau 5, ses effets restent les mêmes mais la dépense de Sang doit s'accompagner d'une dépense équivalente de Volonté.

Disciplines Uniques

Déméntation : Pas de modifications – sauf la résurrection de la bonne vieille règle suivante, qui a bizarrement disparu de la troisième édition : chaque niveau en Déméntation se traduit par un Dérangement permanent (le premier étant le Dérangement principal du Malkavien).

Nécromancie : Pas de modifications mais la règle des dépenses de Volonté pour les Rituels (voir Thaumaturgie ci-dessus) devrait également s'appliquer à cette Discipline.

Serpentis : Pas de modifications majeures. Au niveau 1, pas de jet nécessaire pour affecter les autres Vampires mais ces derniers peuvent résister avec Maîtrise de soi ou Instinct. Au niveau 2, compte tenu des ajustements aux règles de combat, la langue s'utilise avec la Dextérité brute (difficulté 6, contre 8 pour une attaque à mains nues). Au niveau 3, l'effet du pouvoir permet au Setite de réduire de 2 les dommages de toutes les attaques subies (sauf flammes, soleil, etc.) et ajoute 2 aux dommages de sa morsure. Pas de modif aux niveaux 4 et 5.

Vicissitude : (On finit en beauté...). On garde l'idée du « Body Craft » comme une aptitude spécifique (une forme d'Art, en fait...). Au niveau 1, la disparition du score d'Apparence simplifie encore les choses. Au niveau 2, le remodelage « pour le combat » fait gagner l'équivalent temporaire d'un niveau de Fortitude, moyennant la perte d'un point de Vitalité. Au niveau 3, les pointes, saillies, etc. se traduisent soit par un +2 automatique aux dommages causés soit par un -2 automatique aux dommages subis. Au niveau 4, la forme monstrueuse ajoute simplement 3 à la Force et à la Dextérité (mais les dommages à mains nues deviennent aggravés) – on garde l'effet de peur/intimidation, bien sûr. Pas de modifications au niveau 5.

Prochain et dernier document : retour sur les Clans indépendants et sur les Clans du Sabbat.

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÉBRES

VI. LE SABBAT ET LES AUTRES

Olivier Legrand (Juin 2022)

Variantes & Hérésies

Commençons par une brève précaution oratoire. Je rappelle que le contenu de ces articles est totalement, définitivement apocryphe. Et quitte à être apocryphe, autant ne pas avoir peur de verser dans l'hérésie. Ce qui suit risque donc de faire grincer quelques dents (croc ?) voire d'indigner certains puristes ou aficionados. Tant pis ! Libre à chacun de rejeter avec force, d'embrasser avec joie ou même de modifier ce qui suit. Je souhaite juste préciser qu'il ne s'agit pas d'élucubrations spontanées mais du résultat de réflexions menées durant (et après) des années de pratique de *Vampire – La Mascarade* en tant que Conteur. Ceci étant posé, allons-y !

Je n'ai jamais été client du principe « à chaque nouveau Clan sa nouvelle Discipline », et ce pour plusieurs raisons. La première est que certaines de ces 'nouvelles' Disciplines ne me semblent avoir aucun lien avec le vampirisme, même en forçant l'imagination – je pense notamment au pouvoir d'illusionniste des Ravnos, qui semble tout droit sorti de D&D. En second lieu, la multiplication de ces Disciplines, de plus en plus exotiques et puissantes, me paraît relever d'une surenchère sans intérêt et qui, de surcroît, fait apparaître les Clans de la Camarilla comme des « vampires de base » fades et sans reliefs. Ce n'est pas parce qu'un Clan n'a pas rejoint la Camarilla qu'il doit fatalement détenir les secrets d'une Discipline unique. Et un Clan indépendant ou une lignée mineure n'a pas forcément besoin de pouvoirs spéciaux pour être intéressant.

A partir de là, j'ai choisi de trancher dans le vif est de virer toutes les Disciplines 'exotiques' qui me semblaient hors-sujet ou sans réel intérêt. Exit donc le Chimérisme des Ravnos, le Quietus des Assamites (si, si, j'ose) et même l'Obténébration des Lasombra. Nous verrons un peu plus loin par quoi les remplacer. Je garde, en revanche, la **Démantation** et la **Vicissitude**, parce que leurs effets sont vraiment intéressants mais aussi pour leur statut hors-norme (Disciplines ou maladies ?) qui légitime leur existence en marge des Disciplines traditionnelles, mais aussi la **Nécromancie** des Giovanni, pendant 'interdit' de la Thaumaturgie, et la **Serpentis** des Disciples de Set, variante (ou corruption ?) de la Métamorphose.

J'ai aussi modifié les Faiblesses qui me semblaient abusives ou vraiment peu inspirées (comme celle des Ravnos, encore eux...) et ajouté un Atout propre à chaque Clan. Dans certains cas, ces propositions s'opposent à certains éléments du background officiel : ainsi, la nouvelle Faiblesse donnée pour les Ravnos va dans un sens totalement contraire à ce qui a été écrit, çà et là, sur la façon dont ce Clan était accueilli par les Princes.

Clans Indépendants

ASSASSMITE (Assassins)

Savoir Secret : Accès à la Thaumaturgie, normalement réservée aux Sorciers (voir *Disciplines*, ci-dessous).

Addiction à la Vitae : Comme dans les règles originales.

Disciplines : Exit le Quietus. Avec Célérité et Occultation, les Assassins n'ont pas besoin d'une Discipline spécifique pour faire d'eux de redoutables tueurs. En revanche, ils ont désormais accès la Thaumaturgie, en version Voie du Sang (+ rituels etc.), ce qui préserve le lien particulier du Clan avec la Vitae.

DISCIPLES DE SET (Serpents)

Instinct du Corrupteur : Passés maîtres dans l'art de la corruption (sous toutes ses formes), les Setites n'ont pas besoin d'Empathie pour percevoir les failles, les émotions etc. d'autrui et peuvent utiliser le Subterfuge en lieu et place de cette aptitude... et avec une difficulté minorée de 2.

Vulnérabilité Accrue à la Lumière : Comme dans les règles originales.

Disciplines : Comme dans les règles originales.

GIOVANNI (Nécromants)

Savoir Interdit : Les Giovanni gardent jalousement les secrets de leur Discipline de Nécromancie, qui leur est totalement exclusive (comme, normalement, la Thaumaturgie pour les Tremere).

Baiser de Souffrance : La morsure d'un Nécromant provoque deux fois les dommages habituels.

Disciplines : Pas de changement. On garde la Nécromancie dans sa version la plus développée, avec ses voies et ses rituels, ce qui l'apparente logiquement à la Thaumaturgie des Tremere.

RAVNOS (Bateleurs)

Kumpanya : A cause de leur malédiction (voir *Marque de l'Errant*, ci-dessous), les Ravnos ont l'habitude de séjourner clandestinement dans les cités, à l'insu des autres Vampires. Au fil du temps, ils se sont créé un vaste réseau de contacts, d'alliés et de goules un peu partout sur le territoire de la Camarilla, facilitant grandement leurs séjours provisoires et secrets dans les cités. Un Ravnos qui débarque dans une nouvelle cité saura toujours où trouver au moins un de ces mortels de confiance.

Marque de l'Errant : Les Ravnos sont d'éternels et vagabonds – et ne sont jamais les bienvenus dans les cités, qui sont pourtant les territoires de prédilection des Caïnites. Ils sont en fait porteurs d'une mystérieuse malédiction. Auraient-ils été, jadis, chassés de la Première Cité et marqués par Caïn lui-même ? Mystère. Les effets sont simples : tout autre Caïnite qui rencontre un Ravnos 'sentira' immédiatement à quel Clan il appartient – et, compte tenu de la réputation Ravnos, sera sans doute tout à fait incapable de lui accorder sa confiance. Les Bateleurs peuvent tromper beaucoup de monde, mais pas les autres Vampires...

Disciplines : Exit le Chimérisme (voir ci-dessus pour les raisons). La Fortitude (Force d'Âme) est remplacée par la Célérité, qui me semble beaucoup plus dans le ton (et facilite aussi les tours d'illusionniste, sans avoir besoin d'une Discipline spéciale). Auspex me semble aussi approprié. Donc : Animalisme, Auspex, Célérité.

Clans du Sabbat

LES ANTITRIBUS

Je ne vais pas les énumérer une par une mais seulement examiner les quelques cas qui me semblent problématiques ou intéressants à modifier.

RAVNOS : Ils n'ont jamais vraiment semblé à leur place au sein du Sabbat ; je trouve plus intéressant de supprimer cette Antitribu et de laisser nos Bateleurs totalement et farouchement indépendants.

TREMERE : Attention : décision radicale. A mon sens, ce Clan ne devrait pas exister au sein du Sabbat – et pour trois bonnes raisons. Primo, le lien de sang systématique qui lie les Tremere à leurs anciens (et le fait que ceux-ci semblent toujours surveiller leurs descendants) devrait rendre impossible le passage du Clan au Sabbat (quoi qu'on en dise). Deuxièmement, cela donne aux Tremere un rôle unique au sein de la Camarilla, qui bénéficie grâce à eux d'un avantage non-négligeable dans sa guerre contre le Sabbat – ce qui explique aussi pourquoi les autres Clans de la Camarilla acceptent les Sorciers en leur sein, en dépit de l'hostilité quasi-systématique qu'ils suscitent – ils sont, en gros, un mal nécessaire, un Clan qu'il vaut mieux avoir avec soi que contre soi. Enfin, cela laisse aussi à d'autres Clans le rôle de « sorciers du Sabbat » – et là, je pense évidemment à ses deux Clans principaux, les Tzimisce et les Lasombra (voir ci-dessous).

VENTRUE : Cette Antitribu s'est en fait scindée en deux factions très différentes (voire diamétralement opposées en termes de culture et d'idéologie) : les **Renégats** (qui rejettent totalement le côté aristocratique et élitiste du Clan, ainsi que la Discipline emblématique de Présence, qu'ils remplacent par l'Auspex) et les **Guerriers** (fanatiques ultra-traditionalistes rejetant ce que leur Clan d'origine est devenu au sein de la Camarilla et qui ont rejoint le Sabbat pour mener une véritable guerre sainte contre cette dernière). En fait, je n'ai pas inventé ces deux versions, qui correspondent à deux visions totalement différentes (et contradictoires) de l'Antitribu Ventrue d'une édition à une autre. Il m'a semblé intéressant de ne pas choisir et d'imaginer une sorte de schisme clanique, ce qui ajoute aussi un peu de diversité aux Antitribus. Incidemment, les Ventrue du Sabbat (quelle que soit leur faction) ne reçoivent pas l'Atout attitré de leur Clan (voir l'article *L'Héritage des Clans*) mais le même Atout que les Brujah (plus difficiles à Dominer), pour des raisons fort différentes.

LASOMBRA (Clan des Ombres)

Sombre Savoir : Au sein du Sabbat, le Clan des Ombres a (avec l'Antitribu Assamite) le monopole de la Thaumaturgie (voir ci-dessous), comme les Tremere au sein de la Camarilla.

Absence de Reflet : Comme dans les règles originales.

Disciplines : Puissance, Domination et Thaumaturgie à la place d'Obténébration (avec, au besoin, une Voie des Ombres dédiée aux ténèbres, mais moins 'over-the-top' ou pouvoir de super-vilain. Cette modification confirme aussi le rôle de ce Clan comme les 'homologues' des Sorciers au sein du Sabbat.

TZIMISCE (Clan du Dragon)

Sang des Voïvodes : Fondateurs influents et respectés du Sabbat, les Tzimisce reçoivent le double de points d'avantages liés au background (10 au lieu de 5) mais doivent consacrer au moins 5 de ces 10 points à des avantages liés au vampirisme ou au Sabbat.

Dégénérescence : La Faiblesse des Tzimisce m'a toujours semblé un peu 'hors-sujet', au moins en ce qui concerne le Clan tel qu'il existe au sein du Sabbat – pour le Vieux Clan, en revanche, le lien avec la terre ancestrale semble tout à fait justifié. Partant de là, il semble logique de lier la Faiblesse de ceux du Sabbat avec leur Discipline de Vicissitude, qui les dévore de l'intérieur et les rend encore moins capables que les autres Vampires du Sabbat de se faire passer pour humain. Un Tzimisce ne peut jamais posséder l'aptitude Empathie ; en outre, chaque niveau dans cette Discipline retire 1 dé aux jets basés sur le Charisme et la Manipulation à destination des mortels, à l'exception de l'Intimidation et des tests effectués pour utiliser les pouvoirs de certaines Disciplines.

Disciplines : Comme dans les règles originales.

LES VOIES DU SABBAT

J'ai déjà expliqué dans l'article consacré à l'Humanité tout le mal que je pensais non pas de ces Voies initiatiques en elles-mêmes mais de leur totale adéquation, en termes de jeu, avec la valeur d'Humanité. Voyons à présent comment les gérer (toujours *en termes de jeu*) d'une autre façon.

Les Voies n'ont pas besoin d'une valeur sur 10 analogue à celle de l'Humanité. La foi d'un Vampire du Sabbat est tout simplement reflétée par son score de Conviction (sinon, d'ailleurs, que représenterait-il d'autre ?). Au fil de son initiation, son Humanité et les Vertus qui lui sont liées (Conscience, Maîtrise de soi) vont être remplacées, dévorées en quelque sorte, par leurs équivalents du Sabbat : la Conviction et l'Instinct.

Tout membre du Sabbat pleinement initié et un peu aguerris aura donc une Humanité de 0 – ce qui, en théorie, signifie une durée de Torpeur se chiffrant en millénaires. Cela ne serait pas forcément gênant en soi (après tout, il faut bien que les Vampires du Sabbat paient le prix de la destruction de leur Humanité) mais remettrait sans doute trop de choses en cause. Il semble donc nécessaire de trouver une alternative, un moyen par lequel les Vampires du Sabbat peuvent outrepasser cette lourde conséquence de leur Humanité perdue.

Une solution assez élégante semble être d'utiliser la valeur d'Instinct en lieu et place de l'Humanité pour déterminer la durée de la Torpeur : l'Instinct représentant le fait de laisser libre cours à la Bête, de fusionner en quelque sorte avec elle, il est en fait assez logique qu'elle confère au Vampire un instinct de survie aveugle, plus fort que tout... et donc susceptible de le 'ramener à la vie' lorsqu'il devrait gésir pour des millénaires. Mais comme l'Instinct est mesuré sur une échelle égale à la moitié de l'Humanité, cela signifie que la Torpeur des Vampires du Sabbat est souvent très longue – au moins un an (correspondant à une valeur de 5 sur la table de Torpeur). Tel est un des prix à payer pour l'abandon de toute Humanité !

Ce sixième article aurait dû être le dernier de la série, mais il y aura finalement un septième et ultime volet, consacré à la Camarilla et au Sabbat – avec là encore, son lot de propositions hérétiques...

Olivier Legrand (Juin 2022)

VAMPIRE – RETOUR AUX TÉNÈBRES

POST-SCRIPTUM APOCRYPHUM

Olivier Legrand (Juin 2022)

Au fil de la rédaction de cette série d'articles, j'ai évidemment été amené à réfléchir à ce que je changerais, dans l'univers de *Vampire – La Mascarade*, si je devais me lancer un jour dans une nouvelle chronique (possibilité qui, je l'avoue, me tente de plus en plus). Cet ultime article laisse donc de côté le système de jeu pour s'intéresser uniquement au background du jeu et plus particulièrement à la Camarilla et au Sabbat. Il ne s'agit pas là d'idées spontanées ou gratuites, mais du résultat de réflexions menées pendant (et après) des années de pratique en tant que Conteur et que ma replongée dans l'univers du jeu m'a permis d'étoffer et de formaliser.

La Camarilla et la Mascarade

LE CERCLE INTERIEUR

Le Cercle Intérieur de la Camarilla n'est pas basé à Venise – en tous les cas pas en ce moment. Outre le fait que Venise est supposée être le fief du Clan Giovanni, il semble vraiment douteux qu'une telle institution réside au même endroit sur une base permanente. Une ou deux fois par siècle, donc, le Cercle Intérieur prend ses quartiers dans une nouvelle grande ville d'Europe : Venise, Vienne, Londres, Prague, Paris...

Le Cercle Intérieur n'a jamais siégé ailleurs qu'en Europe. Les Princes du Nouveau Monde sont donc très éloignés de ses décisions et de son influence et il existe une vraie dissonance (voire une rupture ?) avec le Vieux Monde. Les Princes américains sont farouchement indépendants, chaque cité étant, dans les faits, une entité autonome ; en Europe, au contraire, le poids de la Camarilla, des alliances et des rivalités est beaucoup plus fort.

LA NATURE DE LA MASCARADE

La Tradition de la Mascarade interdit d'étreindre tout mortel célèbre, pour des raisons assez évidentes : si un mortel *brille trop fort*, alors il ne pourra jamais *rejoindre les ténèbres*. Les souverains, les grands artistes et autres figures historiques ne peuvent donc jamais devenir des Vampires. Exit, donc, François Villon, John Dee, Aleister Crowley, Harry Houdini et toute la galerie des célébrités.

L'avènement d'Internet et du smartphone aurait dû faire voler la Mascarade en éclats... mais cela n'est pas arrivé. Comment ceci est-il possible, dans un monde où n'importe qui peut filmer n'importe quoi sur son portable et le partager instantanément avec le reste de la planète ? La réponse se trouve dans la section consacrée au rôle du Clan Nosferatu au sein de la Camarilla.

L'INFLUENCE DES VAMPIRES

Les Vampires ne sont pas les maîtres du monde. Ils ne tirent pas les ficelles de l'Histoire en secret et ne dirigent pas les affaires humaines à la manière de démiurges ou des marionnettistes. S'ils s'impliquent autant dans lesdites affaires, c'est uniquement dans le but de préserver leur sécurité matérielle et personnelle, de constamment renforcer les remparts invisibles qui séparent leur société de celle des mortels. Bien sûr, le pouvoir est sans doute la meilleure des protections, mais trop de pouvoir vous place tôt ou tard dans la lumière... et les Vampires ont vocation à rester dans les ombres.

En règle générale, les Vampires laissent l'humanité vivre sa vie ; ils ne sont pas les instigateurs secrets des grands événements ou bouleversements de l'Histoire, qu'ils observent plutôt en spectateurs – des spectateurs qui, selon les cas, peuvent être fascinés, dégoûtés, curieux ou blasés mais qui, pour filer la métaphore théâtrale, savent très bien qu'ils ne sont ni des acteurs, ni des metteurs en scène.

Les Clans de la Camarilla

NATURE ET ROLE DES CLANS

Le Clan d'un personnage représente sa famille vampirique – et non pas l'alpha et l'oméga de son existence et de sa personnalité. Et cette idée de famille recouvre justement une myriade de possibilités : pour certaines personnes, la famille est tout, pour d'autres, elle ne signifie pas grand-chose. On peut embrasser son héritage familial ou, au contraire, le rejeter ou tenter de s'en éloigner à tout prix. Et qui dit famille peut dire aussi conflits d'intérêts, tensions, rivalités... bref, l'appartenance à un Clan peut impliquer toutes sortes de conséquences et de possibilités, au-delà des clichés et des stéréotypes forcément réducteurs. Un Clan est aussi un milieu, un environnement – pas juste une étiquette.

La Camarilla « tient » parce que chacun des sept Clans y a sa place et son rôle. L'équilibre est certes précaire et cet équilibre n'exclut pas toutes sortes de conflits, de rivalités, d'intrigues... mais la Camarilla n'est pas qu'un mot ou une idée : elle est une réalité, vieille de plusieurs siècles, une institution, en quelque sorte. **Chaque Clan y a des fonctions attirées** (à défaut d'être officielles) et l'ensemble fonctionne justement grâce à cela. Nous allons nous pencher d'un peu plus près sur le rôle de chaque Clan dans les sections suivantes – mais l'idée n'est surtout pas de recréer de nouveaux stéréotypes. La fonction d'un Clan ne signifie pas que tout personnage qui en est issu doit forcément contribuer à cette fonction – mais elle constitue une réalité, une toile de fond qu'aucun membre du Clan ne peut ignorer totalement.

CLAN VENTRUE

A tout seigneur, tout honneur... **Les Ventrue sont les ordonnateurs et les entrepreneurs de la Camarilla.** Au-delà de leur image d'aristocrates ou de magnats, les Ventrue remplissent bel et bien la fonction de grands argentiers au sein de la secte. Cela ne signifie pas qu'ils entretiennent ou financent les autres Clans mais qu'ils ont la mainmise sur un grand nombre de ressources, de lieux et d'infrastructures permettant à la Camarilla, lorsque cela est nécessaire, de fonctionner comme un réel pouvoir temporel – et non comme une simple alliance de principes. Et bien sûr, cette fonction leur confère un pouvoir politique considérable au sein de la secte. Troupeaux, refuges, contacts, alliés, argent, influence, tout cela structure et organise la culture et la réalité des Ventrue.

Sans les Ventrue, la Camarilla n'aurait pas les moyens d'exercer un réel pouvoir au sein de la société mortelle, lorsque cela s'avère nécessaire – non pas pour devenir les maîtres secrets de ladite société, mais pour préserver la Mascarade et, in fine, garantir la survie des Cainites et la pérennité de leur influence occulte.

CLAN TREMERE

Les Tremere sont la principale arme de la Camarilla dans sa lutte secrète contre le Sabbat. Ce rôle unique est évidemment lié au fait que les membres de ce Clan sont les seuls **détenteurs des secrets de la Thaumaturgie** ; il est aussi la seule garantie de la survie du Clan au sein de la Camarilla ; sans ce monopole thaumaturgique et ce rôle d'avant-garde dans la guerre de l'ombre, les Tremere auraient depuis longtemps été liquidés par les autres Clans. **Sans les Tremere, la Camarilla aurait sans doute été vaincue ou supplantée par le Sabbat.** Au sein de la secte, ils sont, selon la formule consacrée, un mal nécessaire.

N'en déplaise aux théoriciens du complot, les Tremere n'exercent qu'**une influence très limitée sur la société mortelle,** par tradition clanique (le côté loge de sorciers détachés du monde, etc.) mais aussi parce que d'autres Clans (Ventrue, Nosferatu, Toreador, Brujah...) ont tout fait pour limiter leur pouvoir temporel. Le Clan ne s'apparente pas à une cabale de pseudo-Illuminati omniprésents et omnipotents, mais plutôt à une société secrète globalement coupée du monde.

CLAN NOSFERATU

Les Nosferatu sont les veilleurs secrets de la Mascarade. Ils disposent également de nombreux serviteurs mortels qui les aident (parfois à leur insu ou en tant que Goules liées par le sang) dans cette tâche d'éternelle vigilance.

Sans les Nosferatu, leur vigilance et leurs réseaux secrets, la Mascarade aurait déjà volé en éclats. Au sein de la Camarilla, ils sont probablement ceux qui, tout en s'en tenant soigneusement éloignés, savent le mieux **s'adapter aux mutations** de la société humaine, qu'ils observent soigneusement depuis ses ombres et ses soubassements – comme des rats, serait-on tenté d'ajouter. C'est au sein de leur Clan qu'est née **la Toile** – un réseau de renseignements secret qui remonte en réalité au XVII^{ème} siècle et dont le nom, qui faisait évidemment référence aux réseaux tissés par les

araignées, s'est avéré prophétique ; à l'époque moderne, la Toile a tout naturellement pris en main la gestion de la Mascarade sur Internet, par l'intermédiaire de hackers et autres informaticiens transformés en Goules, qui forment une véritable armada secrète qui écume le web H/24 à la recherche de contenus problématiques à effacer et, si nécessaire, de mortels à faire taire. En marge du darkweb et du darknet existe un cyber-monde encore plus secret, le *nightweb*, entièrement contrôlé par le Clan Nosferatu et qui permet à ces derniers d'être les araignées invisibles de la toile mondiale.

CLAN TOREADOR

Les Toreador sont les entremetteurs de la Camarilla et les gardiens de sa mémoire. Les membres de ce Clan, qui contrôlent souvent l'Elysium des cités placées sous l'autorité d'un Prince, sont régulièrement amenés à (ou font en sorte de) jouer les médiateurs entre les différents Clans de la secte au sein d'un fief ou même parfois d'un fief à un autre. **Sans les Toreador, la Camarilla aurait sans doute volé en éclats depuis longtemps.** Ce Clan se pose souvent en négociateur, en faiseur de paix et en arbitre des conflits – ce qui lui attire aussi la réputation de se mêler un peu trop des affaires des autres Clans.

De manière générale, les Toreador de la Camarilla communiquent beaucoup entre eux et sont souvent au fait de ce qui se passe dans d'autres cités, y compris (voire surtout) en termes de situation politique vampirique. Si certains d'entre eux peuvent clairement évoquer les figures du courtisan et de l'intrigant, la longévité et la condition particulière des Caïnites ont aussi fait d'eux les **dépositaires des traditions de la Camarilla** ; fort bien informés sur le présent, ils le sont donc tout naturellement sur le passé, y compris sur l'histoire de la Camarilla et de ses Clans.

CLAN MALKAVIAN

Les Malkavians sont à la fois les oracles et les bouffons de la Camarilla. Toute société a besoin d'oracles et de bouffons, quel que soit le nom qu'elle leur donne et la Camarilla ne fait pas exception à cette règle. Incarnations de la figure du Fou, les Malkavians sont traités de façon ambivalente par les autres Clans, qui tentent généralement de les tenir aussi éloignés que possible de leurs affaires mais savent aussi que les Malkavians sont souvent les premiers à pressentir les crises à venir, à envisager les situations sous un autre angle ou à entrevoir la clé d'un mystère.

Sans les Malkavians, la Camarilla serait beaucoup plus aveugle qu'elle ne l'est. Leur fonction au sein de la secte peut s'envisager en contrepoint du rôle des Nosferatu : révélation contre dissimulation, intuition contre information, chaos contre organisation. Comme les prophètes du temps jadis, les Malkavians qui vivent au sein de la Camarilla sont à la fois **vus avec suspicion et écoutés avec attention**.

CLAN BRUJAH

Les Brujah sont les niveleurs et les égalitaristes de la Camarilla¹. Le terme 'niveleur' doit ici s'entendre dans son sens historique – c'est ainsi que, pendant la Guerre Civile Anglaise du XVII^{ème} siècle, les Républicains les plus résolus se nommaient eux-mêmes (*levellers*). Aux yeux des Brujah (mais pas uniquement), leur **défiance à l'égard de toutes les formes de pouvoir** fait d'eux le seul Clan de la Camarilla susceptible d'y remplir **une fonction nécessaire** de contre-pouvoir, de **rempart contre les tentations hégémoniques** de certaines factions.

Sans les Brujah, la Camarilla serait sans doute déjà tombée entièrement entre les mains d'un autre Clan – comme les Ventrue ou les Toreador. Ceux qui s'impliquent dans les affaires de la Camarilla veillent à ce qu'aucun Clan ne prenne trop de pouvoir au sein de la secte ou même du monde mortel – une 'mission' qui les place donc souvent en butte aux ambitions et aux menées des Ventrue, leurs grands adversaires politiques, qui considèrent souvent le Clan Brujah comme une éternelle force d'opposition. Mais les autres Clans savent aussi que les Brujah fidèles à la Camarilla seraient probablement les seuls à pouvoir *faire quelque chose* en cas de soulèvement généralisé des Anarques. L'**insoumission** caractéristique des Brujah les rend aussi moins faciles à influencer (y compris par la Domination) ou à circonvenir : ils peuvent donc être vus comme les « incorruptibles » de la Camarilla.

¹ On confond trop souvent les **Brujah** et les **Anarques**, sans doute parce que les Brujah sont probablement plus nombreux parmi les Anarques qu'au sein de la Camarilla... et aussi plus nombreux au sein des Anarques que n'importe quel Clan – mais il existe aussi des **Brujah intégrés à la Camarilla, qui acceptent de jouer son jeu** et y tiennent donc forcément un rôle qu'aucun autre Clan ne pourrait tenir à leur place.

CLAN GANGREL

Les Gangrel sont les messagers de la Camarilla et ses éclaireurs en territoire hostile. De tous les Clans de la Camarilla, ils sont ceux que leurs pouvoirs rendent les plus aptes à voyager sur de longues distances et en pleine nature et donc à faire la jonction entre des fiefs éloignés les uns des autres, lorsque cela s'avère nécessaire – c'est-à-dire, le plus souvent, en temps de crise ou face à une menace extérieure. En temps normal, les Gangrel semblent donc le plus souvent se tenir à l'écart des affaires de la Camarilla et n'y tenir aucun véritable rôle – une impression trompeuse.

Sans les Gangrel, la Camarilla n'aurait pas pu se maintenir comme une force agissante et se serait rapidement scindée en fiefs totalement coupés les uns des autres. Il est toutefois indéniable qu'avec le progrès des moyens de transport et de communication, cette attribution a de plus en plus tendance à s'estomper – mais autrefois, lorsqu'il fallait plusieurs jours pour couvrir une centaine de kilomètres, les Gangrel jouaient un rôle-clé au sein de la Camarilla. Depuis la Révolution Industrielle, cependant, l'importance de ce rôle s'est estompée – et avec elle, l'implication des Gangrel dans les affaires de la Camarilla et **ce Clan est aujourd'hui le plus susceptible de faire sécession.**

Le Sabbat et ses Clans

IMPLANTATION ET INFLUENCE

Le Sabbat ne tient aucune cité – car ce n'est pas ainsi qu'il exerce et maintient son pouvoir. Des mégapoles comme New York ou Montréal sont donc bel et bien dirigées par des Princes liés à la Camarilla. **La seule véritable « ville du Sabbat » est Mexico** mais les membres de la secte la considèrent d'abord comme une sorte de ville ouverte, de creuset et de carrefour – et non comme un fief qu'il convient de diriger ou de protéger.

Les meutes du Sabbat sont, par nature, mobiles, changeant régulièrement de territoires de chasse et opérant le plus souvent dans les zones où l'influence de la Camarilla est inexistante ou érodée – mais sans jamais y établir de base de pouvoir permanente. Elles peuvent également se livrer à des incursions sporadiques (mais souvent lourdes de conséquences) dans les fiefs de la Camarilla, afin de défier son pouvoir, de mettre en danger la Mascarade ou, tout simplement, de s'en prendre à certaines cibles de tel ou tel Clan. **Le Sabbat est partout et nulle part.**

Les Tzimisce et les Lasombra jouent un double-jeu. D'un côté, ils sont les architectes et les seigneurs de la secte ; de l'autre, ils considèrent avant tout celle-ci comme un instrument de pouvoir qu'ils sont libres d'utiliser à leur guise et, contrairement à ce qu'ils professent souvent, ils privilégient presque toujours leurs propres intérêts et sont avant tout loyaux envers leurs Clans respectifs. Peut-être est-ce pour cela que le Sabbat n'a jamais vraiment réussi à remporter de réelles victoires de grande ampleur contre la Camarilla – mais peut-être la 'guerre des ombres' entre les deux sectes n'est-elle que la manifestation extérieure, voire la couverture, de conflits plus souterrains et plus complexes. Notons enfin que **les Tzimisce et les Lasombra possèdent bel et bien des fiefs**, mais organisés de façon très différente des cités régies par la Camarilla (voir les sections consacrées à ces Clans).

VAULDERIE ET VINCULUM

Le seul effet de la Vaulderie est de dénouer les éventuels Liens de Sang. Tout le reste est un mythe, créé et soigneusement entretenu par les Tzimisce et les Lasombra pour assurer la cohésion des meutes du Sabbat.

Le Vinculum n'existe que dans l'imagination des nouveau-nés du Sabbat ; sa réalité psychologique résulte d'une propagande soigneusement conçue et perpétuellement martelée, ainsi que du formidable pouvoir de l'autosuggestion. Cette croyance n'est pas une simple opinion ou vue de l'esprit mais s'apparente clairement à une forme de foi : pour le croyant, la foi n'a pas besoin de preuves et le doute n'est jamais envisageable.

ANTITRIBUS

Les Antitribus ne sont pas des « Clans inversés » mais simplement le nom donné aux Vampires ayant rompu les liens avec leur Clan pour rallier le Sabbat – et aussi, par extension, à leurs descendants.

Aucune Antitribu n'a de véritable organisation interne ou structure clanique. Les Vampires des Antitribus sont avant tout loyaux à leurs meutes et au Sabbat en tant que tel. Peut-être les Anciens des Clans Lasombra et Tzimisce les

considèrent-ils avant tout comme de vulgaires pions sans importance, acteurs à leur insu de la propre « mascarade » du Sabbat – un jeu de dupes, dont les deux Clans dirigeants sont les seuls véritables maîtres.

Il n’y a jamais eu d’Antitribu Tremere, en vertu des liens de sang qui soudent l’ensemble de ce Clan mais aussi de son rôle particulier au sein de la Camarilla. Les rares Tremere tentés par l’idée de rejoindre le Sabbat sont toujours ‘flairés’ à temps par leur mentor ou leurs frères de Clan et promptement éliminés.

Il n’y aura jamais d’Antitribu Ravnos, ce Clan mettant un point d’honneur à rester libre et indépendant de toute affiliation qui le rendrait tributaire d’autres Clans. Si d’aventure un Ravnos envisageait de « trahir son sang », ses congénères s’occuperaient de lui sans états d’âme.

CLAN LASOMBRA

Les Lasombra possèdent leurs propres fiefs mais ces domaines n’accueillent aucun Vampire d’un autre Clan, même de façon temporaire ou en tant qu’invité. Les rencontres avec les autres membres du Sabbat ont toujours lieu loin de ces enclaves soigneusement isolées, dont l’existence est fort peu connue parmi les Vampires des Antitribus.

Les fiefs Lasombra ne sont pas des cités mais des forteresses. Certains sont de véritables citadelles, d’autres sont plutôt organisés sur le modèle de grandes *haciendas* totalement coupées du monde extérieur. Le Clan exerce sur ces lieux une autorité absolue et complète ; tous les mortels qui y vivent sont à leur service, comme des serfs captifs depuis de longues générations. La domination exercée sur ces mortels par leurs maîtres vampiriques est telle qu’aucun d’entre eux ne songerait à trahir ou à abandonner le domaine auquel ils appartiennent corps et âme.

Les Lasombra veillent soigneusement aux intérêts et au pouvoir de leur Clan et possèdent un réseau d’influence sans doute comparable à celui des Ventrue. Ils considèrent que leur Clan n’a besoin d’aucun autre pour survivre ou pour régner. A leurs yeux, le Sabbat est comme une armée dont ils seraient les officiers aristocrates et les Antitribus ne sont que de la piétaille. Quant aux Tzimisce, ils sont leurs associés par nécessité – ceux qu’il vaut sans doute mieux avoir pour alliés que pour ennemis mais auxquels, cela va de soi, il ne faut jamais faire confiance.

CLAN TZIMISCE

Les fiefs Tzimisce ne sont pas des cités mais de véritables domaines féodaux, avec toujours au moins un château au cœur du territoire, selon le modèle rendu célèbre par Dracula. Tous ces domaines, dont les Tzimisce se considèrent comme les *voïvodes* de droit ancestral, se situent en Europe centrale ou orientale et appartiennent au Clan depuis des siècles. Les Tzimisce se voient comme les véritables seigneurs du Vieux Monde, les Lasombra étant plutôt, à leurs yeux, en charge du Nouveau Monde.

Les Tzimisce seront toujours profondément enracinés dans leurs terres ancestrales. La Vicissitude est la seule véritable différence entre les Tzimisce du Sabbat et ceux du Vieux Clan. En dépit des divisions, des conflits et des trahisons, les liens n’ont jamais été complètement coupés et *le Sang reste plus fort que tout*.

Les Tzimisce ne se sont jamais adaptés au monde moderne, qu’ils haïssent et méprisent. Leur rêve secret pourrait bien être de ramener l’humanité au bon vieux temps des âges sombres et de la féodalité – une féodalité de sang, bien entendu...

Cette fois-ci, c’est vraiment la fin de cette série d’articles qui, je l’espère, vous aura donné envie, à vous aussi, de revenir aux Ténèbres.

Olivier Legrand (Juin 2022)