Le monde de **Vampire : la Mascarade** n'est pas le nôtre, bien qu'il en soit suffisamment proche pour créer un sentiment de malaise. Disons plutôt que le monde habité par les vampires est *similaire* au nôtre — vu au travers de lunettes sombres. Le mal y est palpable et évident ; la fin des temps y est proche ; le monde entier est sur le fil du rasoir. C'est un monde de ténèbres.

Superficiellement, le Monde des Ténèbres est identique à notre monde "réel". Les mêmes groupes de rock y sont populaires, la violence gangrène pareillement les villes, la corruption et l'affairisme infestent les mêmes gouvernements, et les villes et les sociétés se tournent vers les mêmes capitales culturelles. Le Monde des Ténèbres a une Statue de la Liberté, une Tour Eiffel et un Big Ben. Mais l'horreur quotidienne est plus présente que dans notre monde : ses fléaux sont tous aggravés. Nos peurs y sont plus réelles. Nos gouvernants y sont plus dégénérés. Notre écosystème y meurt chaque nuit d'avantage. Et les vampires existent.

La plupart des différences entre notre monde et le Monde des Ténèbres viennent des vampires. Anciens et invisibles, les membres de la Famille y jouent avec l'humanité comme un chat avec une souris. Les immortels manipulent les peuples pour tromper l'ennui qui les affligent chaque nuit, ou pour se protéger des machinations d'adversaires immémoriaux. L'immortalité est la malédiction des vampires, car ils sont prisonniers d'une existence stagnante et d'un corps mort.

Ce chapitre est consacré au monde des vampires. Le Monde des Ténèbres est à l'image des passions et des horreurs de ses maîtres secrets, et l'espoir en la rédemption est la dernière chose qui fait vivre, ou non-vivre, les habitants de ce lieu maudit.

Le Monde des Ténèbres

La plus grande différence entre notre monde et celui de **Vampire : La Mascarade** est la présence de monstres immortels manipulant l'humanité. Violence et désespoir y sont plus courants, car ils sont indispensables à la survie de la Famille. Le monde est désolé, mais la fuite est une possibilité toujours présente, peut-être trop. Le décor de **Vampire** est fait de sa population et du désespoir de celle-ci.

Gothique-punk et sombres présages

"Gothique-punk" est sans doute le meilleur adjectif pour qualifier la nature du Monde des Ténèbres. L'environnement est un enchevêtrement de styles et d'influences, et la tension causée par la juxtaposition d'ethnies, de classes sociales et de sous-cultures fait du monde un endroit vibrant mais dangereux.

L'aspect "gothique" décrit l'ambiance du Monde des Ténèbres. Des immeubles se dressent sur des arcs-boutants au-dessus des têtes, mêlant colonnes classiques et gargouilles grimaçantes. Les habitants sont écrasés par l'architecture, perdus parmi les flèches qui semblent s'élancer vers les cieux comme pour échapper au monde physique. Les bancs des églises se remplissent, les mortels se ralliant à tous ceux qui leur promettent un espoir dans une vie meilleure. Les sectes prospèrent, promettant pouvoir et salut. Les institutions qui contrôlent la société sont encore plus rigides et conservatrices que dans notre monde, car ceux qui ont le pouvoir préfèrent les maux du monde qu'ils connaissent au chaos du changement. C'est un monde déchiré entre ceux qui ont tout et ceux qui n'ont rien, entre la richesse et la pauvreté, entre l'excès et la misère.

Le côté "punk" est exprimé par le style de vie de nombre d'habitants du Monde des Ténèbres. Afin de donner un sens à leur vie, ils se rebellent, se jetant contre les piliers du pouvoir. Des gangs font la loi dans la rue, et le crime organisé se développe au sein de la pègre, en réaction à l'inutilité d'une vie "dans le droit chemin". La musique est plus forte, plus rapide, plus violente ou plus hypnotique par sa monotonie ; elle est écoutée par des masses qui trouvent le salut dans l'oubli. La parole est plus crue, la mode plus outrageuse, l'art plus obscène, et la technologie apporte cela à tous avec un simple clic. Ce monde est corrompu, ses habitants sont en faillite spirituelle, et la fuite en avant tient souvent lieu d'espoir.

Et si cela ne suffisait pas, les dernières années ont vu une crainte silencieuse mais obsédante s'emparer des membres de la Famille. De nombreux vampires murmurent que le Jyhad, la guerre éternelle ou le jeu, est en passe de détruire les plus anciens. La guerre dure depuis la nuit des temps, mais nombreux sont ceux qui craignent que, le nouveau millénaire approchant et la malédiction des non-morts s'affaiblissant, une fin de partie apocalyptique s'annonce. Des signes et des présages, nombreux dans le prophétique *Livre de Nod*, troublent les vampires de tous clans ou lignages, même ceux qui prétendent ne pas y croire. On parle à voix basse — et aussi bien dans les cénacles du Sabbat que dans les salons de la Camarilla — d'agitation en Orient, d'armées de racaille sans clan, de vampires dont le sang est si faible qu'ils ne peuvent donner l'Étreinte, de rencontre avec de mystérieux aïeuls dont les pouvoirs sont si vastes qu'il est impossible d'y reconnaître un lignage, de lune ascendante noire et de pleine lune rouge sang. Ce sont, selon les croyants, les signes que les Nuits Dernières sont proches, et que la fin de tout est pour bientôt.

Certains vampires croient que le Jugement est proche, et que les puissances des Cieux se préparent à juger les vampires pour ce qu'ils ont fait du monde. D'autres parlent de la fin du jeu, la Géhenne, la nuit où les plus anciens vampires surgiront pour boire le sang de leur progéniture — ce sang plus faible — pour étancher leur propre soif. Rares sont ceux qui admettent croire à de telles superstitions, mais la tension est chaque nuit plus palpable. Des anciens abattent leur main d'un seul coup, ruinant des siècles d'intrigues en quelques actions insensées. Les meutes de guerre du Sabbat se jettent contre les forteresses de leurs ennemis, comme si elles craignaient de n'avoir pas d'autre occasion. Des groupes d'Assamites cannibales, autrefois retenus par une malédiction, chassent d'autres vampires et se soûlent de leur sang. Des vampires de lignage incertain sont traqués et détruits par des anciens paranoïaques, qui les craignent comme des précurseurs de la Géhenne. Bien que la patience soit une vertu particulière chez les immortels, elle est de moins en moins observée. C'est le monde entier de la Famille qui se précipite vers le gouffre de la folie collective.

Le gothique-punk est une ambiance et un décor à mettre en place durant une partie de jeu. La plus grande part de la création échoit au Conteur, mais les joueurs doivent également y impliquer leurs personnages. L'ambiance est également une question de goûts. Certains groupes préfèrent plus de gothique que de punk, d'autres voudront un équilibre des deux éléments, alors que d'autres encore en voudront seulement un peu des deux. C'est votre jeu, et vous êtes libre d'en faire ce que vous voulez. Gardez simplement à l'esprit que la construction du monde est une expérience commune, et que tout ce que font à la fois les joueurs et le Conteur rend ce monde plus crédible. Les actions, les lieux, les personnages et les descriptions doivent converger vers l'esthétique gothique-punk.

Les villes

Les vampires sont des créatures viscéralement urbaines, même si certains prétendent qu'il s'agit plus d'un choix que d'une question de nature. La ville offre tout ce qu'un vampire peut désirer : une source quasi illimitée de sang frais, suffisamment de contacts pour satisfaire les plus sociaux (et suffisamment de solitude pour satisfaire les plus solitaires) et un abri sûr contre les loups-garous qui hantent les campagnes au-delà des lumières de la cité.

Malheureusement pour les vampires, les villes sont également le théâtre du Jyhad, la grande guerre cannibale qui sévit parmi les morts-vivants depuis plus longtemps que ne s'en souvient le vampire le plus ancien. La nuit est aussi capricieuse que le sont les vampires, et une longue période de calme peut s'achever par un bain de sang sans aucun signe avant-coureur. Puisqu'ils hantent tous les villes à la recherche de nourriture et de protection, la confrontation avec d'autres membres de la Famille est inévitable.

Dans le passé, lorsque les humains étaient moins nombreux et les villes plus petites, les vampires pouvaient jouir seuls de leur terrain de chasse, sans jamais rencontrer l'un des leurs. Aujourd'hui, les contacts avec d'autres prédateurs sont quasiment inévitables, et un certain équilibre des forces existe dans chaque ville. Les plus anciens contrôlent leur territoire, les princes des immortels gouvernent avec une poigne de fer, des anarchs sans loi chassent dans les rues mal famées, et des fêtes sauvages de vampires se déroulent loin des yeux des mortels. Même le conflit le plus grave entre membres de la Famille se déroule toujours derrière le voile de la Mascarade, la loi du silence qui empêche les vampires de dévoiler leur existence aux mortels.

Paradoxalement, les villes sont à la fois les paradis et les prisons des vampires. En les quittant, ils risquent de perdre leur non-vie du fait de la soif ou sous les griffes des loups-garous. En y restant, ils peuvent s'adonner à leur passion, mais affrontent inévitablement leurs semblables. C'est une existence tendue et fragile que celle d'immortel, avec ses innombrables malédictions : la dépression, l'inanité et l'ennui débilitant.

Une proportion approximative entre vampires et mortels a été calculée au siècle dernier. De nombreux princes vampires maintiennent la limite d'un vampire pour 100.000 mortels afin de garder leur existence secrète. Malgré cela, et notamment durant les dernières années, certaines villes dépassent ce ratio, et la population sans cesse croissante de vampires est devenue un sujet préoccupant. Dans les villes qui ne suivent pas à la lettre la Mascarade, celles contrôlées par le Sabbat, le rapport peut atteindre jusqu'à trois fois le niveau acceptable. La surpopulation n'est pas un problème facile à régler : la décision de qui peut rester et qui doit connaître la Mort Ultime est un choix politique que peu de princes veulent faire, sauf circonstances dramatiques.

Certains vampires pensent que la situation sera éclaircie de gré ou de force. De jeunes vampires au sang faible apparaissent de plus en plus fréquemment dans les villes des anciens, et de nombreux membres de la Famille murmurent que le temps de la "moisson", où les maîtres secrets du Jyhad sortiront pour dévorer les autres, est proche.

La Famille

Les vampires ont longtemps été craints comme des prédateurs nocturnes, de terrifiantes formes noires surgissant des ténèbres pour voler des enfants et se nourrir du sang des innocents. Les vampires sont également des créatures d'une beauté mortelle, d'une passion immense et d'une sensualité de fauve.

Chaque vampire est unique, et chacun a une histoire fascinante à raconter. Il est cependant une chose que tous partagent : la damnation. Plus important que tout lignage, clan, secte ou cause est le fait que les vampires sont des prédateurs morts-vivants. Le devoir ou les engagements passent en second lieu, après la soif inextinguible qui les taraude. Les vampires sont des parasites, sans exception, maudits par un destin qui les force à chasser parmi ceux qui ont été leurs semblables.

Vampire s'appuie avant tout sur ces thèmes. Les vampires sont des monstres. Que ressent-on lorsqu'on abandonne le corps exsangue et sans vie d'un enfant dans une décharge ? quand on manipule les mortels comme des pions sur un échiquier ? quand on suspecte les anciens de vous utiliser comme arme dirigée contre de vieux ennemis ? quand on passe sa non-vie dans les secrets et les

vendettas ? quand on succombe à la volonté de la Bête et qu'on s'acharne sur d'innocentes victimes ?

En réponse à son environnement, la Famille a développé une société complexe qui existe hors de vue des mortels. Âges, clans, sectes, sires, pouvoirs, influences et bien d'autres aspects font des vampires ce qu'ils sont. Chaque membre de la Famille est défini par l'appartenance à l'une des nombreuses castes sociales qui caractérisent la société vampirique. En créant et renforçant les divisions et les rôles qu'ils s'imposent, même de façon artificielle, les vampires cherchent avant tout à échapper à la Bête qui les ronge. En fait, **Vampire : la Mascarade** est à double sens : les vampires ne se cachent pas seulement des mortels, mais également d'eux-mêmes, tentant de se convaincre qu'ils ne sont pas les monstres qu'ils sont devenus.

Une façon dont les Damnés se distinguent les uns des autres est la combinaison de l'âge et de la génération, ou la distance qui les sépare de Caïn, le vampire originel. Les jeunes vampires doivent prouver leur valeur aux yeux des anciens pour obtenir un minimum de respect, et la Famille est souvent aussi stagnante et sclérosée que les immortels eux-mêmes. Il y a cependant une petite possibilité d'évolution, car les anciens recherchent en permanence des alliés et des combattants pour les soutenir dans le Jyhad.

Le statut le plus élevé est accordé aux Antédiluviens, les vampires de la Troisième Génération. La plupart des vampires estiment qu'il s'agit d'êtres mythologiques. De fait, aucun n'a jamais été vu durant l'ère moderne. Le rang le plus bas est celui des nouveau-nés et des Parias, ces vampires sans clan ou au sang trop faible pour y déceler un lignage.

• **Les Antédiluviens.** Ces anciens vampires, s'ils existent réellement, sont sans doute les créatures les plus puissantes du monde. Membres de la Troisième Génération, ils ne sont qu'à deux étapes du Premier Vampire, Caïn. Lorsqu'ils choisissent de s'éveiller de leur long sommeil, les Antédiluviens affectent tous ceux qui sont en contact avec eux. Selon les rares récits de leurs actes, ils possèdent des pouvoirs quasi divins. Selon une légende des vampires, il y aurait 13 Antédiluviens, dont certains ont été détruits. Leur lutte éternelle, le Jyhad, affecte tous les vampires, et les manipulations et fourberies à multiples niveaux rendent les agissements de ces Anciens pour ainsi dire indécelables.

• **Les Mathusalems.** Si les Antédiluviens sont les dieux des vampires, les Mathusalems sont leurs demi-dieux et avatars. Entre la millième et la deux millième année de non-vie d'un vampire s'opère un profond changement. Parfois physique, ce bouleversement peut également être mental ou émotionnel. Mais quelle qu'en soit la nature, il en résulte que le vampire perd définitivement toute apparence d'humanité. Étant passé du monde terrestre au royaume du surnaturel, les Mathusalems se retirent souvent sous terre, à l'abri des crocs des vampires plus jeunes. Leurs pouvoirs sont si vastes qu'ils continuent de diriger mentalement leurs machinations complexes, communiquant de façon magique ou télépathique (mais toujours invisible) avec leurs serviteurs.

Les vampires craignent les Mathusalems, à qui on prête d'épouvantables caractéristiques. La rumeur parle de Mathusalems dont la peau est devenue pierre, à l'apparence si hideuse ou si magnifique qu'ils ne peuvent être contemplés directement. On dit que certains ne se nourrissent que de sang de vampire, et que d'autres dirigent des nations entières depuis leur froid tombeau.

• **Les anciens.** Les anciens sont des vampires existant depuis plusieurs siècles, et sont généralement de la Sixième à la Huitième Génération. Après des décennies de fourberie et une faim insatiable de pouvoir, les anciens sont les participants du Jyhad les plus physiquement actifs. Ils ne subissent pas la torpeur qui se saisit des Mathusalems ou des Antédiluviens, et ne sont pas aussi impuissants ou facilement influençables que les plus jeunes. Le terme "ancien" est subjectif : un vampire qui se quali-

fie d'ancien à New York ne serait considéré que comme acolyte en Europe ou ailleurs. Les anciens contrôlent d'une main de fer la Famille, empêchant les plus jeunes d'atteindre des positions d'influence en exerçant leur pouvoir acquis depuis des décennies, sinon des siècles.

• **Les acolytes.** Les acolytes sont des vampires relativement jeunes (entre cent et deux cents ans de non-vie) qui ont prouvé qu'ils étaient de dignes membres de la Famille. Les acolytes sont les laquais de vampires plus puissants et, s'ils sont intelligents et chanceux, les anciens de demain. Le statut d'acolyte se situe entre celui d'ancien et de nouveau-né, ce qui signifie que le vampire a perdu ses dents de lait (si on peut dire) mais manque encore d'expérience pour devenir un véritable maître du Jyhad. Du fait de l'augmentation de la population mondiale durant les deux derniers siècles, l'immense majorité des vampires sont des acolytes ou des nouveau-nés.

• **Les nouveau-nés.** Les nouveau-nés sont aussi bien les vampires qui viennent d'être créés que ceux qui mènent une vie oisive depuis plus d'un siècle. Stigmatisés pour n'avoir pas su encore prouver leur valeur aux yeux des anciens, les nouveau-nés sont des vampires inexpérimentés qui pourront un soir accomplir quelque chose, mais qui risquent d'avantage encore d'être les victimes des plans des autres morts-vivants.

• **Les novices.** Également appelés "infants" (bien que tout vampire, mis à part Caïn, soit l'infant de quelqu'un), les novices sont des morts-vivants nouvellement re-nés, toujours sous la tutelle et la protection de leur sire, le vampire qui les a créés. Les novices ne sont pas considérés en tant que membres à part entière de la Famille, et sont souvent traités avec mépris comme la propriété de leur sire. Lorsqu'un sire décide que son infant est prêt, le novice peu devenir un nouveau-né, avec l'approbation du prince.

Autres distinctions

• **Les anarchs.** Les anarchs sont des vampires qui refusent les Traditions de Caïn et les diktats des anciens qui les soutiennent. Paradoxalement, les anciens accordent un certain respect aux anarchs, car ceux-ci sont capables d'obtenir un certain pouvoir malgré l'opposition de leurs aînés. Les anarchs sont également respectés pour leur passion et leur façon de vivre que peu d'anciens, paralysés qu'ils sont par leur âge et leurs frustrations, peuvent accepter. Toutefois, la plupart des vampires voient dans les anarchs des charognards qui se nourrissent des restes tombant des doigts des anciens.

• **Les Parias.** Les Parias sont les vampires sans clan, rejetés par les autres et méprisés par ceux qui daignent leur prêter attention. Un vampire peut devenir sans clan soit en ignorant l'identité de son sire (et donc en n'ayant aucune idée de son lignage) soit en étant d'une génération si faible qu'aucune caractéristique d'un des clans n'est visible. Les Parias sont universellement considérés comme des bâtards et des orphelins, bien que quelques-uns réussissent à atteindre une certaine position parmi les anarchs. Autrefois rares, les Parias sont devenus beaucoup plus nombreux depuis la fin de la deuxième guerre mondiale. Certains anciens pensent avec crainte que sont arrivés les "Temps du Sang Clair", annonciateurs de la Géhenne.

L'Étreinte

Toutes les victimes d'un vampire ne deviennent pas membres de la Famille pour autant. Créer un nouveau vampire demande un effort conscient, et requiert souvent une autorisation. L'Étreinte est le terme pour désigner l'acte de transformation d'un mortel en vampire. Lorsqu'un vampire désire avoir une progéniture, sa chasse prend un autre visage. Il ne recherche plus de la nourriture,

mais tente de découvrir chez un mortel la combinaison parfaite de comportements qui assure l'immortalité.

Les raisons qui poussent un vampire à donner l'Étreinte sont très variables. Certains sires sont bourrelés de remords du fait de leur malédiction, et cherchent des mortels qui pourront "apporter un sang neuf" à la société dépravée des vampires. D'autres recherchent des grands artistes, des penseurs, créateurs ou grands esprits, dont le talent doit être sauvegardé pour toujours. Ces vampires souffrent énormément lorsqu'ils se rendent compte que leur orgueil a brisé ceux qu'ils admiraient, l'Étreinte détruisant bien souvent l'étincelle de créativité. La capacité d'innover véritablement manque aux vampires, ils suivent les modes humaines plutôt qu'ils ne les dirigent, et leurs plus grandes œuvres ne sont que de pâles imitations d'œuvres mortelles. Un vampire qui veut préserver le don d'un de ses protégés pour toujours fait en réalité plus de mal que s'il avait simplement laissé vieillir naturellement l'artiste.

D'autres vampires utilisent l'Étreinte de façon vindicative et nuisible, choisissant parmi les mortels ceux qu'ils désirent voir souffrir. Certains Malkaviens particulièrement cruels adorent faire entrer dans leurs rangs de véritables et pitoyables déments, espérant trouver une inspiration nouvelle dans le spectacle de leur novice sombrant dans la folie et le désespoir. Les hideux Nosferatus aiment également à donner l'Étreinte aux mortels remarquables pour leur beauté, se repaissant de l'agonie des novices se transformant en horreur difforme. Même les Toréadors, dans leur décadence, choisissent parfois des mortels dans le seul but d'affirmer leur supériorité sur ceux qui ont été gâtés par la vie.

La plupart des vampires donnent cependant l'Étreinte par solitude ou simple désir. Ils sont sans doute les pires car, après un court plaisir, ils se retrouvent non pas avec une âme sœur, mais face à un monstre aussi dépourvu de pitié qu'eux.

L'Étreinte est très rarement donnée par simple caprice : le droit de donner la non-vie est très strictement encadré, et ceux qui sont fidèles aux Traditions ne veulent pas gaspiller une opportunité qu'ils n'auront sans doute plus avant des siècles. Certains vampires sont cependant négligents, arrogants ou même inconscients du droit d'un prince à les détruire, ainsi que leur progéniture. Les rangs des Parias grossissent de vampires ignorant leur lignage, réveillés accidentellement après avoir été laissés pour mort par des vampires peu prudents, ou abandonnés par des sires méprisants.

Le déroulement pratique de l'Étreinte n'est pas compliqué, bien que de nombreux sires refusent de l'expliquer à leurs infants. Le vampire vide d'abord entièrement sa victime de son sang, ce qui n'est pas difficile puisqu'une fois le Baiser donné, la victime est submergée par l'extase de l'agonie et ne peut résister. Après avoir bu tout le sang mortel de son futur infant, le sire fait couler un peu de son propre sang dans sa bouche. La quantité est variable, certains vampires laissant littéralement leur infant se nourrir à leur poignet, tandis que d'autres ne placent qu'une goutte minuscule sur la langue et regardent la Bête s'emparer du nouveau-né. On dit que les vampires du Sabbat Étreignent leurs infants avant de les enterrer, les forçant ainsi à s'extraire de leur tombe.

Quel que soit le déroulement précis, l'infant connaît alors la mort physique et spirituelle, pour renaître de façon surnaturelle. La plupart du temps, la mort est un moment douloureux et angoissant, le corps agonisant subissant de nombreux chocs et convulsions.

L'instant de la renaissance est, en comparaison, le plus grand plaisir que puisse connaître un vampire, et sans doute sa dernière véritable extase. Durant le processus mystique de transformation, le corps à présent mort est débarrassé de ses imperfections, rendu souvent plus beau, bien que d'une manière surnaturelle. Une telle beauté est effrayante à voir, semblable à la grâce d'un félin ou d'un serpent. Les sens de l'infant se développent également de façon incroyable, lui révélant des sons jamais entendus, des sensations de

toucher jamais ressenties, des couleurs jusqu'alors invisibles, et des multitudes d'odeurs à présent perceptibles et identifiables.

Le goût du vampire se développe de même, bien que d'une manière terrible. Une seule substance le satisfait à présent : le sang humain. Dès sa création, il est l'esclave de sa Soif, et toutes les nuits depuis son Étreinte jusqu'à la fin des temps, il connaîtra la soif qui ne peut être apaisée que par la chasse à ses anciens semblables.

Après l'Étreinte, l'infant est appelé un novice, placé sous la protection et la direction de son sire, jusqu'à ce que celui-ci l'estime prêt à affronter seul la nuit. Il est de la responsabilité du sire d'éduquer son infant aux usages de la Famille, bien qu'une telle éducation soit rarement formelle, souvent corrompue et toujours altérée par la jalousie et le mépris du sire. De nombreux sires, désirant modeler des conspirateurs, des armes ou des marionnettes, empoisonnent l'esprit de leur infant contre leurs ennemis ou passent sous silence d'importantes informations, de façon à mieux pouvoir le contrôler plus tard.

Les premières nuits

En entrant progressivement dans le monde des Damnés, l'infant découvre la société des morts-vivants par l'enseignement de son sire et sa propre expérience. Si son sire le présente à d'autres membres de la Famille, le novice peut acquérir un précieux savoir sur l'étiquette et les rituels. La plupart des sires tiennent cependant leur novice à l'écart des autres vampires, craignant que ces derniers ne corrompent l'esprit encore jeune et ne l'éloignent des objectifs visés.

Les premières nuits sont passées à apprendre ce que signifie être un mort-vivant. L'infant rencontre inévitablement sa Bête, et soit il sombre dans la frénésie, soit il découvre rapidement comment la subjuguer. Le sire peut offrir aide et conseil sur la manière de faire face à la Bête, ou observer son infant succomber à la possession, avant de lui reprocher sa faiblesse. C'est à ce moment que l'infant prend conscience que la non-vie est véritablement une malédiction : malgré les pouvoirs donnés par l'Étreinte, il n'est plus lui-même, et devra être éternellement sur ses gardes pour contrôler la soif qui le consume.

C'est également à ce moment que l'infant apprend, hélas trop tard, à apprécier les capacités émotionnelles des vivants. En tant que vampire, son cœur est mort, son corps est froid, incapable de ressentir véritablement quoi que ce soit. La plupart des vampires compensent en mimant des sentiments, grâce à des souvenirs d'émotions mortes à présent. Le désespoir est tout ce qui reste dans le cœur de bien des vampires, lorsqu'ils réalisent ce qu'ils ont perdu avec la mort de leur enveloppe.

La chasse

La chose la plus importante que doit apprendre un vampire novice est à chasser des proies humaines. Le sire prend inévitablement une part importante dans cet enseignement, soit en lui montrant l'art de se nourrir, soit en le laissant se débrouiller seul pour mieux le critiquer après.

La malveillance d'un sire apparaît souvent à cet instant. Beaucoup ne laissent pas de période d'adaptation à leur infant, durant laquelle il pourrait se nourrir de sang animal. En fait, de nombreux sires n'informent simplement pas leur infant de cette possibilité. Ils le lancent immédiatement contre l'humanité, le forçant à chasser parmi ceux qui étaient ses semblables.

Un infant découvre rapidement que la chasse est la base de l'existence d'un vampire. De toutes les pratiques enseignées par le sire, se nourrir est la seule véritablement vitale. De ce fait, de nombreux sires apprennent à leur infant à savourer la chasse, leur transmettent la passion pour la terreur de la proie ou le délice de savourer le goût du sang avant qu'il ne coule. Le Baiser, comme on appelle l'acte de sucer le sang, procure une grande extase au "calice", la personne de qui se nourrit le vampire. Et évidemment, le vampire ressent également un bien-être physique, la *vitæ* nourrissante comblant provisoirement le vide de son âme.

Les vampires se nourrissent de bien des façons, selon leur personnalité. Certains préfèrent la manière brutale, choisissant un mortel selon leur bon vouloir, s'en nourrissant avant de l'abandonner. D'autres prennent mille précautions pour augmenter la sensualité du Baiser, utilisant la séduction et rassemblant de véritables harems d'amants mortels desquels ils peuvent se nourrir. D'autres encore volent la *vitæ* à l'insu de leurs victimes, endormies ou inconscientes. Les vampires ressentent également les effets secondaires de la consommation du sang de mortels particuliers : la *vitæ* d'un individu malade a un mauvais goût et peut avoir des conséquences désagréables ; consommer le sang d'un homme sous l'emprise de la drogue ou de l'alcool peut faire ressentir les mêmes effets au vampire. Quelques vampires recherchent cette débauche sanguine, et choisissent leurs proies en fonction de leur intoxication.

En fait, chaque vampire développe son propre style. Apprendre à se nourrir donne au vampire l'occasion de découvrir ses propres goûts, et le sire apprécie souvent de voir son infant faire ses premiers pas maladroits avant de devenir un véritable prédateur. Les vampires doivent cependant ne jamais oublier de respecter la Mascarade. C'est pourquoi ils referment très souvent les plaies faites par leurs crocs, ne laissant ainsi aucune trace de leur forfait.

Les refuges

Avec l'accroissement de ses connaissances sur le fonctionnement de la Famille, le novice finit par devoir trouver son propre refuge. Bien que les premières nuits soient passées en compagnie de son sire et dans la sécurité du refuge de celui-ci, le moment de quitter le nid arrive inévitablement.

Choisir son refuge est un acte très personnel, autant que choisir sa maison l'est pour un mortel. Cependant, un vampire doit, lors de son choix, veiller à certains aspects qui ne préoccuperaient pas un mortel.

De façon évidente, le refuge doit être à l'abri des rayons du soleil. Même le rai de lumière le plus fin peut enflammer un vampire. Un refuge doit également être raisonnablement isolé : des voisins curieux observant les allées et venues nocturnes des occupants de l'appartement d'à côté créeront tôt ou tard des ennuis. Enfin, le refuge doit procurer une protection physique : durant le jour les vampires sombrent dans le sommeil et, même s'ils parviennent à s'éveiller, ils agissent avec lenteur et difficulté. Un ennemi qui trouve le refuge d'un vampire a un immense avantage sur lui, car il est à sa merci.

Pour toutes ces raisons, de nombreux vampires préfèrent les refuges inaccessibles ou fortement gardés. Les Nosferatus recherchent la discrétion des égouts, tandis qu'aucun Ventrue digne de ce nom n'accepterait autre chose qu'un appartement luxueusement équipé. Certains vampires conservent leur maison de mortel comme refuge, tandis que d'autres choisissent des endroits où personne ne songerait à regarder, de façon à éviter les visiteurs indésirables.

Les domaines

Bien que seuls les vampires les plus puissants revendiquent des régions entières comme faisant partie de leur domaine, chacun d'eux s'attribue tacitement une petite zone d'influence personnelle. Bien évidemment, de nombreux princes n'autorisent les vampires à revendiquer comme territoire que leur refuge et la zone immédiatement avoisinante.

Le domaine d'un vampire est la zone dans laquelle il est la seule autorité, le maître du château en quelque sorte. Cela ne signifie pas pour autant qu'il ait un quelconque contrôle ou intérêt dans ce domaine, mais plutôt que chacun s'accorde à le considérer comme son "jardin". Les autres vampires qui souhaitent le visiter doivent en demander la permission au maître du domaine.

Rares sont les jeunes vampires qui revendiquent comme domaine plus que leur refuge ; les anciens se sont depuis longtemps partagé les villes. C'est une grande source de tension parmi les vampires des villes, car les morts-vivants toujours plus nombreux doivent s'accommoder des ressources limitées du territoire bien défini dans lequel ils se trouvent. Souvent, la révolte ouverte ou l'usurpation sont les seuls moyens d'acquérir un nouveau domaine.

La société des vampires

Les vampires sont avant tout des chasseurs solitaires. Un vampire peut passer des années, des décennies même, sans rencontrer un de ses semblables, préférant chasser seul ou vivre au milieu d'un groupe choisi de mortels. Toutefois, la plupart des vampires choisissent ou sont contraints de côtoyer leurs semblables à un moment ou un autre. Les manœuvres du Jyhad n'épargnent pas même le vampire le plus isolé.

La société des Damnés est structurée comme n'importe quelle institution mortelle, si ce n'est d'avantage. La classe dirigeante des vampires d'une ville se partage de nombreux titres, charges et fonctions, qui procurent tous un pouvoir important mais également un risque proportionnel : ceux qui veulent saper les fondations du pouvoir commencent par s'attaquer à ceux qui portent des titres.

La présentation qui suit s'applique principalement à la secte nommée Camarilla. En qualité de gardienne de la Mascarade et protectrice des Traditions, la Camarilla pose les standards d'une société de vampires. Un vampire peut adhérer à ce modèle, ou en prendre ouvertement le contre-pied, mais il ne peut pas l'ignorer. Ceux qui sont depuis trop longtemps en dehors de l'influence de la Camarilla ont des traditions et des comportements sociaux très différents, mais nous en reparlerons plus loin.

Le prince

Depuis toujours, les vampires respectent la loi de Darwin : seuls les forts survivent. Ceux qui sont assez forts pour imposer leur pouvoir et le conserver règnent. Les vampires se considèrent comme des nobles ou des seigneurs de guerre, contrôlant autant de territoire qu'ils le peuvent, vivant en plus ou moins bonne intelligence avec leurs voisins mortels ou caïnites, et cherchant toujours à étendre leur influence ou agrandir leur troupeau. Dans les villes du vieux continent, ce comportement a provoqué maints désastres, les vampires se battant pour le contrôle du commerce et la nourriture.

Autrefois, le vampire le plus puissant de chaque ville en revendiquait le domaine et faisait tout pour en conserver le contrôle. Avec le temps, les revendications se sont transformées en traditions, et certaines responsabilités sont assumées de façon tacite ou prises de force par ceux qui dirigent. La Camarilla organise et renforce ces idéaux depuis la Renaissance. En 1743, un anarch londonien publia un pamphlet raillant la société vieillissante des vampires, trahissant de manière spectaculaire la Mascarade. La Camarilla réagit très rapidement, tout d'abord en maquillant l'incident ("Une œuvre de fiction remarquable !") puis en détruisant l'anarch et en reconnaissant officiellement la char-

ge de prince. Cette charge existe et elle est respectée aujourd'hui encore.

Le prince est, pour parler simplement, le vampire qui a suffisamment de pouvoir pour revendiquer une ville comme son domaine, y faire régner la loi et y assurer la paix. Une telle fonction est en général tenue par un ancien, car qui d'autre a la puissance et le charisme nécessaires pour contrôler une métropole ? Dans certaines petites villes, des vampires plus jeunes peuvent également se proclamer prince, mais leur revendication est rarement respectée par les coteries des grandes villes. Parfois, des circonstances particulières ont placé un jeune vampire à la tête d'une grande ville, mais bien peu nombreux sont ceux qui ont réussi à se maintenir lors du retour des anciens.

Le titre de "prince" n'est que cela : un titre donné pour désigner un rôle, qu'il soit tenu par un homme ou une femme. Il n'y a pas de dynastie de vampires tenant une ville depuis des siècles, ni hérédité des charges. Parfois, le prince porte un titre différent, plus en rapport avec le pays, comme baron, sultan, conte, ou de façon plus informelle, patron ou boss. Les lettrés vampires pensent que le terme de prince a des origines remontant au Moyen-Âge, faisant référence au seigneur du manoir, et qu'il a été définitivement adopté après la publication de l'ouvrage de Machiavel, *le Prince*.

Un prince ne règne pas sur une ville. Son rôle est plus celui d'un arbitre ou d'un magistrat que d'un monarque. Il est le juge qui tranche les disputes entre vampires, l'autorité ultime en ce qui concerne les Traditions, et le garant de la paix. Mais avant tout, son domaine est le respect et la préservation de la Mascarade. Ce qui signifie qu'il doit régulièrement purger sa ville des éléments du Sabbat et tenir les fortes têtes et les instables. Tous les princes ne réalisent pas, ou ne se soucient pas, que leur pouvoir doit rester informel. Au contraire, certains veulent être traités comme les rois du passé, entretenant une cour, et exigeant de leurs "sujets" des démonstrations de déférence à leur passage. Une telle arrogance peut excéder la population, aussi bien les plus jeunes que les anciens.

Les vampires d'une ville ne prêtent aucun serment de vassalité ou de loyauté à leur prince. Leur obéissance dépend de leur crainte, et la plupart des princes s'assurent les moyens de renforcer cette crainte. Si l'autorité d'un prince est bafouée ou remise en question, il peut utiliser la force pour rétablir son contrôle. Toutefois, si la force est insuffisante pour faire face, ou s'il se retrouve sans allié, son règne prend fin.

Ayant suivi le protocole imposé par les Traditions, la plupart des vampires ignorent leur prince, ou lui prêtent à peine l'oreille, juste assez pour être sûrs de ne pas rater une information qui pourrait leur être utile. De fait, les vampires ont de multiples occupations plus importantes que d'écouter leur dirigeant. Certains anciens, les Inconnus et ceux qui n'ont rien à craindre (comme les justicars) jugent les déclarations princières arrogantes ou amusantes, des manifestations bruyantes d'un blanc-bec encore impressionné par son propre pouvoir.

Mais le prince n'est pas pour autant un personnage à négliger. Il dispose d'un vaste pouvoir temporel pour atteindre et conserver sa place. Il ne gère pas seulement les affaires des vampires de la ville, mais est également impliqué dans celles des mortels. La police, les pompiers, les compagnies de BTP, les hôpitaux, la mairie, tous sont très utiles pour se débarrasser d'ennemis ou assurer sa mainmise sur un domaine particulier. Si le prince veut se débarrasser d'une bande d'anarchs particulièrement agités, il peut faire démolir en plein jour leur refuge par une société immobilière. Une opération de chasseurs soutenue par une église locale provoque soudainement la remise en cause par la municipalité des avantages fiscaux accordés au culte. Une telle influence doit attirer l'attention de ceux qui seraient enclins à dédaigner un prince. Il n'est pas sage de mécontenter quelqu'un qui peut condamner votre refuge par des travaux publics ou faire "accidentellement" couper votre ligne téléphonique durant une intervention sur le réseau de gaz.

Devenir prince

Comme nous l'avons dit précédemment, il n'y a pas de dynastie de prince (bien que certains clans le souhaitent). Traditionnellement, c'est le vampire le plus ancien qui dirige la ville, bien que cela ne soit plus vrai dans bien des cas. La tradition est une chose, mais n'importe quel vampire peut défier le prince actuel. Un prince ne règne librement que tant que personne ne le défie. S'il se trouve défié par un ou plusieurs prétendants, les choses se gâtent. Une lutte sans merci s'engage, et le dernier survivant règne. Le "couronnement", si on peut l'appeler ainsi, peut aller de la démonstration de force sans violence de quelques anciens à l'usurpation violente menée par une coterie assoiffée de sang. D'habitude, le régime actuel est renversé brutalement et sans pitié, ce qui permet à la fois de régler la question de l'ancien prince et de faire une démonstration spectaculaire de la force du nouveau. Mais quelles que soient les manières et l'identité de ce dernier, il doit s'assurer le soutien des anciens s'il veut régner plus d'une nuit. Encore plus important, le conseil des anciens, le Primogène, doit approuver le règne d'un prince, sans quoi il sera très éphémère.

La lutte pour le principat n'est pas seulement affaire de coups de feu dans les rues désertes, ni de combat direct. Comme pour tout ce qui concerne les Enfants de Caïn, la subtilité est primordiale, et la guerre pour la couronne se déroule surtout dans l'ombre. Les vampires de la ville — les anciens, les coteries, les individus — choisissent leur camp, tandis que les rivaux recherchent des alliés et désignent des ennemis. De nombreux aspects interviennent dans le choix de tel ou tel prétendant : promesse de récompense, loyauté envers un vampire ou un clan, renvoi d'ascenseur, conviction personnelle, menaces... Mais une fois le choix fait, il est très dangereux de changer d'avis, surtout si on rejoint le camp vaincu. Toutes les institutions mortelles sous influence des vampires (banque, industrie, haute société, éducation, police, marginaux...) sont mises à contribution durant la lutte. Tout ce qui peut être fait pour obtenir un avantage peut, sera et a été utilisé. Lorsque la fumée se disperse, il ne reste en général qu'un prétendant, qui se saisit de son trophée. Un nouveau prince est rarement assez généreux pour laisser vivre ses rivaux, et même si cela était, le Primogène ne le laisserait pas faire. La vengeance, en particulier d'un rival déchu, est un plat qu'il vaut mieux ne pas servir du tout.

Tenir sa maison

Parfois, un groupe d'anarchs ou d'acolytes décide de destituer une fois pour toutes un prince. Un coup d'état est très dangereux si on ne s'est pas assuré de la loyauté de ses alliés. Les princes restent rarement sur leur trône avec leur seul charme, et la plupart ont de nombreux infants pour assurer leur sécurité. S'en prendre au prince signifie également s'en prendre au Primogène, qui a les moyens d'écraser rapidement toute insurrection potentielle au nom de la stabilité de la ville.

Un coup de force résulte souvent en un vide politique, et dans le monde des vampires, le vide a des conséquences incalculables. Une ville dans la tourmente signifie l'instabilité : les coteries se battent pour une place dans le nouveau pouvoir, les anciens combattent pour assurer leur survie, et parfois la tourmente attire la venue indésirable du Sabbat, des loups-garous ou des chasseurs de sorcières. La menace qui en résulte pour la Mascarade peut parfois pousser certains vampires à tenter de stabiliser provisoirement la ville, mais de tels efforts sont souvent sans effets, si ce n'est un chaos encore plus grand.

La plupart des anciens, tout comme la majorité des vampires, soutiendront un prince au nom de la stabilité. La guerre n'est jamais plaisante et, surtout pour les anciens très attachés à leur survie, elle signifie la possibilité d'une Mort Finale. Mis à part le cas où le prince est devenu entièrement incontrôlable, du fait de sa démence, d'une corruption surnaturelle ou d'une tyrannie excessive, les Caïnites d'une ville peuvent s'attendre à le voir régner un bon moment.

L'abdication est une possibilité parfois utilisée. De fait, depuis peu, une épidémie d'abdications soudaines et de disparitions mystérieuses de puissants a torpillé l'antique structure du pouvoir. Si un ou plusieurs primogènes choisissent de rendre l'existence pénible au prince, quelle que soit la raison, celui-ci peut être destitué. Un vote de défiance est également possible, mais excessivement rare du fait du chaos potentiel que pourrait entraîner le départ d'un prince dans des conditions aussi amères.

Les avantages du principat

Certains vampires pensent que seuls les fous ou les vaniteux recherchent la place de prince. Après tout, en tant que symbole du pouvoir caïnite de la ville, le prince est la cible toute désignée des anarchs, du Sabbat et autres ennemis. Ajoutez-y les manœuvres et intrigues politiques incessantes de la cour, et les critiques ne sont peut-être pas infondées. Toutefois, le principat doit avoir un certain nombre d'avantages pour faire rêver même les plus faibles.

• **Le droit de procréation.** Seul le prince peut librement créer des infants. Les autres vampires qui souhaitent être sires doivent tout d'abord obtenir son autorisation, ou risquer la destruction pour eux-mêmes et leur infant. Le prince peut refuser ce droit à un vampire qui l'a offensé. Lui, au contraire, peut procréer selon son bon vouloir, de façon à s'assurer de nombreux suivants fidèles. La plupart des princes rechignent à autoriser leurs sujets à donner l'Étreinte. Ceci est dû en partie à leur paranoïa naturelle, mais également à des considérations de place disponible. Après tout, une ville surpeuplée est une menace pour la Mascarade.

• **La protection des anciens.** Le Primogène soutient généralement son prince tant que celui-ci maintient l'ordre, préserve la Mascarade et protège la ville durant les périodes troublées, comme les incursions de garous ou les attaques du Sabbat.

• **Le pouvoir politique.** Au sein de la Camarilla, un prince peut espérer être écouté par la plupart des anciens et jouir d'un statut plus élevé que le vampire de la rue. Dans presque toutes les réunions, il fera l'objet d'un grand respect.

• **Le contrôle sur son domaine et ceux qui y pénètrent.** Selon la Cinquième Tradition, le prince peut étendre son autorité sur ceux qui pénètrent dans son domaine, qui est la ville entière, voire la région. Les vampires nouvellement arrivés, qu'ils soient des voyageurs ou de futurs résidents, doivent, toujours selon cette Tradition, se présenter à lui. Le prince peut punir ceux qui oublieraient de le faire.

• **La nourriture.** Le prince peut limiter le terrain de chasse des autres vampires pour toutes sortes de raisons, et en premier lieu la sauvegarde de la Mascarade. Cela se traduit par des interdits géographiques (par exemple tel quartier ou tel hôtel) ou de proie ("Les membres du clergé et les enfants sont interdits."). Outrepasser ces interdits est très dangereux, car le prince peut sévir avec pour charge la violation de la Mascarade.

• **Le domaine contre les ennemis.** Selon la Sixième Tradition, le prince peut appeler à la chasse au sang contre ceux qui l'ont trop souvent défié. Il ne peut pas détruire selon son bon vouloir (il risque de perdre le soutien des anciens s'il abuse de son pouvoir), mais s'il prouve que son ennemi a violé une ou plusieurs Traditions, il a parfaitement le droit de le punir. Bien évidemment, la violation d'une Tradition est un concept très facile à adapter aux nécessités du pouvoir.

Le jeu nocturne

Les intrigues et manœuvres qui abondent dans l'entourage d'un prince sont rarement ennuyeuses. Lorsque plusieurs anciens jouent des coudes pour atteindre une meilleure position, la non-vie peut être très excitante. Chaque Caïnite a sa propre méthode pour attirer le prince de son côté, par la cajolerie, la flatterie, le mensonge ou même la menace si l'enjeu est suffisant. Par-dessus tout, les participants cultivent un désintérêt poli pour toute cette agitation, mais seuls les simples d'esprit s'y laissent prendre. Pousser le jeu jusqu'au coup d'état ou la destitution est fortement déconseillé (un pouvoir vacant signifie que du sang sera versé) mais les anciens savent jouer sur plusieurs tableaux.

La plupart des princes sont "conseillés" par un groupe d'anciens appelé Primogène. Collectivement, le Primogène peut être considéré comme l'assemblée des vampires les plus puissants de la ville, et peut rivaliser en influence avec le prince. Individuellement, ils ne sont cependant pas aussi puissants que le prince ou ne tiennent pas à prendre la responsabilité de la gestion d'une ville (ces derniers sont les plus dangereux, car leur mécontentement peut entraîner une tentative de coup de force). Le Primogène sert habituellement de contrôle et de contre-pouvoir face au prince, et ses membres cherchent à gagner de l'influence pour eux-mêmes ou leur clan. Les chamailleries du Primogène peuvent empêcher la décision la plus simple et causer plus de méfait qu'un ordre arbitraire du prince.

La lutte entre le Primogène et le prince n'est en aucun cas le seul ingrédient du jeu politique des vampires. Imaginez le prince contre les anciens, les clans contre les clans, les anciens contre les nouveau-nés, les traditionalistes contre les anarchs, sans compter les vendettas personnelles, les vengeances, les amertumes, alliances et jeux de pouvoirs, et vous avez une vague idée du résultat, qui change de plus chaque nuit.

Autres vampires importants

Avec le temps, certaines fonctions se sont installées dans les villes. Certaines aident le prince à maintenir l'ordre, d'autres sont plus "honorifiques" mais se sont imposées avec le temps.

• **Le Primogène.** Le Primogène est l'assemblée des anciens de chaque clan d'une ville. Le plus souvent, chaque clan est représenté par son primogène, mais parfois le prince refuse à un clan donné le droit de présenter un de ses membres au conseil. En théorie, le Primogène représente les clans au sein du corps politique, mais dans les faits, il est plus souvent un "club de vieux vampires", théâtre de trahisons et flagornerie. Les primogènes (le terme désigne à la fois les membres et l'assemblée) agissent selon la volonté du prince. Dans les villes dotées d'un prince despotique, le Primogène peut être une simple chambre d'enregistrement, alors que dans d'autres villes, c'est le Primogène qui dicte ses volontés au prince.

Le prince n'est pas forcément le primogène de son clan. Bien que certains vampires estiment que la présence de deux représentants d'un même clan au sein de la structure politique est un déséquilibre inacceptable, personne n'est en position de changer cet état de fait.

• **Le préfet ou shérif.** La plupart des préfets (appelés "shérifs" aux États-Unis) sont nommés par le prince et approuvés par le Primogène. Bien que les attributions exactes puissent varier d'une ville à l'autre, la mission première d'un préfet est d'être le bras armé du prince, celui qui amène les vampires contrevenants

devant le prince, maintient l'ordre dans la rue, et a en charge l'aspect "musclé" de la loi. Un préfet peut choisir des assistants, avec parfois l'approbation préalable du prince.

• **Les harpies.** Ces vampires se targuent d'être en charge de la vie sociale de l'Élysium. Leurs armes sont les bavardages et les manœuvres mondaines, leur richesse le statut. Avec une seule phrase glissée dans l'oreille du prince, ils peuvent faire ou défaire la position sociale d'un vampire. Obtenir une place de harpie n'est en général pas un droit, ceux qui en ont les capacités atteignent seuls ce sommet. La plupart ne sont pas impressionnés par des démonstrations de force ou des menaces, et sont d'une finesse psychologique remarquable. Atteindre ce poste assure à un vampire de gravir rapidement l'échelle du pouvoir de la Famille.

• **Les mandataires.** Les primogènes prennent régulièrement des mandataires comme assistants. Pas très différents des porte-parole des gouvernements mortels, leur travail est de diriger et encourager la discussion durant les réunions de clan, et de garder leur clan informé des décisions du Primogène. Les mandataires sont désignés par les primogènes.

• **Le sénéchal.** C'est l'une des charges dont se passeraient avec plaisir bien des princes, mais qui est souvent indispensable. Un prince a décrit sa position comme étant celle de devoir choisir le couteau qui sera placé sur sa gorge. Le sénéchal est le chambellan, le bras droit et le conseiller du prince. À n'importe quel moment, il peut être appelé à prendre la place du prince si celui-ci quitte provisoirement la ville, abdique ou est tué. Naturellement, un prince veut avoir la décision finale pour la désignation d'un personnage aussi important, et peut devoir lutter pied à pied avec le Primogène. C'est une position dangereuse par bien des aspects : être si près du pouvoir peut donner des idées…

• **Le gardien de l'Élysium.** Le gardien a la charge de l'Élysium. Un Toréador qui désire y exposer ses dernières œuvres, un Tremere qui veut y faire une conférence ou un Brujah souhaitant lancer un débat sur la politique du prince, tous doivent avoir l'accord du gardien, qui peut annuler ou approuver un événement en se basant sur la préservation de la Mascarade. Le gardien a la responsabilité de s'assurer qu'aucun mortel ne pénètre dans la zone durant l'Élysium, et que les choses s'y déroulent sans accroc. La plupart des gardiens sont désignés par le prince, souvent de façon conditionnelle jusqu'à ce qu'ils aient fait leurs preuves.

• **Le fléau.** Les nuits devenant de plus en plus violentes, et le nombre de vampires inconnus grandissant, certains princes ont réhabilité cette ancienne charge. La mission essentielle d'un fléau est de patrouiller aux frontières du domaine, recherchant et parfois détruisant les nouveaux venus qui ont omis de se présenter. Les Parias et les novices des 13e, 14e et 15e générations ont le plus à craindre d'un fléau. Dans certains cas, même les vampires n'ayant que manqué au protocole en sont les victimes, les princes agissant souvent de façon irréfléchie face à la peur de la surpopulation et de l'espionnage. De rares fléaux sont des assassins assamites sous contrat avec le prince.

Les Traditions

Un vampire vivant dans une ville dirigée par un prince doit accepter certaines contraintes en échange de la sécurité et de la stabilité. Cette stabilité n'est maintenue que par le comportement responsable des vampires, dicté par des règles quasi universelles. Ces règles portent l'aimable nom de "Six Traditions", mais sont bien plus que de simples conseils à suivre. Pour les vampires de la Camarilla et les princes qui les soutiennent, elles sont la loi. Un vampire peut être sûr que, quel que soit l'endroit où il aille, les Traditions y seront respectées. Elles peuvent être interprétées différemment, mais elles existent. C'est par le soutien qu'il leur assure et

par ces Traditions elles-mêmes que le prince obtient la plupart de ses pouvoirs. De ce fait, les princes sont parmi les défenseurs les plus zélés des Traditions.

Les Six Traditions qui composent la loi de la société des vampires remonteraient à la fin des guerres qui décimèrent la Seconde Génération. Elles ont rarement été écrites, mais n'ont jamais été oubliées, et sont connues sous une forme ou une autre par tous. Même les vampires qui les rejettent les connaissent. Si les mots peuvent varier, le sens en est toujours le même.

Une pratique populaire de la Camarilla veut qu'un sire récite les Traditions à son infant avant que celui-ci ne soit reconnu comme nouveau-né. Certains princes organisent de grandes cérémonies pour marquer le passage d'un novice au stade de nouveau-né, tandis que d'autres ne s'en occupent pas, comptant sur le sire pour effectuer cette initiation. Bien que la plupart des novices apprennent les Traditions bien avant ce moment, la Camarilla a toujours accordé beaucoup d'importance à l'aspect symbolique des choses. Les plus ardents défenseurs de la Camarilla et des Traditions soutiennent qu'un membre nouvellement créé n'est pas un véritable vampire tant que son sire ne lui a pas parlé des Traditions. Elles ne sont pas à prendre à la légère, car un sire est tenu responsable des actes de son infant tant qu'il ne les lui a pas enseignées. Alors seulement l'infant est responsable de leur respect.

Certains vampires croient que Caïn lui-même créa les Traditions, et que les vampires modernes ne font que respecter sa volonté en répétant son enseignement. D'autres pensent au contraire que les Antédiluviens les créèrent pour garder le contrôle sur leurs infants, ou qu'elles ne sont qu'un ensemble de conseils de bon sens qui existent toujours parce qu'elles fonctionnent. La Tradition de la Mascarade, par exemple, devait exister depuis les nuits de la Première Cité, mais a été modifiée pour faire face à l'Inquisition.

Un certain nombre de jeunes vampires, infants du monde moderne, voient dans les Traditions une arme des anciens pour garder leur mainmise sur la Famille, et une arme antique qui plus est. Les temps qui ont rendu indispensable la Mascarade sont révolus. Caïn, la Géhenne, les Antédiluviens, tout ceci n'est que mythes aussi réels que le Déluge ou la Tour de Babel, dans le seul but de contrôler les jeunes générations. Il est temps de jeter bas les Traditions et de vivre dans l'époque moderne. Les vampires du Sabbat adhèrent totalement à ce raisonnement, et leur mépris des Traditions est une des principales motivations de leurs attaques constantes contre les anciennes structures du pouvoir.

Les anciens considèrent ces jeunes comme des adolescents en crise, qui pensent tout savoir mais n'ont pas la sagesse et l'expérience apportées par l'âge. Comme la plupart de ces rebelles sont des anarchs et des nouveau-nés, quasiment sans pouvoirs ni poids dans la société des vampires, il n'est pas étonnant que leur opposition soit si brutale. Toutefois, tous les anciens ne sont pas aussi indulgents. Ils estiment que les inconscients qui réclament l'abandon des Traditions risquent bien de voir leur vœu exaucé, mais avec l'humanité tout entière leur tombant dessus. La sélection naturelle s'occupe du sort d'une bonne partie d'entre eux, mais il arrive qu'elle soit "aidée" par un prince exaspéré par un jeune vampire particulièrement récalcitrant.

Ce qui suit est la forme la plus commune des Traditions. Gardez à l'esprit qu'il s'agit de tournures de phrase utilisées par les anciens dans les occasions les plus formelles. Les mots peuvent varier selon les clans, l'âge du vampire les récitant ou les circonstances. Durant sa présentation au prince, un infant devra les réciter comme son sire les lui a enseignées.

La Tradition de la Mascarade

C'est le fondement même de la société moderne des vampires, car le but de la Mascarade est de cacher l'existence de la Famille aux mortels. Dévoiler ce secret serait désastreux pour tous. Bien

que la plupart des humains ne croient pas à la réalité des vampires, il y en a suffisamment qui en sont persuadés pour que la confirmation de ce fait fasse courir des risques énormes aux vampires. Durant les nuits du passé, pendant le Moyen-Âge et autres époques de superstition, cette Tradition était moins observée, et les vampires rôdaient dans la nuit sans se soucier d'être vus. L'Inquisition et le Temps des Bûchers ont dramatiquement changé les choses, car les vampires qui étaient vus et pris étaient alors torturés jusqu'à l'obtention de leurs secrets puis détruits. Et si les jeunes peuvent plaisanter de l'Inquisition comme si c'était de l'histoire ancienne, son souvenir est encore brûlant dans l'esprit des anciens qui y ont survécu. C'est l'un des principaux points de désaccord entre la Camarilla et le Sabbat : celui-ci ne voit aucune raison de se cacher du faible bétail, alors que la Camarilla sait que le contraire est vrai.

Une violation de la Mascarade est l'un des plus graves crimes que puisse commettre un vampire, et l'un des plus faciles à fabriquer pour un prince qui désire punir un ennemi. Selon la rigueur avec laquelle un prince fait respecter la Mascarade, tout, depuis l'utilisation de pouvoirs magiques devant témoins jusqu'à l'amitié avec des mortels, peut constituer une telle violation.

Pour donner du piment à leur immortalité ennuyeuse, de nombreux vampires agissent aussi près que possible des limites de la Mascarade, ressentant l'excitation que procure la mise en balance de son existence. Le monde a connu de nombreux artistes, poètes, écrivains, musiciens, mondains, acteurs ou grands couturiers qui, fait inconnu du grand public, étaient des vampires. Bien sûr, beaucoup d'entre eux ont eu une fin tragique, les autres vampires ayant décidé que leur existence était une menace constante pour l'ensemble des Enfants de Caïn.

La Mascarade est un équilibre dangereux. Paradoxalement, ce sont souvent les anciens, qui la défendent avec le plus de rage, qui la menacent le plus (de façon indirecte, et sans qu'ils le reconnaissent). Une histoire apocryphe raconte que deux chasseurs de vampires — une nouvelle recrue et son mentor — surveillaient une boîte de nuit. Le mentor dit à son élève : "Il y a un vampire dans cet établissement. Trouve-le." Immédiatement, l'élève désigne un homme pâle, en redingote pourpre et portant un foulard à la mode du XVIIIe siècle. Il s'agissait évidemment du vampire, un émissaire ventrue d'une ville voisine.

La Tradition du Domaine

Il y a longtemps, les vampires prirent l'habitude de s'approprier une région spécifique pour en faire leur territoire de chasse, la base de leur pouvoir ou simplement pour s'en occuper. Cette Tradition a servi à renforcer le concept de "domaine", et un vampire avait alors le droit de tuer celui qui violait son territoire. Avec les ans, la société évoluant, ceci devint insupportable. Depuis 200 ans environ, une ville ou une région dirigée par un prince devient le domaine de ce prince dès son accession au trône — du moins en théorie. En réalité, de nombreux vampires conservent leur propre domaine, parfois en raison du poids des habitudes ("Les égouts ont toujours été le domaine des Nosferatus", ou "Cette banque est dirigée par un Ventrue depuis sa création."). Bien sûr, dans les villes modernes avec une population de 30, 50 voire 100 vampires, des concessions doivent être faites. Ainsi, de nombreux vampires chassent où ils veulent, dans le territoire de chasse commun des bars, théâtres et boîtes de nuit de la ville ; ce territoire est appelé le "Râtelier" en argot.

De jeunes vampires et la plupart des anciens tentent toujours de gagner un petit bout de territoire ; ils le protègent et s'en servent de chasse privée. Certains anarchs prétendent que ces microfiefs sont donnés en récompense par le prince, preuve que seuls les chiens fidèles sont récompensés. C'est faux : les vampires qui se taillent un petit domaine violent la Seconde Tradition, et le prince ne doit pas le tolérer. Il le fait parfois pourtant, au nom de l'efficacité. Il a des choses plus importantes à faire que de donner la chasse au moindre petit anarch qui veut se faire une place. Il peut également charger des alliés de confiance de protéger une zone particulière, en échange de quelques privilèges. Mais en fin de compte, il garde la haute main sur toute la ville. Cela lui permet de protéger l'ordre, car il peut, selon la Seconde Tradition, châtier les contrevenants en toute impunité.

Pour les vampires solitaires ou les petits groupes qui délimitent leur territoire, le domaine a une valeur immense, même s'il ne s'agit que d'un terrain vague. Peu de princes garantissent effectivement des territoires, mais ils peuvent occasionnellement tolérer des "squatters" s'ils le soutiennent et y font respecter la loi. L'effet néfaste est que cela peut provoquer des conflits territoriaux entre gangs d'anarchs ou entre coteries — des conflits qui peuvent déborder dans le monde des mortels et donc menacer la Mascarade. Quelques princes sont allés jusqu'à encourager ces conflits, quel qu'en soit le danger, dans le seul but de voir les agitateurs s'entre-déchirer et se tenir éloignés des affaires de la ville.

Au pire des cas, un vampire peut revendiquer son refuge comme domaine ; il est alors responsable de ce qui se passe à l'intérieur et à proximité. Certains vampires interviennent directement sur leur voisinage pour se garantir un refuge sûr, tandis que

La Première Tradition : La Mascarade

Nul ne devra révéler sa vraie nature à qui n'a pas le Sang. Quiconque le fera ne pourra plus se réclamer du Sang.

La Seconde Tradition : Le Domaine

Ton domaine est ta charge. Tous t'y doivent respect. Nul ne peut défier ta parole dans ton domaine.

La Troisième Tradition : La Descendance

Tu n'auras de descendance qu'avec l'aval de tes anciens. Si tu crées sans cet accord, toi et ta descendance serez détruits.

La Quatrième Tradition : La Responsabilité

Ceux que tu crées sont tes infants. Jusqu'à leur émancipation, tu les commanderas en toutes choses. Leurs fautes seront les tiennes.

La Cinquième Tradition : L'Hospitalité

Honore le domaine d'autrui. Lorsque tu pénètres dans une ville étrangère, présente-toi devant celui qui y règne. Sans sa bienvenue, tu n'y es rien.

La Sixième Tradition : La Destruction

Nul ne détruira un de ses semblables. Le droit de destruction appartient aux seuls anciens. Seuls les plus anciens d'entre nous peuvent appeler à la chasse au sang.

d'autres se contentent d'une chambre où ils sont à l'abri du soleil et se moquent du reste.

La question de ce qu'est véritablement un domaine est débattue toutes les nuits. Le domaine représente-t-il le territoire physique et ce qu'il procure (comme la possibilité de chasser et la sécurité) ou donne-t-il également le droit à un vampire d'influer sur les mortels qui y habitent ? La plupart des princes estiment que le domaine est uniquement un territoire physique, mais s'aperçoivent avec sagesse que l'influence sur les affaires des mortels vient avec le territoire, quels que soient leurs efforts pour changer les choses. Un vampire qui a son domaine sur un port ne pourra pas ne pas être concerné par les activités nocturnes des mortels, telles les affaires maritimes ou les syndicats de dockers, ne serait-ce que pour assurer sa sécurité (après tout, une grève peut être très gênante, surtout si son refuge est de l'autre côté du piquet de grève). Très peu de vampires ont un domaine comprenant des mortels qu'ils ne peuvent contrôler dans une certaine mesure, ce qui peut être utile ou très gênant pour un prince. Un prince peut cependant être contraint à intervenir si le pouvoir d'un vampire particulier, dans et depuis son domaine, commence à menacer le sien.

Avec le passage des nuits et avec les prophéties de la Géhenne qui s'infiltrent de plus en plus dans la Famille, de nombreux vampires fortifient leur domaine, se terrant à l'abri malgré l'interdit du prince. C'est la seule manière, suivant le raisonnement paranoïaque de ces créatures, d'échapper au Jyhad.

La Tradition de la Descendance

Quasiment tous les princes affirment qu'ils sont les "anciens" dont parle cette Tradition et, de ce fait, exigent que les vampires désirant procréer demandent au préalable leur permission. La plupart des vampires obéissent, plus par peur que par respect ; après tout, la non-vie de l'infant est en jeu. Si un infant a été créé sans cette permission, le prince peut le déclarer comme étant de sa lignée, faire du sire et de l'infant des proscrits et les jeter hors de la ville, ou les détruire tous les deux. Sur la seule décision du prince, les infants qui ont été créés et abandonnés sans aucun enseignement peuvent être "adoptés" par d'autres vampires, qui acceptent la même responsabilité que s'ils l'avaient eux-mêmes créé. La Camarilla reconnaît au prince le droit de restreindre la création, à cause du risque de surpopulation. De plus, c'est également cette inquiétude de surpopulation qui a conduit la Camarilla, lors d'un récent conclave, à faire renaître l'institution des fléaux, ces vampires qui patrouillent les domaines princiers, recherchant les vampires créés sans autorisation et les expulsant ou les détruisant.

Dans le Vieux Monde, cette Tradition a de nombreux corollaires. Le sire de celui qui doit être engendré doit être consulté, tout comme le prince qui règne sur le domaine contenant le refuge du sire (s'il y en a un). Les vampires européens sont connus pour leur intolérance envers ceux qui ont transgressé cette Tradition. Ne pas obtenir la permission de chacun de ces morts-vivants peut entraîner la destruction de l'infant, et éventuellement celle de son sire. La négligence et le manque de respect sont peut-être satisfaisants pour la racaille américaine, mais il en est hors de question dans la vieille Europe.

La Tradition de la Responsabilité

Si un vampire crée un infant, il en est responsable de la même manière que des parents mortels. Si l'infant ne peut pas supporter la charge du vampirisme, son sire doit régler la situation d'une manière ou d'une autre. Si l'infant menace la Mascarade, par malice ou ignorance, le sire doit l'en empêcher. Il doit s'assurer que son infant connaît les Traditions et les responsabilités qui en découlent, et vérifier qu'il ne constitue pas une menace pour lui-même ou la Mascarade avant de le libérer. Le sire est enfin responsable de la protection de son infant. Un prince n'a aucune obligation de reconnaître un infant, et les autres vampires peuvent tuer un infant ou s'en nourrir en toute impunité.

Avant de procréer, un vampire avisé vérifie la maturité de son futur infant. Sera-t-il capable de supporter les transformations de son corps et de son âme ? Comprendra-t-il ce qu'on attend de lui lorsqu'on lui enseignera les Traditions ? Aucun sire ne veut être éternellement responsable d'un infant (bien qu'une infance prolongée soit possible), mais libérer un infant pas encore prêt peut entraîner sa destruction.

L'émancipation d'un infant demande traditionnellement que le sire le présente au prince de l'endroit. L'infant peut devoir réciter les Traditions ou donner d'autres preuves qu'il les connaît et les comprend. Si le prince, pour quelque raison que ce soit, n'accepte pas l'infant, celui-ci doit trouver une autre ville. Parfois, un sire doit également présenter son infant à son propre sire, mais ce n'est pas toujours le cas.

Après avoir été libéré, l'infant (à présent un nouveau-né) est autorisé à vivre dans la ville avec tous les droits accordés par les lois du prince et les Traditions. La libération est considérée comme un important rite initiatique, un peu comme atteindre la majorité pour un mortel, puisque le nouveau-né est à présent responsable de ses actes. Il sera surveillé de près durant les mois suivants ; ses actions détermineront s'il sera considéré comme adulte ou non.

La Tradition de l'Hospitalité

Certains l'appellent la Tradition de la politesse : frapper avant d'entrer. Elle était en vigueur avant même que des princes règnent sur les villes, et doit être respectée même si un vampire est seul dans son domaine. En termes simples, un vampire qui entre dans une nouvelle ville doit se présenter au prince ou aux anciens qui la dirigent. Cette présentation peut être terriblement formelle, avec le prince exigeant du nouvel arrivant des garanties sur son statut, ses opinions politiques et son lignage. Elle peut être plus détendue, comme la démarche de se rendre à l'Élysium et de s'y présenter poliment. Certains princes demandent aux étrangers d'annoncer sans délai leur venue, tandis que d'autres acceptent d'attendre une semaine ou un mois. Des princes très libéraux permettent même aux visiteurs d'aller et venir à leur guise, n'exigeant une présentation officielle que si l'arrivant souhaite s'installer dans la ville.

Ceux qui décident de ne pas se présenter courent un risque sérieux. Si la ville est actuellement plongée dans le Jyhad, un nouvel arrivant peut être pris pour un ennemi. Un prince peut invoquer la Seconde Tradition pour punir un vampire qui ne s'est pas présenté. Selon la Cinquième Tradition, le droit du prince à questionner tout étranger à son domaine ne peut être remis en question, même si son pouvoir d'expulsion est parfois contrarié. Un prince a également le droit de refuser l'entrée à quiconque, notamment aux arrivants précédés par une lourde réputation ou qui apportent dans leurs bagages une chasse au sang, des ennemis ou autres menaces potentielles pour la ville et la Mascarade.

De tel refus sont devenus plus fréquents, les signes avant-coureurs de la Géhenne rendant les princes paranoïaques et xénophobes. Certains princes, lorsqu'un groupe de vampires se présente à eux, autorisent l'entrée d'une partie de la coterie et la refuse à l'autre. Ils estiment ainsi que si le groupe représente une menace, il sera moins dangereux en étant divisé. Certains vampires célèbres ne seront pas les bienvenus dans certaines villes, alors que leurs compagnons seront accueillis à bras ouverts.

Tous les vampires ne désirent pas se présenter. Les Inconnus, les Mathusalems et mêmes certains anciens le refusent car ils ne reconnaissent pas l'autorité du prince, même s'ils se trouvent sur son domaine. Les vampires des clans indépendants (comme les Ravnos et les Giovanni) préfèrent ne pas avoir à affronter le regard scrutateur d'un prince. Les autarkis et les anarchs dédaignent tout simplement le prince ; ils ne sont pas invités à la fête, pourquoi devraient-ils frapper à la porte ? Et les vampires abandonnés dès leur création — un phénomène en pleine expansion — peuvent être ignorants de l'obligation.

La Tradition de la Destruction

La Tradition de la Destruction est sans doute celle qui entraîne le plus d'abus et qui est la plus contestée. Peu de lois ont créé autant de débats dans les couloirs du pouvoir, et cette Tradition est perpétuellement réinterprétée.

La majorité pense que le sens originel donne à un sire le droit de destruction sur sa descendance (ce qui est confirmé par les lois des vampires). Toutefois, si "ancien" est compris comme "prince", la Tradition prend son sens moderne, et de nombreux princes clament que "seul le prince a le droit de détruire un autre vampire dans sa ville". La Camarilla soutient cette opinion car elle renforce la sécurité du règne. C'est un droit que la plupart des princes s'arrogent, et qu'ils défendent avec brutalité si nécessaire.

Le meurtre d'un vampire par quelqu'un qui n'a pas le Droit de Destruction n'est pas toléré. Si le vampire est pris sur le fait, cela signifie souvent sa propre destruction. Les enquêtes sur de tels meurtres sont en général rapides et efficaces, bien que le statut de la victime entre en ligne de compte. Plus il est élevé, plus rapide et efficace sera l'enquête. Si le meurtre de deux nouveau-nés peut plonger une communauté dans la consternation, il peut falloir la mort d'un ancien pour faire véritablement bouger les choses. Certains acolytes en ont déduit que les anarchs peuvent être abattus en toute impunité. C'est un point de vue dangereux, le prince peut en effet demander la destruction des assassins pour usurpation d'un droit accordé à lui seul par la Tradition.

L'agitation dans les rues est considérée par beaucoup comme le meilleur moyen de dissimuler un meurtre, mais la sanction pour celui qui est pris reste la même. La seule occasion où un vampire au statut inférieur à celui d'ancien est autorisé à tuer est durant une chasse au sang.

La Lextalionis

L'ancienne loi de "œil pour œil, dent pour dent" est aussi vraie pour les vampires que pour le bétail. Le principe est simple : ceux qui violent la loi sont supprimés. Un vampire qui viole les Traditions et s'attire les foudres des anciens est pourchassé et détruit. Tous ceux qui entendent l'appel doivent y participer. Le nom le plus fréquent pour cette action est la *chasse au sang*.

Seuls les plus anciens d'une ville peuvent appeler à la chasse au sang. "Les plus anciens" signifie souvent le prince. D'autres anciens, voire même des acolytes, peuvent également appeler à une chasse, mais peu y participeront : outrepasser les droits d'un prince n'est pas très avisé. Seul un prince inconscient lance une chasse pour des raisons personnelles ; le dernier des vampires connaît la raison d'être de la chasse, et un prince qui l'utilise sans raison valable perd le respect de ses sujets.

Aider et protéger le gibier est un moyen sûr de subir à son tour la chasse au sang. Une participation symbolique est le minimum vital, même si le vampire n'est pas d'accord avec la chasse ou les accusations qui la motivent. Un prince puissant peut demander à tous les vampires de sa ville de participer à la chasse, sous peine d'être considérés comme complices. Cette possibilité n'est utilisée que pour les crimes les plus graves.

Une chasse au sang n'est pas semblable à la chasse au renard anglaise, contrairement à l'idée que s'en font de nombreux jeunes vampires. Les chasseurs se dispersent et forment un filet sur la ville pour traquer le gibier ; puis ils s'appellent lorsqu'il est débusqué. Comme pour toute affaire vampirique, la Mascarade est respectée, et les mortels réalisent rarement que quelque chose est en train de se passer, sauf peut-être d'étranges incidents qu'ils auront oubliés dès le lendemain, et qui n'apparaîtront pas dans les journaux. Souvent, l'influence sur le monde des mortels est utilisée contre le gibier : il se rendra compte que tous les vols sont complets, que la police lance un avis de recherche, des chasseurs de sorcières sont mis sur sa trace, son compte en banque est vidé avant qu'il ne puisse s'en servir, etc. Les princes font également de plus en plus fréquemment appel à des traqueurs assamites étrangers au domaine, en les utilisant comme des limiers vampiriques.

La chasse au sang n'est pas lancée à la légère, bien qu'elle l'ait été bien plus souvent au cours de la dernière décennie que durant le siècle entier. La Camarilla se réserve le droit d'examiner le jugement d'un prince en conclave, instruisant à charge et à décharge. La menace d'un conclave s'est montrée suffisante pour empêcher plus d'une chasse. Un prince convaincu d'avoir lancé une chasse sans raison subit rarement une sanction (sauf s'il en fait une habitude), mais son prestige en sort souvent très affaibli. Malheureusement, même si l'accusé est déclaré innocent, c'est souvent après les faits, et la tradition veut qu'une fois lancée, rien ne puisse arrêter une chasse au sang.

Un gibier peut s'enfuir de la ville et rechercher un nouveau refuge, une opportunité parfois offerte par des princes forcés d'exiler quelqu'un au nom de la stabilité de la ville, mais dont l'offense ne mérite toutefois pas la mort. Cependant, par tradition encore, la chasse reste lancée dans cette ville, même si le prince a changé. La proie ne devra jamais y revenir, sauf à risquer la Mort Ultime.

Les chasses au sang sont des affaires strictement internes à la ville d'où elles sont lancées. Dans le cas de crimes véritablement hideux, les villes voisines en sont informées, et la chasse peut également y être lancée. Les vampires ayant commis des crimes contre la Camarilla dans son ensemble (comme rompre la Mascarade de façon spectaculaire à la télévision) en sont un exemple.

L'Élysium

Bien que la plupart des jeunes vampires considèrent la tradition de l'Élysium comme véritablement ringarde, c'est l'une des plus respectées. Un prince peut déclarer une partie de son domaine comme étant l'Élysium, un endroit à l'abri de toute violence. C'est là que de nombreux vampires passent leurs nuits à débattre, faire de la politique ou intriguer durant de longues heures. C'est également là que se règlent les affaires de la ville. N'importe quel vampire veut avoir l'occasion de visiter l'Élysium, ne serait-ce que pour parler avec le prince ou un ancien. Cependant, il s'agit du terrain de jeu des anciens, et les jeunes qui s'y aventurent doivent s'en souvenir.

L'Élysium est sous la "Pax Vampirica", ce qui signifie qu'aucune violence d'aucune sorte n'y est tolérée, l'Élysium étant un endroit totalement neutre. Les esprits peuvent s'échauffer et des paroles peu aimables être proférées, mais les rivaux doivent savoir se contrôler. Lorsque les excuses ne suffisent pas, on montre la porte aux contrevenants en leur demandant de corriger leur comportement. Si les choses ne rentrent pas dans l'ordre immédiate-

ment, le prince peut punir les coupables au nom de la Première Tradition.

La plupart des Élysiums sont des lieux dédiés à l'expression artistique, comme les opéras, les théâtres, les musées, galeries ou universités. Occasionnellement, des boîtes de nuit ou le refuge de certains vampires sont utilisés. Quel que soit l'endroit, une tenue correcte, tant vestimentaire que dans son comportement, est exigée, ne serait-ce que par respect pour la Mascarade.

Les règles de l'Élysium sont simples :

1) Aucune violence n'est permise dans ses limites (de nombreux princes y ont rajouté l'interdiction du port d'arme pour éviter que les esprits coléreux n'aient les moyens de nuire à portée de main).

2) Aucune œuvre d'art ne doit être détruite sous peine de Mort Ultime (la notion d'œuvre d'art a parfois été étendue à l'artiste lui-même, faisant des vampires du Clan Toréador les membres les plus zélés de l'Élysium).

3) L'Élysium est un terrain neutre (en complément de la première règle). Ce qui se déroule en dehors de l'Élysium, c'est autre chose, toutefois, et un nouveau-né qui y insulte un ancien doit avoir prévu un moyen sûr de regagner son refuge.

4) Respecter à tout moment la Mascarade (ce qui inclut la façon d'entrer et de repartir, sortir pour se calmer en cas de dispute, ainsi que l'interdiction d'y chasser).

Il est également considéré comme déplacé de venir à l'Élysium assoiffé. Si des rafraîchissements y sont parfois proposés, ce n'est pas toujours le cas, et chasser à proximité peut faire naître des soupçons. Si un vampire est accompagné d'un invité, il est responsable de son comportement.

Les sectes

Les sectes sont des groupes de vampires ou de clans qui sont censés partager la même idéologie. Elles sont une invention moderne, mais de première importance. Les sectes sous leur forme actuelle sont apparues après la Grande Révolte Anarch, un soulèvement à l'échelle du continent européen durant le XVe siècle. De nombreux anciens acceptent l'appartenance à une secte à contrecœur, considérant les sectes comme une folie, le Sang étant tout ce qui compte. Ils soutiennent que durant les nuits précédant la Grande Révolte Anarch et l'Inquisition, il n'y avait pas besoin de secte du tout. D'autres vampires prétendent que c'est toujours vrai : un vampire dans une ville de bonne taille peut passer des décennies sans rencontrer un de ses semblables, alors à quoi peut servir une secte ?

Malgré tout, la plupart des vampires appartiennent à une secte ou une autre. D'autres se déclarent indépendants, sans préférence, ou affiliés à leur clan, pas à une secte. La secte connue sous le nom de Camarilla est sans aucun doute la plus vaste et la plus influente, bien que sa rivale, le Sabbat, ait récemment fait de grands progrès et s'oppose à la Camarilla à chaque occasion. Les mystérieux Inconnus, lorsqu'on peut obtenir leur avis, assurent ne pas être une secte, bien qu'ils semblent organisés et fonctionner de façon très similaire. À l'opposé, les anarchs prétendent à grand bruit être une secte, bien qu'ils soient les premiers à appeler à l'aide la Camarilla lorsque le Sabbat fait son apparition aux frontières de la ville. De ce fait, la Camarilla considère les anarchs comme faisant partie de son domaine.

La Camarilla

La Camarilla, la plus vaste secte de vampire existante, a en charge la Mascarade, et espère ainsi sauvegarder la place des vampires dans les nuits modernes. La Camarilla est une société ouverte, qui proclame que tous les vampires en sont membres (qu'ils le désirent ou non) et que n'importe quel vampire peut y adhérer, quel que soit son lignage.

Suivant l'histoire souvent contradictoire de la Famille, la Camarilla a vu le jour après la Grande Révolte Anarch, au XVe siècle. Les vampires du Clan Ventrue prétendent avec force être les instruments de la création de la secte, et que, de ce fait, de nombreux vampires leur doivent la non-vie. Avec le renforcement de la Mascarade, les vampires avaient un moyen de combattre l'Inquisition, une institution de l'Église chargée de la destruction des créatures surnaturelles.

Bien que la Camarilla soit la secte la plus importante, à peine plus de la moitié des 13 clans y participe activement. La secte organise des rencontres des représentants des clans actifs, ces assemblées étant appelées *synodes*. Elle organise régulièrement des *conclaves*, ouverts à tous les membres de la secte, pour discuter des affaires importantes. Seuls les *justicars*, des officiers élus par le Cercle Intérieur pour régler les affaires concernant les Traditions, peuvent appeler un conclave. Les justicars sont toujours très âgés, et véritablement craints ; leur interprétation des Traditions doit être suivie pour sa propre sécurité. Des coteries de vampires appelés *archontes* secondent les justicars ; rencontrer un archonte est souvent un mauvais présage.

Officiellement, la Camarilla ne reconnaît pas l'existence des Antédiluviens ou de Caïn. Si ces vampires ont jamais existé, ils ont depuis longtemps connu la Mort Ultime, et ceux qui y font allusion sont publiquement raillés.

Le Sabbat

Tirant, selon la rumeur, ses origines d'un culte de la mort médiéval, le Sabbat est craint par les vampires qui n'y appartiennent pas. La secte est monstrueuse et violente, et ne se cramponne plus depuis longtemps à des vestiges de psychologie ou de morale humaine. Au contraire, ses membres se délectent de leur non-vie vampirique. Parfois appelé la *Main Noire*, le Sabbat recherche activement à renverser les Traditions, à détruire la Camarilla et à réduire l'humanité en esclavage.

Le Sabbat recrute partout, s'étendant comme un poison et détruisant les institutions qu'il affecte. Contrairement à la Camarilla, il reconnaît l'existence des Antédiluviens, et s'oppose farouchement à eux. Selon la propagande de la secte, les Antédiluviens tirent les ficelles du monde entier, et c'est à cette mainmise malveillante que le Sabbat résiste. Ses membres voient dans la Camarilla l'instrument des Antédiluviens, et ils la combattent aussi bien politiquement que physiquement. La plupart expriment une haine viscérale pour les vampires de la Camarilla, qu'ils considèrent comme des lâches incapables d'assumer leur nature de prédateur.

Les étrangers en savent peu sur le fonctionnement interne du Sabbat. Certains vampires de la Camarilla doutent même de son existence, pensant qu'il s'agit d'une légende inventée par les anciens pour faire rentrer dans le rang les infants turbulents, un père fouettard mort-vivant. D'affreuses rumeurs sur la secte se propagent comme un feu de broussaille, comme celles qui racontent que ses membres se livrent à d'incessantes diableries, fréquentent les démons, chassent et tuent les autres vampires, et possèdent le pouvoir de briser un lien du sang. La seule rumeur crédible concernant le Sabbat est l'attirance de ses membres pour le feu : la secte a la terrible réputation de ne laisser derrière elle que des brasiers.

Les Inconnus

Les Inconnus ne sont pas véritablement une secte puisqu'ils rassemblent divers groupes de vampires de la même opinion. Ne voulant plus être les marionnettes de plus anciens qu'eux et fatigués des manœuvres incessantes des plus jeunes, ces vampires semblent avoir abandonné le Jyhad. C'est ce qui distingue un vampire des Inconnus d'un membre d'une autre secte. Les Inconnus se tiennent éloignés des autres vampires et de leurs machinations pitoyables.

Les Inconnus sont, selon la rumeur (et personne n'est allé la vérifier) de grand âge et pouvoir. La plupart passent une grande partie de leur temps en torpeur ou en sommeil, ce qui reste la meilleure façon d'éviter le Jyhad. Certains vampires associent les Inconnus aux Antédiluviens, arguant qu'ils se sont retirés du monde et ont développé une façon de penser totalement inhumaine et intemporelle. D'autres vampires croient qu'ils recherchent ou ont atteint Golconde, un état de transcendance vampirique légendaire.

Les vampires qui ont eu affaire à un Inconnu en ressortent avec un sentiment de profond mystère et de crainte respectueuse. Bien que les Inconnus semblent informels et faiblement organisés, ils communiquent très facilement entre eux. Ils savent comment éviter les vampires, comment s'en cacher et quand faire la démonstration de leur pouvoir pour les chasser. Leur programme, s'ils en ont un, est inconnu.

Les cultes de la Géhenne

Avec la peur de la Géhenne qui se saisit de la communauté vampirique, de plus en plus de *cultes de la Géhenne* apparaissent. Ces groupes, qui ressemblent à des sociétés secrètes, sont plus fréquents au sein de la Camarilla, bien que certains aient infiltré le Sabbat ou des clans indépendants. Du fait des désagréments causés par l'appartenance à un tel culte, elle est souvent tenue secrète, et les cultes de la Géhenne sont officiellement présentés comme une rumeur absurde. Durant les nuits récentes, ils ont cependant proliféré, et certains vampires de grande puissance et influence y adhèrent secrètement.

Les cultes de la Géhenne existent pour préparer ou éviter la fin du monde. Craignant le paroxysme du Jyhad et le retour des Antédiluviens, ces cultes soit se préparent à servir les Aïeuls (espérant ainsi échapper à la destruction) soit cherchent à découvrir les refuges secrets des Antédiluviens (pour frapper de façon préventive et éviter ainsi la Géhenne).

Les clans

Selon le mythe des Antédiluviens, Caïn a engendré un certain nombre de descendants, qui ont engendré à leur tour. Ces infants, la Troisième Génération, étaient les créateurs des *clans* modernes, et tous les vampires qui en descendent partagent des traits et des caractéristiques communes. Ceci est certainement vrai à un degré ou à un autre, puisque chaque clan dispose d'un certain nombre de pouvoirs que ses membres apprennent plus facilement que les autres, et chaque clan a également des faiblesses et des traits de caractères qui permettent d'en identifier les membres.

Le lignage est très important pour les vampires. Bien qu'ils soient solitaires et évitent la compagnie, les Damnés accordent une grande importance à leur héritage. Le respect dû à un vampi-

re provient autant de son clan que de sa génération, et même le vampire le plus mal embouché recevra un minimum de marques de respect si son héritage l'impose.

Il existe 13 clans connus, chacun censé descendre d'un Antédiluvien, mais on parle parmi les vampires de clans — ou *lignées* — "mineurs", qui ont divergé de la généalogie parentale quelque part dans les brumes de l'histoire. Peu de vampires ont effectivement rencontré un vampire prétendant appartenir à l'une de ces mystérieuses lignées, et encore moins nombreux sont les prétendants qui ne s'avèrent pas en fait des Parias avec des illusions de grandeur. Il est largement accepté que parmi les 13 "grands" clans, sept appartiennent à la Camarilla, deux au Sabbat et les quatre derniers restent en dehors des sectes.

Les clans de la Camarilla

La Camarilla affirme que tous les vampires sont sous sa juridiction, qu'ils le veuillent ou non. La Camarilla comprend en réalité sept clans, bien que tout vampire qui le souhaite puisse en être membre.

Les Brujahs

Selon leur histoire, les Brujahs étaient autrefois les rois-philosophes de la Mésopotamie, de la Perse et de Babylone. Ils contrôlaient un empire s'étendant du berceau de la civilisation au nord de l'Afrique, et accumulèrent des connaissances du monde entier. Dans leur recherche de liberté et d'illumination, ils tuèrent cependant leur fondateur. Pour cela, Caïn les chassa de la Première Cité. Depuis, les Brujahs ont connu un déclin inéluctable. Ils sont considérés comme des enfants gâtés qui n'ont ni fierté, ni sens de l'histoire. Faisant partie des instigateurs de la Grande Révolte Anarch, les Brujahs ont été dans un premier temps voués aux gémonies par les fondateurs de la Camarilla, et le clan en conserve encore un ressentiment pour les anciens. Bien que membre de la Camarilla, le Clan Brujah est l'agitateur et le trublion de la secte, toujours à la limite des Traditions et se rebellant sans cesse au nom de toutes les causes. De nombreux Brujahs sont des anarchs proscrits, défiant les autorités et ne servant aucun prince.

Les Gangrels

Les Gangrels, maraudeurs nocturnes, sont des vampires féroces, avec de déplaisantes caractéristiques et tendances animales. Restant rarement en place, ce sont des nomades qui ne trouvent du plaisir qu'en voyageant seuls sous la lune. Selon la légende, leur fondateur était un barbare, au contraire des autres, et c'est pour cette raison que les Gangrels donnent parfois l'Étreinte à des étrangers. Distants, fiers et sauvages, les Gangrels sont souvent tragiques. Bien que beaucoup haïssent les villes étouffantes et grouillantes, la présence de garous hostiles empêche les Gangrels d'y échapper. Ils ne semblent soutenir la Camarilla que parce qu'elle intervient moins dans leur existence que le Sabbat. Certains d'entre eux pensent que l'indépendance serait préférable à leur engagement symbolique dans la Camarilla, et l'adhésion du clan à la secte pourrait être remise en question dans le futur.

Les Malkaviens

Le Clan Malkavien a souffert tout au long de son histoire et continue à souffrir chaque nuit. Chaque membre de ce clan est affligé de folie, et tous sont esclaves de leurs lubies. Le fondateur du Clan Malkavien était, selon la rumeur, un des vampires les plus importants de l'époque, mais il aurait commis un crime impardonnable. Caïn aurait alors maudit sa descendance. Durant l'histoire caïnite, les Malkaviens ont été tour à tour craints pour leurs comportements étranges et recherchés pour leur perspicacité encore plus étrange. Les vampires qui ont régulièrement affaire au Clan Malkavien racontent qu'il est plus instable que jamais, répandant la folie dans son sillage comme une maladie contagieuse. Bien que les Malkaviens aient été historiquement dispersés et désorganisé, de récentes vagues migratoires et d'inexplicables rassemblements font s'interroger — et s'inquiéter — de nombreux anciens sur le futur du clan dément

Les Nosferatus

Les membres du Clan Nosferatu souffrent de la malédiction la plus visible. L'Étreinte les déforme de façon hideuse, les métamorphosant en créatures littéralement monstrueuses. Les légendes disent que les Nosferatus

ont été corrompus en châtiment de la dégénérescence de leur fondateur et du comportement pervers de ses descendants. Mais aujourd'hui, les Nosferatus sont bien connus pour leur pondération et leur calme face à l'adversité. Ils ont la réputation d'être des informateurs de premier ordre et les gardiens de nombreux secrets, car leur apparence horrifiante les a forcés à développer leurs capacités de dissimulation de façon extraordinaire. Le clan assure aujourd'hui prendre ses distances par rapport à son fondateur, et ne plus le servir. Certains vampires affirment que le clan est en très mauvais termes avec son créateur, et qu'il le recherche activement pour le détruire.

Les Toréadors

Les plus prodigues des vampires, les Toréadors aiment les excès et la décadence, tout en affirmant être les protecteurs de l'art. Ce mécénat est une réalité, le clan comptant dans ses rangs de nombreux artistes de talent, musiciens, poètes, écrivains et autres créateurs. D'un autre côté, il y a également beaucoup de poseurs, qui se donnent des allures de grands esthètes, mais sont incapables de créer quoi que ce soit. Selon la légende, l'amour pour l'art des Toréadors remonte à l'Étreinte par leur fondatrice d'un couple de jumeaux. Les jumeaux connurent une non-vie de luxure et d'indolence tandis que leur dame, Arikel (si l'histoire est vraie), les gâtait, les protégeait contre la peste, la famine et la violence qui ravageaient la Première Cité. Mais des rumeurs plus sombres racontent que l'un des jumeaux devint si dépravé qu'il tua son frère et sa dame. Le clan le dément catégoriquement, et ceux qui abordent le sujet subissent sa colère.

Les Tremeres

Aucun clan n'est entouré d'autant de secret que celui des Tremeres. Inventeurs et adeptes d'une terrible magie du sang, les mystérieux Tremeres se sont donné une structure très rigide, basée sur le pouvoir et une loyauté fanatique pour le clan, concept inconnu de tous les autres vampires. Du fait de l'épais mystère qui plane autour du clan, d'effrayantes histoires courent sur la nature de leur vampirisme. Certains vampires pensent que les Tremeres ne sont pas de véritables vampires, mais des magiciens mortels qui se sont condamnés pour l'éternité en tentant de percer les secrets de l'immortalité. Une des rumeurs les plus tenaces, répandue par un gitan ayant visité leur fondation à Vienne, veut que le fondateur, Tremere lui-même, ait entrepris une horrible mutation et se transformerait en quelque chose d'autre. Le Clan Tremere reste silencieux sur le sujet, et considère avec méfiance ceux qui prétendent connaître ses secrets.

Les Ventrues

Véritable chef de file de la Camarilla, le Clan Ventrue prétend lui avoir donné naissance et soutenir la secte depuis toujours. Il suspecte un membre du Clan Brujah d'avoir détruit son fondateur, ce qui est une blessure d'orgueil très cruelle. Quelle qu'en soit la raison historique, le clan n'a plus de fondateur, et a de ce fait gagné son indépendance par rapport aux Antédiluviens. Toutefois, le Clan Ventrue est très actif dans le Jyhad, et peut exercer sa formidable influence sur les faits et gestes du bétail. Les vampires sont très curieux de connaître ce qui se passe à l'intérieur de ce clan très bien organisé, et des rumeurs de sombres mystères et d'Aïeuls en sommeil s'échappent parfois de la façade austère des Ventrues.

Les clans du Sabbat

Comme la Camarilla, le Sabbat accueille tout vampire qui souhaite devenir membre, à la condition qu'il adhère à sa philosophie inhumaine. En fait, presque tous les clans de la Camarilla ont leur équivalent "antitribu" ou anti-clan au sein du Sabbat. Ces rebelles rejettent la philosophie de leur clan de naissance au profit d'une façon de penser monstrueuse.

Les Lasombras

Les Lasombras sont les maîtres des ténèbres et des ombres, et possèdent une aisance de commandement très semblable à celle des Ventrues. De fait, nombre de vampires voient dans les Lasombras et les Ventrues un reflet déformé l'un de l'autre. Autrefois, les Lasombras étaient nobles, mais l'histoire chaotique des vampires et la formation du Sabbat ont forcé nombre d'entre eux à tourner le dos à leurs origines. À présent, les Lasombras se donnent entièrement à la damnation du vampirisme. Le Sabbat a affecté ce clan aussi profondément que les Lasombras ont affecté le Sabbat, et sans la direction de ces aristocrates déchus, le Sabbat se désagrégerait.

Les Tzimisces

Autrefois tyrans de l'Europe de l'Est, les Tzimisces ont été chassés de leurs anciens territoires et se sont réfugiés dans les replis du Sabbat. Possédant une certaine noblesse, associée à un caractère maléfique dépassant l'imagination, le Clan Tzimisce conduit le Sabbat dans son rejet de tout ce qui est humain. Certains récits apocryphes racontent que les Tzimisces étaient autrefois le clan le plus puissant, mais que l'histoire et les conspirations des autres vampires l'ont conduit à sa déchéance actuelle. Bien plus que tous les autres vampires, les Tzimisces arborent leur monstruosité. Ils pratiquent une discipline de "sculpture sur chair" pour défigurer leurs ennemis et se fabriquer des corps d'une beauté terrifiante.

Les indépendants

Les clans indépendants n'adhèrent à aucune secte et suivent les enseignements de leurs fondateurs mythiques. Ils comptent parmi les vampires les plus sociaux et les plus ouverts, car les missions qui leur incombent leur demandent de rencontrer d'autres vampires chaque nuit.

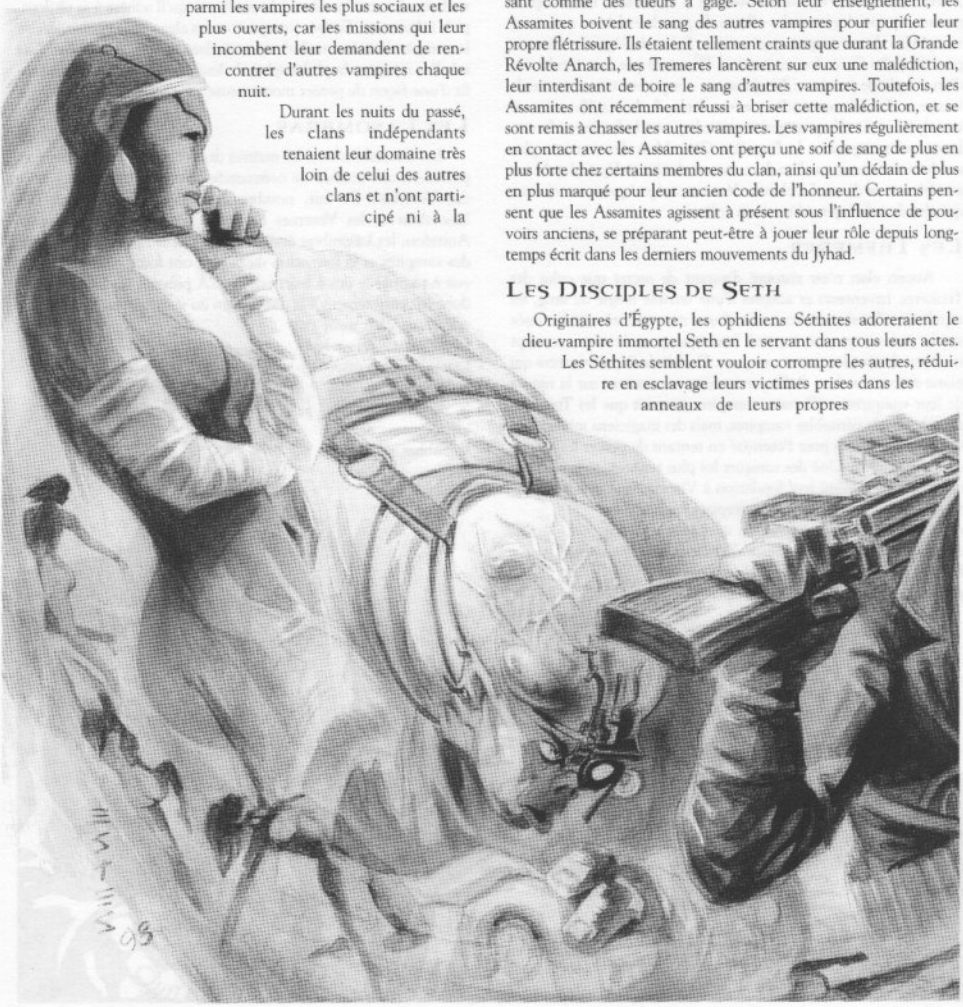
Durant les nuits du passé, les clans indépendants tenaient leur domaine très loin de celui des autres clans et n'ont participé ni à la lutte contre l'Inquisition ni à la Grande Révolte Anarch. De ce fait, ils étaient rarement vus, et souvent considérés comme une légende. Mais beaucoup de changements sont intervenus durant les dernières années. Le monde devenant de plus en plus petit, et les vampires parlant à présent de "géopolitique" et "d'économie globale", les clans de la Camarilla ont vu leurs territoires et sphères d'influence entrer très souvent en conflit avec ceux des indépendants. Les vampires indépendants traversent les domaines de la Camarilla et du Sabbat de plus en plus fréquemment, et les sectes commencent à réaliser que les quatre clans "neutres" ont des réseaux, des intérêts et des objectifs bien plus vastes qu'elles ne l'imaginaient.

Les Assamites

Les Assamites sont des assassins redoutés venant des pays d'Orient. Aucun autre clan n'a acquis une telle réputation en diablerie, au point qu'ils louent leurs services aux autres vampires, agissant comme des tueurs à gage. Selon leur enseignement, les Assamites boivent le sang des autres vampires pour purifier leur propre flétrissure. Ils étaient tellement craints que durant la Grande Révolte Anarch, les Tremeres lancèrent sur eux une malédiction, leur interdisant de boire le sang d'autres vampires. Toutefois, les Assamites ont récemment réussi à briser cette malédiction, et se sont remis à chasser les autres vampires. Les vampires régulièrement en contact avec les Assamites ont perçu une soif de sang de plus en plus forte chez certains membres du clan, ainsi qu'un dédain de plus en plus marqué pour leur ancien code de l'honneur. Certains pensent que les Assamites agissent à présent sous l'influence de pouvoirs anciens, se préparant peut-être à jouer leur rôle depuis longtemps écrit dans les derniers mouvements du Jyhad.

Les Disciples de Seth

Originaires d'Égypte, les ophidiens Séthites adoreraient le dieu-vampire immortel Seth en le servant dans tous leurs actes. Les Séthites semblent vouloir corrompre les autres, réduire en esclavage leurs victimes prises dans les anneaux de leurs propres



faiblesses, mais nul ne sait dans quels inavouables buts. Les autres vampires exècrent les Disciples de Seth, qui n'ont aucuns alliés. Malgré tout, de nombreux vampires recherchent la compagnie des Séthites, car on raconte qu'ils possèdent des dons et des secrets issus des nuits du passé. Inévitablement, le mal et la folie suivent le sillage des Séthites, et de nombreux princes leur refusent l'entrée de leur ville. De sinistres desseins unissent les Disciples de Seth, et il s'agit d'un des seuls clans qui aurait des contacts fréquents avec son fondateur. De nombreux vampires craignent ces vampires à la langue fourchue, car leur présence seule suffit souvent à conduire un Damné à la déchéance.

Les Giovanni

Honni presque autant que les Séthites, le clan des Giovanni est celui des financiers et des nécromants. Les manipulations de l'âme ont donné à ce clan un pouvoir immense, tandis que les manipulations financières l'ont rendu immensément riche. Les autres vampires font difficilement confiance aux mercenaires Giovanni, qui semblent toujours utiliser leur influence dans des buts secrets. Une bonne part de la mauvaise réputation du clan Giovanni provient du fait qu'il s'agit d'un clan insulaire, tirant quasiment tous ses membres de la même famille incestueuse et criminelle. Pire encore pour sa réputation est la rumeur qui veut que ses membres aient usurpé leur appartenance à la Famille : peu après son Étreinte, le chef de clan des Giovanni détruisit son sire et sa lignée, recréant le clan à sa propre image.

Les Ravnos

Descendants des gitans et de leurs prédécesseurs d'Inde, les vampires ravnos ont une existence nomade. Comme les gitans historiques, les Ravnos sont poursuivis par une réputation de voleurs et d'escrocs. De nombreux princes et chefs du Sabbat les persécutent à cause du chaos qu'ils engendrent. Les Ravnos leur rendent la pareille, considérant la Camarilla et le Sabbat avec un égal mépris. Les Ravnos sont également célèbres pour leur capacité à créer de merveilleuses illusions, la meilleure façon d'éblouir leurs victimes. Récemment, les déplacements des Ravnos sont devenus plus erratiques que jamais ; on murmure dans les villes d'Europe et d'Asie que les Mathusalems ravnos se sont éveillés et dirigent à présent le jeu du clan.

Les coteries

Les vampires sont solitaires par nature. Incapables de voir la lueur du jour ou d'entrer en contact avec d'autres sans intention de boire leur sang, ils vivent souvent cloîtrés, ne sortant la nuit que pour se nourrir.

Toutefois, la solitude prélève un lourd tribut parmi les vampires isolés. C'est particulièrement le cas pour les jeunes vampires — nouveau-nés ou

novices — qui s'associent pour se protéger de leurs propres aînés. Ainsi, les rassemblements de vampires, appelés *coteries*, sont devenus une des bases de la société caïnite depuis au moins un siècle.

Les anciens se moquent des coteries, car ils vivent dans d'antiques refuges, hors de portée des mortels. Les comparant à des bandes d'animaux inférieurs en chasse ou, plus cruellement, aux meutes brutales du Sabbat, les anciens n'arrivent pas à comprendre que les jeunes — et donc plus faibles — vampires n'ont parfois pas d'autre alternative que la Mort Ultime. Un nouveau-né solitaire peut mener une vie difficile durant un temps, mais, tôt ou tard, sans personne pour surveiller ses arrières, il finira par tomber sous les coups des innombrables prédateurs urbains. En vérité, de nombreux anciens craignent les coteries des jeunes, bien qu'ils se refusent à l'admettre. Les vampires en place sapent le pouvoir grandissant des coteries, effrayés qu'ils sont par l'adaptabilité et la modernité de ces groupes.

Les coteries sont là pour longtemps. Bien que contre-nature, encombrante, parfois inefficace et toujours tendue, une coterie est la seule possibilité pour un vampire souhaitant autre chose que la simple survie.

Leurs objectifs

La raison principale de former une coterie, en plus de la sécurité qu'elle procure, est l'intérêt commun : lien de sang, appartenance à un gang, goûts communs ou même simple convenance. Les coteries sont aussi diverses et variées que les vampires qui les composent.

Cette liste des types de coterie n'est pas exhaustive : les vampires ont énormément de raisons de s'associer, si la cause est suffisante pour les unir malgré leur nature. Les coteries sont semblables à des cliques de morts-vivants, et répondent rarement à un stéréotype. Après tout, les raisons qu'a un vampire pour rejoindre une coterie sont aussi uniques que lui. De ce fait, les coteries présentent très rarement un front uni, et sont bien plus souvent une possibilité de mener à bien ses propres plans pour chacun de leurs membres.

Les coteries de clan

Un des types de coterie les plus répandus, la coterie de clan est composée exclusivement de membres d'un même clan. Les *fratries* de Brujahs en sont le meilleur exemple, puisque des vampires d'un même sire restent très souvent ensemble, même lorsque leur sire s'est depuis longtemps lassé d'eux. Les jeunes Ventrues forment parfois des *consortiums*, rassemblant leurs ressources pour mieux saper les bases du pouvoir de leurs anciens. Les *cabales* de Tremeres réunissent également leurs ressources, elles conservent souvent des liens forts avec le clan dans son ensemble, du fait de la nature structurée des Sorciers. D'horrifiants *nids* de Nosferatus se trouvent sous les rues des villes, loin du regard sans pitié des vampires et des mortels. Les *loges* de Malkaviens, soudées derrière un membre charismatique, rappellent par bien des aspects des cultes ou des assemblées sectaires de fous furieux. Même les très indépendants Toréadors se réunissent parfois pour former des "salons" ou "mouvements artistiques" composés de quelques vampires inspirés. Les groupements familiaux des Giovanni sont parfois considérés comme des coteries, bien qu'ils soient en général dirigés par un ancien du clan ou un acolyte, tout comme les *cellules* d'assassins assamites et les *cultes* séthites. De manière générale, tout groupe de vampire avec un lignage commun peut avoir des raisons de s'associer, même si cela est moins vrai pour les individualistes forcenés des Clans Gangrel et Tzimisce.

Les coteries de gang

Communes parmi les vampires vivant dans la rue, les coteries de gang sont de véritables terreurs urbaines. Composées de vampires, de leurs goules et de mortels qui ont réussi à les convaincre de ne pas les tuer, ces gangs sont le fléau des centres-villes. On trouve dans leurs rangs des vampires brutaux, souvent des Clans Brujah, Gangrel, Malkavien ou Ravnos, avec parfois des Parias pour faire bonne mesure. Les coteries de gang sont violentes et sans pitié, bien que certaines défendent les droits des démunis et des sans-abris (qui finissent en général comme membres du gang ou comme proies). Ces gangs sont soit nomades, comme les bandes de motards ou les gitans, soit sédentaires comme les chapitres de gangs nationaux ou locaux. Ils sont souvent impliqués dans le marché de la drogue et passent autant de temps à combattre les autres gangs et coteries qu'à "redresser les torts".

Les coteries anarchs

Bien que les tactiques violentes, les vêtements et maquillages des coteries anarchs les fassent souvent confondre avec des gangs, leur idéologie de base est très différente. Les coteries anarchs s'opposent à la mainmise des anciens sur le pouvoir, prétendant que chaque vampire a un droit égal de revendiquer un domaine et un territoire de chasse. Ces coteries comprennent des membres des Clans Brujah, Gangrel, Malkavien et Nosferatu, mais quelques Ventrues amers et des Tremeres ayant perdu leurs illusions peuvent rejoindre la cause. Si un Toréador est vu dans une telle coterie, c'est sans doute pour s'encanailler ou embarrasser son sire. Les anarchs sont souvent de jeunes vampires, et leurs coteries ont une courte espérance de vie, car si elles réussissent à attirer l'attention du prince, elles sont souvent détruites ou dispersées par les anciens et leurs suppôts. Les anarchs ont connu de beaux succès sur la côte ouest des USA, bien que leur influence décroisse chaque nuit sous les coups des Cathéens de l'est.

Les coteries de combat

La Camarilla est efficace dans son combat contre le Sabbat, et l'une de ses meilleures tactiques repose sur les coteries de combat. Lorsqu'une ville est disputée par les deux sectes, le Sabbat lance très souvent des vagues de vampires nouvellement créés contre ses ennemis. La Camarilla, avec une organisation et des ressources plus efficaces, a découvert qu'une bonne manière de contrer ces attaques est de créer des équipes de nouveau-nés et d'acolytes qui ont alors l'occasion de prouver leur valeur. Ces coteries sont souvent composées de divers membres : guerriers brujahs et gangrels, éclaireurs malkaviens et nosferatus, magiciens tremeres et diplomates ventrues ou toréadors. Bien que normalement provisoires, ces coteries créent souvent des liens d'amitié entre leurs membres, qui restent en relation même après la disparition de la menace.

Les coteries diplomatiques

Parfois, un prince a besoin de renforcer sa politique ou de s'occuper d'une affaire urgente, mais n'a pas les moyens de le faire lui-même. Dans ce cas, il demande aux anciens de la ville de lui recommander des vampires capables de s'acquitter de la tâche. Après de nombreuses tractations, échanges de serments et de menaces, le prince dispose d'une réserve de vampires où puiser. Il s'agit de coteries très cosmopolites, rassemblées de la même manière que les coteries de combat, mais avec une puissance physique souvent inférieure. Être membre d'une coterie diplomatique procure souvent l'appui des anciens, du prince et du Primogène, ce qui peut être à double tranchant si la mission vous envoie auprès de vampires hostiles au régime actuel.

Les coteries criminelles

Les coteries criminelles ressemblent aux familles de la Mafia, aux gumi des yakusas, aux cartels de la drogue ou aux tongs chinois. Pour l'essentiel un rassemblement de vampires qui veulent faire de l'argent "en dehors du système", ces coteries font de l'extorsion, de la prostitution, du trafic de drogues (souvent avec l'aide de coteries criminelles de moindre importance et de coteries de gang), du recel et de la revente, du trafic de voitures, du vol à grande échelle, des paris et jeux clandestins, des syndicats et des opérations de protection. Si c'est illégal, elles le font. Le pouvoir et l'influence d'un vampire permettent à ces coteries de mettre sur pied des systèmes de criminalité en col blanc et bleu très profitables. Ces coteries sombrent souvent dans la méfiance et la violence dès qu'une part de leurs activités perd en rentabilité. Parmi elles, on trouve les clans les plus raffinés, comme les Brujahs, les Toréadors, les Ventrues, les Giovanni et de rares Parias, bien que l'un des gangs Gambino de New York soit dirigé par un Nosferatu d'après la rumeur.

Les coteries d'affaire

Comme les coteries criminelles, mais légales.

Les coteries de renseignement

Un prince ne peut pas rassembler toutes les informations utiles et envoie souvent des agents. Le prince ou l'un de ses ministres rassemble un groupe de vampires, l'envoie dans différentes villes ou auprès des factions de sa propre ville, et attend ses rapports. Les anciens utilisent également ce type d'espionnage pour contrecarrer les plans de leurs rivaux et conduire leurs manœuvres. Les espions démasqués sont très mal traités, et les vampires de telles coteries doivent agir avec de multiples précautions et nouer autant de contacts que possible.

Les coteries de spectacle

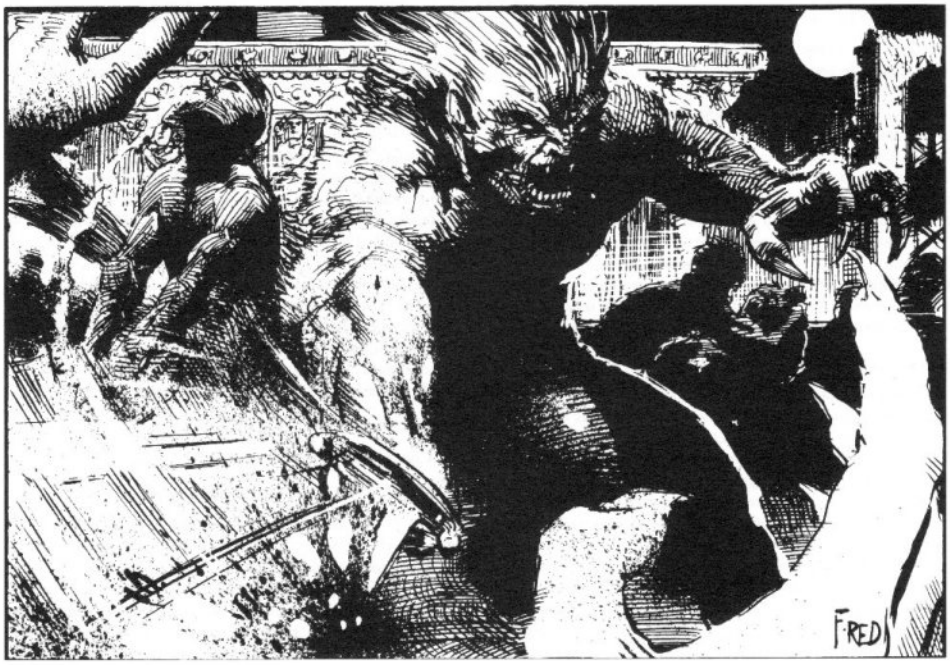
Certains vampires s'associent dans le seul but de faire du spectacle. Des groupes composés entièrement de vampires font des tournées dans le monde des vampires tout comme des musiciens mortels, et jouent pour des princes prestigieux et des mécènes toréadors. De la même façon, des troupes d'acteurs vampires montent des spectacles et jouent des pièces populaires, voire même des créations de vampires. Des "mouvements" d'artistes ou autres naissent et disparaissent, recherchant la reconnaissance sociale ou travaillant à la commande. De façon évidente, les Toréadors sont très à l'aise dans ce type de coterie, mais les groupes trash brujahs, les acteurs malkaviens et les choquants artistes nosferatus sont également célèbres.

Les coteries de quête

Le Jyhad se déroule dans l'ombre depuis des millénaires, et bien des secrets ont été perdus à travers les âges. Les coteries de quête sont des archéologues mystiques déterminés à découvrir aussi bien les artefacts de la Famille que les secrets de son histoire. Ces coteries se forment souvent de la volonté de leurs membres, à la recherche des savoirs cachés plus par désir que par besoin. Certaines rendent des comptes à un prince ou un mécène, tandis que d'autres sont indépendantes. Elles comportent souvent des Tremeres, Toréadors et Ventrues, mais de nombreux Brujahs rejoignent volontiers la cause, et plus d'un Disciple de Seth y a été admis à contrecœur. Les coteries de quête sont par nature nomades, allant où leurs recherches les conduisent.

Les coteries mondaines

Les oiseaux de même plumage se rassemblent entre eux, dit un dicton particulièrement vrai pour les coteries mondaines. Unies



par des liens de suprématie sociale ou par un même enthousiasme, elles sont répandues aussi bien dans les villes de la Camarilla que dans celles du Sabbat. Certaines s'unissent autour d'un goût commun de la contre-culture, de la mode et de la musique. Les coteries mondaines de la haute société partagent le même intérêt pour le pouvoir, l'art, la mode ou toute autre lubie du moment, tandis que celles du Sabbat se trouvent d'autres passe-temps grotesques. Les sociétés de mortels tels que le Rotary Club ou la Table Ronde sont des exemples de coteries mondaines humaines, tandis que les Harpies en sont un chez les vampires. Les membres de tous les clans peuvent rejoindre les coteries mondaines, puisqu'elles sont souvent peu concernées par les talents et la productivité, mais plus par le bavardage et la fraternité.

Coteries de personnages

Les joueurs doivent prêter particulièrement attention aux raisons d'être de leur coterie, et choisir une cause qui satisfait tous ses membres. En tant que créatures immortelles, les vampires ne s'associent pas par simple plaisir. Les personnages pris dans une coterie pour laquelle ils éprouvent indifférence ou antipathie ne peuvent pas fonctionner à long terme. Durant la création du personnage, les joueurs devraient s'assurer que les membres de la coterie ont des raisons de fraterniser. **Vampire** est un jeu d'horreur, de secrets et de manipulations, une ambiance facilement détruite par des chamailleries incessantes.

Soyez raisonnable. Jouez un personnage qui ne ruine pas le jeu pour tous les autres.

Les cultes du sang

Réapparus récemment avec les prophéties de la Géhenne, les cultes du sang sont invariablement haïs par les princes et condamnés pour violation de la Mascarade. Les cultes du sang sont des groupes de vampires qui entraînent des mortels dans des rituels "religieux", puis s'en nourrissent ou les réduisent en esclavage. Combinant les aspects les plus hideux des goules et de l'endoctrinement des membres, les cultes du sang recrutent parmi les humains qui cherchent désespérément à donner un sens à leur vie. De façon évidente, ces cultes sont une menace pour la Mascarade, puisque les vampires révèlent leur nature surnaturelle (sinon vampirique) à leurs fidèles, au risque d'exposer tous les vampires à la fureur des mortels.

Les coteries diabolistes

Les coteries diabolistes sont une autre forme de réaction face à l'imminence de la Géhenne. De nombreux jeunes vampires, frustrés par les anciens accrochés au pouvoir, prennent le chemin le plus direct et se mettent effectivement en chasse des anciens, les tuant et buvant leur essence. En plus du frisson du parricide et de la décharge de pouvoirs mystiques, les diableries procurent à ces coteries une arme terrifiante contre leurs ennemis : la destruction. Bien que les autres coteries n'existent pas dans ce but, les meutes de diabolistes sont l'une des raisons pour lesquelles les anciens craignent les jeunes vampires et leurs coteries. Les plus terrifiantes de toutes sont les *falaqi*, ou cellules de guerre, assamites qui pourchassent et abattent les anciens comme les loups chassent et tuent leur gibier.

Les meutes du Sabbat

Appartenant exclusivement au Sabbat, la meute est l'unité sociale de base de la Main Noire. Composée de plusieurs vampires du Sabbat, une meute s'assure la loyauté de ses membres en

demandant à chaque vampire de boire un mélange du sang de tous les autres. Ainsi mystiquement liées, les meutes du Sabbat forment les groupes de vampires les plus soudés et les plus vicieux. Chaque meute est unique, avec son nom, ses exigences, ses coutumes, uniformes et rites. Certaines meutes sont plus que centenaires, elles ont alors une histoire "illustre" (ou infamante), avec ses légendes de héros morts et ses animosités envers d'autres meutes.

Chasseurs de sorcières et autres mortels

Les vampires chassent parmi le bétail, c'est dans l'ordre des choses. Mais comme les anciens l'ont douloureusement appris, ils peuvent être gibier à leur tour. Les vampires doivent agir avec prudence et toujours se souvenir de la Mascarade. Si l'humanité tout entière tournait son attention vers les vampires, les Enfants de Caïn seraient rapidement exterminés. La superstition est la meilleure arme des vampires. En renforçant l'incrédulité des mortels, en cultivant la croyance dans la raison, en maquillant la réalité de leur existence en fantaisie d'enfant ou de fou, les vampires permettent à la masse du bétail de les protéger des rares mortels qui savent que les vampires sont là.

Mais il y en a, malgré tout, quelques-uns. Ignorés ou raillés par leurs contemporains, ces mortels choisissent de s'immerger dans le monde nocturne de la Famille. Certains le font par curiosité, ou pour ressentir des émotions interdites, d'autres craignent les vampires et cherchent à les exterminer. Les Enfants de Caïn ne prennent aucun risque, les anciens se souvenant de l'Inquisition du passé, lorsque la race des vampires manqua d'être exterminée dans un déluge de sang et de feu. Ainsi, tous les mortels "dans le secret" sont appelés des chasseurs de sorcières, en référence à ces pieux bourreaux.

L'Inquisition elle-même existe toujours, bien que l'Église n'en parle pas officiellement. L'Inquisition moderne est appelée Société de Léopold. Beaucoup de ses membres sont des chercheurs et des occultistes, mais certains sont des chasseurs de vampires fanatiques qui, dans le plus pur style de Torquemada, pourchassent et détruisent sans pitié "l'engeance de Satan".

La plupart des Inquisiteurs sont des fanatiques, mais bien entraînés et éduqués, ce qui en fait une menace très sérieuse. Ce qu'ils savent des vampires vient d'anciens ouvrages et de manuscrits mal traduits. Ceci leur fait bien sûr commettre des erreurs durant les chasses (et il est mal avisé de faire des erreurs face à un vampire). De plus, la plupart ne sont que de simples mortels, avec aucun des pouvoirs surnaturels attribués aux saints. Plus d'un chasseur a brandi un crucifix et l'a agité frénétiquement face à un vampire, mais le symbole sacré n'est souvent qu'un objet dont se débarrassera sans peine le mort-vivant. Rares sont les Inquisiteurs qui manifestent une Foi suffisante pour repousser ou même blesser un Damné avec leur sainte aura.

Sur un plan matériel, les vampires agissent souvent dans les hautes sphères du pouvoir mortel. Bien qu'ils le fassent avec précautions et discrétion, suffisamment de traces de leur présence existent pour éveiller les soupçons de membres des divers services de renseignement. En cet âge d'analyses d'ADN et de bases de données informatiques, la Mascarade est de plus en plus fragile.

D'autres groupes de mortels se trouvent à la périphérie du monde des Damnés. Une société secrète mystique, appelée l'Arcanum, recherche les traces d'activités paranormales. Les vampires se moquent de l'Arcanum comme d'une organisation de chasseur de fantômes du dimanche et de dilettantes, mais elle a occasionnellement, et de plus en plus souvent, assisté à des événements intéressants. Enfin, des organisations criminelles variées se trouvent associées ou opposées aux manœuvres de la Famille.

Pour plus d'informations sur les chasseurs de sorcières, reportez-vous au chapitre neuf.

Les autres

Les vampires ne sont pas les seuls monstres à arpenter les rues nocturnes du Monde des Ténèbres. Dans de nombreux coins d'ombre brillent les yeux de… quelque chose. Les vampires partagent la nuit avec de multiples créatures inhumaines. Lorsqu'ils entrent en contact avec ces "autres", le résultat est rarement plaisant, car les habitants surnaturels du monde se battent depuis la nuit des temps pour la suprématie. De nombreux vampires estiment que, un peu comme eux, ces autres ont leurs propres sociétés. Malheureusement, peu de vampires ont pu s'approcher suffisamment de ces créatures pour le vérifier, et encore moins en ont réchappé.

Le légendaire *Livre de Nod* parle des autres, avertissant les vampires que, les Nuits Dernières approchant, ces créatures se dresseront pour préparer la fin du monde. Il est un fait que les vampires entrent de plus en plus souvent en contact, souvent hostile, avec ces créatures.

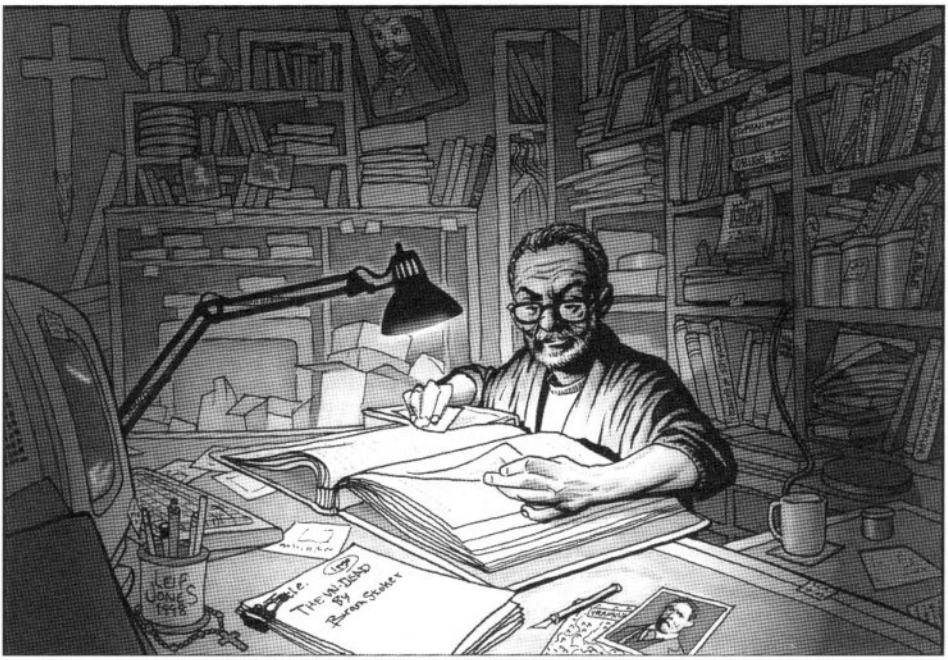
Les Lupins

Au-delà des rues protectrices de la ville, la campagne appartient aux Lupins, des monstres ennemis jurés des vampires depuis la nuit des temps. Appelés également loups-garous, les Lupins semblent se déplacer en meutes, un peu comme les loups normaux. Les garous sont universellement craints par les vampires, car ils sont des tueurs brutaux et efficaces, et plusieurs vampires affirment avoir vu un seul garou enragé exterminer une coterie complète. Territoriaux et xénophobes, les loups-garous haïssent les vampires. La raison exacte est inconnue, mais un vampire pris par un garou est en danger de mort. Les vampires avisés savent qu'il faut rester dans les villes, et que quitter leur protection est une invitation au désastre sous la forme d'une tornade de fourrure et de crocs. La nuit, lorsque la lune est pleine et haute, les vampires peuvent entendre le hurlement des Lupins et sentir dans le vent leur férocité.

Durant les dernières années, le nombre d'agressions de la part de Lupins s'est accru. Autrefois peu enclines à quitter leurs domaines sauvages, des meutes de garous commencent à poursuivre les vampires dans les villes, allant même jusqu'à organiser des raids contre les domaines autrefois inviolés. Les vampires du Clan Gangrel, qui en connaissent plus sur les Lupins que tous les autres clans, craignent qu'une grande guerre soit sur le point d'éclater, et que le premier coup de la partie finale du Jyhad sera donné non par un vampire, mais par un garou.

Les mages

Pratiquants des arts des arcanes, les mages ressemblent encore d'avantage à l'humanité que les vampires. En fait, les Tremeres soutiennent que les mages sont des humains, mais qui connaissent les secrets d'une magie ancienne. Bien que pas véritablement hostiles envers les vampires, les mages semblent préférer la solitude et n'hésiteront pas à éliminer un vampire gênant. Peu de vampires en savent plus à propos des pouvoirs de ce groupe, mais d'étranges événements se déroulent en leur présence. On dit que les mages peuvent provoquer des effets extraordinaires, mais qu'ils suivent une pratique similaire à la Mascarade pour se protéger d'une population craintive.



Les fantômes

Il semble que certains esprits restent sur Terre après la mort, soit pour hanter les vivants, soit pour régler des choses qu'ils n'ont pu achever. Les fantômes existent apparemment de "l'autre côté", et peu de vampires ont des contacts avec eux — bien que les Giovanni aient la réputation de pouvoir converser avec eux. Certains fantômes affirment être l'âme d'une victime d'un vampire, et reviennent pour hanter les nuits de ce vampire avec leurs gémissements et leurs tourments.

Les fées

Peu de vampires savent quoi que ce soit à propos des fées, et il semble que le "Bon Peuple" craint les vampires ou les évite en les considérant comme maudits. Quelle que soit la raison, on attribue aux fées tour à tour des pouvoirs merveilleux ou la capacité d'infliger de terribles malédictions. Ceux qui ont une opinion sur le sujet maintiennent qu'il ne faut pas plaisanter avec les fées.

Les goules

Les vampires ayant besoin de serviteurs puissants entretiennent souvent des goules. Créées en donnant à un mortel ou un animal une goutte de vitæ vampirique sans boire son sang au préalable, les goules sont les serviteurs dévoués de leur maître, appelés *domitors*. Bien que moins puissante qu'un vampire, une goule peut utiliser la vitæ ingérée pour obtenir une force et une résistance surnaturelles.

La plupart des goules sont d'une loyauté fanatique envers leur maître, car elles sont sensibles au lien du sang (page 225) tout comme les vampires. Et comme la goule a besoin du sang de son domitor pour conserver son état, elle doit souvent boire celui du même vampire.

De terrifiantes rumeurs abondent cependant, parlant de goules devenues hors-la-loi, se rebellant contre leur maître, le tuant, et recherchant au-dehors la précieuse vitæ d'autres vampires. Ces goules en maraude ne servent pas un nouveau maître, mais au contraire frappent les vampires les plus faibles ou qui ne sont pas sur leurs gardes, et prennent de force leur sang, les détruisant ainsi très souvent. La plupart des vampires rient de ces rumeurs, mais d'autres ne connaissent que trop bien le pouvoir d'une goule et gardent un œil sur leur entourage.

Les Cathéens

Les Enfants de Caïn se sont répandus dans le monde entier, mais en Extrême Orient, ils se sont trouvés face aux mystérieux Cathéens — des vampires qui ne sont pas membres de la Famille. Natifs de l'Orient, les Cathéens, ou "Famille" orientale, ont très peu de points communs avec leurs frères d'Occident. Les rumeurs de pouvoirs démoniaques abondent autour de ces visiteurs ; leurs comportements étranges et leur façon de penser différente laissent plus d'un vampire perplexe. Pire encore, on parle de plus en plus du "Mandarin occulte", un formidable vampire Cathéen et de sa présence dans plusieurs événements désastreux pour la Famille.

Autres mystères

Comme si cela ne suffisait pas, quelques vampires ont raconté avoir rencontré des créatures nocturnes encore plus étranges. On parle de rencontres avec des démons, des momies immortelles, des morts animés semblables à des zombis, des esprits mystiques, des animaux métamorphes, des gargouilles intelligentes, des anges et autres entités étranges. La seule chose certaine qui en ressort est que le Monde des Ténèbres est aussi dangereux que cosmopolite.