

Apocrypha Vampirica

Le Sang de la Révolte

Un Autre Regard sur le Clan Brujah

Olivier Legrand (2004)

Eternels Rebelles ?

Reconnaissons-le : les Brujah sont trop souvent dépeints comme un ramassis de brutes totalement dénuées de finesse, toujours prêtes à ruer dans les brancards et à se faire manipuler par le premier Ancien venu. La scission du Clan en trois grandes factions n'arrange pas grand chose, chacune d'elles ayant donné naissance à son propre stéréotype : le *gang member* pour l'Iconoclaste, l'intellectuel de gauche pour l'Idéaliste et le type solitaire qui ne demande rien à personne pour l'Individualiste... Autre vision caricaturale et réductrice du Brujah : celle de l'opposant systématique, toujours contre et jamais content – une approche qui soulève une question aussi épineuse qu'intéressante, celle de la place du Clan au sein de la Camarilla... En effet, si les Brujah détestent tellement les règles en général et celles de la Camarilla en particulier, pourquoi ont-ils participé à la fondation de cette secte et pourquoi s'obstinent-ils à y demeurer ? Si la différence entre Brujah anarchs et Brujah de la Camarilla est si faible, pourquoi le Clan ne bascule-t-il pas tout entier du côté des Anarchs ?

Le Clan et la Camarilla

Pour rendre leur identité et leur crédibilité aux Brujah de la Camarilla, il convient de redéfinir, ou plus exactement de préciser, leur statut au sein de la secte en examinant les choses sous un angle résolument politique. A mon sens, si certains Brujah ont choisi la Camarilla plutôt que le mouvement anarch, c'est justement parce qu'ils diffèrent sensiblement de leurs cousins plus extrémistes, exactement comme les cadres d'un parti d'opposition parlementaire diffèrent fondamentalement des membres d'un mouvement révolutionnaire radical, ce qui ne les empêche pas de partager certaines idées. Si les Brujah anarchs représentent l'opposition totale et radicale à la Camarilla ou à toute autre forme de société hiérarchisée, les Brujah de la Camarilla incarnent quant à eux la notion d'opposition constructive, opérant à l'intérieur de la société non pas pour la renverser mais pour la faire progresser... ou, plus prosaïquement, pour en prendre progressivement le contrôle.

En tant que force d'opposition interne à la Camarilla, les Brujah contestent évidemment le pouvoir de leurs vieux adversaires les Ventrue, qui tiennent les rênes de la secte. En schématisant les choses, on peut dire que les Brujah se définissent a contrario des Ventrue : alors que les Ventrue sont des aristocrates résolument élitistes, les Brujah se veulent égalitaires et progressistes. Cet axe d'interprétation rend également beaucoup plus parlante

l'existence des trois factions du Clan Brujah : les Ventrue, en dignes héritiers d'une oligarchie fondée sur le sang, se définissent d'abord par leur lignage, tandis que les Brujah se définissent par leur adhésion volontaire à certains critères de pensée, d'action et de comportement. Cette notion d'engagement et de libre arbitre constitue d'ailleurs le seul point commun entre Iconoclastes, Idéalistes et Individualistes, ou entre anarchs et Brujah de la Camarilla : tous ont *choisi leur camp* – ce qui reste une liberté assez rare chez les Vampires.

L'Héritage des Anciens

Les deux grandes civilisations où les Brujah sont supposés avoir joué un rôle majeur, Carthage et la Grèce Antique, peuvent également servir de points de repère, surtout pour comprendre la mentalité des Anciens du Clan. Compte tenu du peu de choses que nous savons des Carthaginois et de leur culture, la Grèce est sans doute la référence la plus facile à exploiter. Les Grecs sont les inventeurs du concept de démocratie, notion qui peut donc être attribuée, au moins en partie, aux penseurs du Clan et qui sous-tend à mon avis son positionnement politique à l'intérieur de la Camarilla. Il n'est sans doute pas inutile de rappeler ici que la démocratie telle que la concevaient les Grecs de l'Antiquité obéissait à des critères que nous considérerions aujourd'hui comme fortement élitistes et inégalitaires : ainsi, les *citoyens* étaient (censément) libres et égaux, mais la dignité de citoyen ne s'appliquait ni aux femmes, ni aux esclaves, ni aux métèques, ce qui excluait tout de même une partie appréciable de la population. Dans cette interprétation particulière du terme, une vision "démocratique" de la Camarilla n'a donc rien de ridicule ou d'incohérent, cette société incorporant dans sa structure et dans son fonctionnement de nombreuses notions héritées de la Grèce antique : la cité, le respect des lois, les assemblées, le statut, les mentors, les archontes... En pratique, la Camarilla s'apparente sans doute davantage à une sorte d'oligarchie féodale fondée sur l'ancienneté et sur les liens du sang : en tant que force d'opposition constructive au sein de la Secte, les Brujah se doivent évidemment de proposer un autre modèle de société, censément plus fidèle aux idéaux de ses fondateurs. On retrouve ici le vieil axe d'opposition Brujah/Ventrue : alors que les Ventrue sont les tenants d'un système aristocratique hérité de l'empire romain et de la féodalité médiévale, les Brujah se posent en partisans d'une société plus égalitaire, où le pouvoir est accordé par le peuple souverain à celui qui se montre suffisamment digne de servir et de défendre ses intérêts.

L'influence de ce "modèle grec" ne se limite pas à la seule sphère politique et peut également se retrouver sur un plan plus individuel. Plus que toute autre civilisation antique, la Grèce était obsédée par la quête de la perfection humaine, sur le plan intellectuel (arts, philosophie, sciences, politique etc) comme sur le plan physique (jeux athlétiques, prouesses militaires, exploits héroïques etc). Ce double accomplissement personnel correspond tout à fait la philosophie Brujah : le Brujah parfait doit être à la fois un penseur et un combattant, briller par l'esprit comme par la force. Pour parachever son éducation et aiguiser son être tout entier, il devra étudier, pratiquer et maîtriser l'art du conflit sous ses diverses formes : martial, stratégique, politique... Evidemment, la poursuite d'un idéal aussi exigeant nécessite une détermination inébranlable : pour les Brujah, la Volonté constitue certainement la mesure suprême de la valeur d'un individu, qu'il soit mortel ou vampire. De cette qualité dépendent non seulement la réussite et la victoire sur l'adversaire, mais aussi l'indépendance de pensée et la liberté d'action : dans un univers où les pouvoirs de Domination sont une réalité, ce principe n'a rien de théorique ou d'abstrait, et constitue l'un des éléments fondamentaux de l'identité Brujah.

Le Rapport au Pouvoir

C'est un fait bien établi : les Princes Brujah se comptent sur les doigts d'une seule main... Il existe à cela plusieurs explications, qui peuvent d'ailleurs tout à fait s'ajouter les unes aux autres. En premier lieu, la réputation d'impulsivité des membres du Clan ne joue certainement pas en leur faveur, et nombre d'Anciens réfléchiront à deux fois avant d'accorder leur soutien, même tacite, à un Prince susceptible d'entrer dans une rage dévastatrice à la première déconvenue; cet aspect des choses sert évidemment les efforts mis en oeuvre par leurs ennemis Ventrue pour exclure les Brujah des hautes sphères politiques de la Camarilla. Il est toutefois certain que la cause principale provient des Brujah eux-mêmes : forts des leçons du passé et désireux de se démarquer clairement de leurs adversaires politiques, de nombreux Anciens du Clan refusent délibérément de briguer le rôle de Prince, qu'ils jugent par trop despotique, préférant rester dans l'opposition et exercer une fonction de contre-pouvoir. Bien sûr, leurs détracteurs ne manquent pas d'interpréter cette attitude comme une échappatoire facile permettant aux Brujah de fuir toute responsabilité politique et de se contenter du statut finalement bien commode d'opposant systématique.

Tout cela signifie-t-il qu'un Brujah ne peut pas être Prince ? Bien sûr que non, mais l'accession d'un Brujah à cette dignité résultera presque toujours de circonstances bien particulières, intimement liées à l'histoire des différentes factions vampiriques présentes sur l'échiquier locale. Malheureusement, le background officiel de Vampire ne nous offre guère d'exemple de Prince Brujah convaincant - comment croire un seul instant à la présence d'un Prince Brujah à la tête du Duché de Luxembourg, ainsi que l'atteste la seconde édition du supplément *A World of Darkness* ? Ce genre d'aberration, typique de la façon parfois totalement délirante dont les Américains perçoivent notre "vieille Europe", est à jeter aux oubliettes. Un Prince Brujah n'a de sens que dans un fief au passé troublé et non dans un bastion de stabilité et de conservatisme.

Suivant la philosophie politique Brujah, le Prince ne doit pas être un monarque ou un seigneur, mais un *représentant suprême*, dont la légitimité dépend expressément de l'assemblée des Primogènes, seule habilitée à reconnaître sa *praxis*. Bien sûr, la plupart des Princes n'accordent aucune importance à ces considérations théoriques et se comportent en purs despotes, sûrs de leur autorité et forts de leur pouvoir - mais même un despote peut être raisonnablement "éclairé" et savoir qu'il a tout intérêt à ne pas s'aliéner la totalité de ses sujets, particulièrement les plus influents ou les plus dangereux d'entre eux. Suivant ce principe, les Brujah qui agissent au sein de la Camarilla en tant que force d'opposition organisée considèrent le conseil des Primogènes comme une sorte de parlement et ceux qui la composent comme les tribuns de leurs Clans respectifs.

Le Rôle du Primogène

Si l'on suit cette interprétation, le conseil des Primogènes représente la clé du système politique défendu par les Brujah de la Camarilla, du moins par ceux qui cherchent à agir de façon constructive au sein de la Secte. En théorie, cette assemblée possède le pouvoir et le devoir de faire (ou de défaire) les Princes ; en pratique, elle constitue souvent le seul contre-pouvoir capable de s'opposer efficacement à un Prince tyrannique ou de renverser un Prince fantoche. En tant que tribun, le Primogène Brujah se doit de défendre et de représenter les intérêts de ses frères de sang plus jeunes, sous peine de perdre la confiance et le soutien du

reste de son Clan. Bien sûr, la plupart des Anciens du Clan Brujah se flattent d'être les dignes représentants et protecteurs de leurs frères de Clan plus jeunes, mais rien ne leur permet de garantir la même probité politique de la part de leurs homologues des autres Clans... sans parler de ces Anciens qui succombent aux tentations du pouvoir et trahissent l'idéal du Clan en imposant leur volonté de façon arbitraire à ceux qu'ils sont censés défendre et guider.

A tout cela s'ajoute une faille fondamentale, inhérente à la condition des Caïnites : les vampires étant potentiellement immortels, leur société reste inévitablement figée et ne peut bénéficier de l'éternel renouvellement des forces et des esprits indispensable au fonctionnement d'une véritable démocratie. Les Brujah de la Camarilla semblent donc condamnés à lutter pour une cause impossible, une chimère irréalisable car portant en elle-même les germes de sa propre érosion. Face à tant d'obstacles, d'échecs et de contradictions, on comprend mieux pourquoi tant de Brujah se laissent tenter par une révolte plus radicale et quittent la Camarilla pour rejoindre les rangs des Anarchs...

Frères Ennemis

Quant aux Brujah du Sabbat, les suppléments officiels en donnent une vision qui semble bien terne, comparée à la plupart des autres *antitribus*. Il est à mon avis indispensable de mieux différencier les Brujah du Sabbat de leurs frères ennemis de la Camarilla ou même de leurs cousins Anarchs... De quelle façon, par quels biais cette différence peut-elle s'exprimer, en dehors de quelques références culturelles anecdotiques ?

Sur le plan politique, tout d'abord : le Sabbat n'est pas la Camarilla et ne fonctionne pas du tout selon les mêmes règles. Il est évident que les Brujah du Sabbat n'ont ni le désir ni le besoin de jouer les "forces d'opposition constructive" au sein de leur Secte, dans laquelle ils occupent un rôle fondamentalement martial. Affranchis de toute responsabilité politique, les Brujah antitribu ne passent pas leur temps à contester systématiquement l'autorité des Tzimisce ou des Lasombra, à qui ils abandonnent généralement bien volontiers les satisfactions et les contraintes de l'exercice du pouvoir - quitte à se rappeler à leur bon souvenir par quelque spectaculaire démonstration de force si le besoin s'en fait sentir. Sur un plan plus individuel, la façon de considérer l'héritage de leur sang peut être vue comme diamétralement opposée à celle de leurs frères ennemis de la Camarilla : pour un Brujah antitribu, la difficulté à contrôler sa Bête n'est pas vécue comme une faiblesse, mais au contraire comme un atout, une plus grande facilité à libérer cette rage destructrice qui constitue à ses yeux l'apanage de son Clan, tout particulièrement s'il suit une Voie favorisant les Instincts au détriment de la Maîtrise de Soi. N'étant pas des Anarchs, ils ne rejettent pas la notion de pouvoir, et peuvent même le respecter en tant qu'expression de la force de celui qui l'exerce. La plupart d'entre eux ne sont ni idéalistes, ni individualistes, ni même iconoclastes, mais tout simplement inhumains, persuadés que la sauvagerie et la cruauté constituent le plus court chemin vers cette liberté à laquelle ils aspirent avec autant d'ardeur que leurs frères ennemis.

Les Vestiges de Carthage

Et Carthage, dans tout cela ? Quelle place donner à l'ancien empire des Brujah dans la vision moderne du Clan ? Sur ce point, il est indispensable de distinguer *deux* Carthage : une Carthage historique, lointain souvenir à demi-oublié de l'antique culture phénicienne, et une

Carthage utopique, devenue le symbole de l'idéal Brujah par son opposition à la Rome des Ventrue. Si ce second aspect est largement représenté dans le background du jeu, le premier reste beaucoup plus discret, sans doute parce qu'il est très difficile d'établir une vision précise et évocatrice de cette civilisation disparue, que ses ennemis romains se plurent à représenter comme une culture décadente et arrogante, effrayante de démesure et de cruauté... L'Histoire est toujours écrite par les vainqueurs et, dans le cas de Carthage, la défaite a ouvert les portes de l'oubli...

On peut aussi supposer que la vision typiquement romaine d'une Carthage ténébreuse, avec ses orgies de sang et ses idoles terrifiantes, constitue un souvenir raisonnablement véridique d'un autre modèle de société Brujah, bien différent de l'idéal helléniste. A partir de là, rien n'interdit de penser que ces deux modèles, le Grec et le Carthaginois, correspondent en fait à deux courants bien distincts au sein du Clan, deux courants sans doute aussi vieux que la Seconde Cité et dont la scission pourrait bien remonter aux plus proches descendants de Troile... Ces deux courants auraient trouvé leur parfaite réalisation dans deux civilisations aux valeurs si différentes : le courant helléniste aurait perduré, devenant finalement la tendance majoritaire du Clan, tandis que le courant phénicien, foudroyé par la Chute de Carthage, aurait disparu dans les brumes de l'Histoire et ne serait plus représenté que par quelques terrifiants Methuselah, étrangers à toute Secte et attendant l'heure de rebâtir leur empire foudroyé, après avoir anéanti leurs ennemis mortels les Ventrue et châtié les traîtres ayant osé pactiser avec les destructeurs de Carthage. Un seul de ces "Molochéens" (en référence à Moloch, principale divinité carthaginoise) constituerait une menace de taille pour n'importe quel Prince et un acteur de première force dans le jeu souterrain de la Jyhad...

L'Héritage Brujah : l'Insoumission

Dans mes chroniques, je n'utilise pas l'option "Atouts et Handicaps", la plupart des choix proposés me paraissant soit redondants et superflus soit extrêmement préjudiciables à l'équilibre du jeu. Par contre, j'ai choisi de conférer un Héritage, c'est à dire un pouvoir particulier, à chacun des grands clans, afin de mieux refléter leur caractère unique. Il est donc déconseillé d'adopter cette règle si vous utilisez déjà celle des Atouts & Handicaps, avec laquelle elle risque de faire double-emploi dans de nombreux cas. En règle générale, cet Héritage est intimement lié à la Faiblesse du Clan (dont il constitue en quelque sorte le pendant positif) et ne fait que concrétiser en termes techniques des notions déjà contenues dans le background du jeu. Ce pouvoir est strictement réservé aux membres du Clan en question et ne peut jamais être acquis par qui que ce soit d'autre, même par Diablerie ; en outre, seuls les Clans majeurs possèdent un Héritage – ce qui les différencie clairement des Caitiffs et des Lignées mineures.

La Faiblesse des Brujah est, en termes de jeu, extrêmement sévère et ne risque pas de "passer au second plan", un jet de Frénésie constituant toujours un temps fort (et une occurrence difficilement évitable) dans tout scénario de Vampire digne de ce nom.

Pour cette raison, il me semble équitable de la compenser par un avantage non-négligeable : l'Insoumission. La furie qui anime les Brujah les rend également beaucoup plus difficiles à contrôler ou à manipuler par la Domination - gare à l'orgueilleux Ventrue qui commettrait l'erreur de prendre un Brujah pour son esclave docile...

En termes de jeu, les Brujah ajoutent 2 à leur Volonté lorsqu'ils résistent à la Domination : un Vampire cherchant à Dominer un Brujah ayant 6 en Volonté verra donc la difficulté de ses jets grimper à 8. Si cet ajustement amène la difficulté du jet de Domination au-dessus de 10 (ce qui sera le cas pour les Volontés supérieures à 8), on considèrera que le Brujah est

effectivement insensible à toute Domination. Cet avantage n'a en revanche aucun effet sur la Présence ou sur d'autres Disciplines.

Si cet avantage vous semble trop puissant, songez qu'il équivaut à peu près à l'Atout Volonté de Fer, disponible pour seulement 3 points de bonus ! Et rappelez-vous que le fait d'être plus difficile à Dominer ne vous rend pas invulnérable aux manipulations insidieuses... Enfin, notons que cet avantage ressemble beaucoup (en moins puissant) au pouvoir « Cœur de Fer » (Iron Heart) décrit dans le Livre de Clan Brujah.

Olivier Legrand (2004)