

Apocrypha Vampirica

Le Sang des Rois

Réflexions sur le Point Faible du Clan Ventrue

Olivier Legrand (2004)

Les Racines du Mal

Selon le background officiel de *Vampire – La Mascarade*, les Cainites du Clan Ventrue ne peuvent se nourrir que sur un type spécifique de proie – comme par exemple les vierges, les personnes d’origine scandinave, les hommes de moins de trente ans ou même les membres d’une profession particulière. Même au seuil de la mort ou de la torpeur, même en proie à la soif de sang la plus dévorante, un Ventrue est absolument incapable de « digérer » un sang autre que celui de ses proies attirées... En tant que conteur, j’ai toujours été gêné par cette Faiblesse, qui me paraît constituer un excellent exemple de fausse bonne idée : en théorie, elle était censée refléter le côté élitiste et conservateur des Ventrue ; en pratique, elle peut entraîner toutes sortes d’incohérences qui nuisent considérablement à la vraisemblance du jeu.

Le premier problème que soulève une telle Faiblesse est celle de sa justification.

S’agit-il d’une « tare » inhérente au sang des Ventrue, comparable à une sorte de maladie génétique, ou bien d’une forme particulière d’obsession, profondément ancrée dans la psyché collective du Clan ?

Lorsque l’on examine les choses d’un peu plus près, aucune de ces deux justifications ne s’avère satisfaisante.

S’il s’agit d’une caractéristique liée au sang, comment expliquer que les Ventrue choisissent eux-mêmes, et en toute liberté, le type de Calices qui leur convient ? Et comment expliquer que cette restriction puisse reposer sur des critères totalement étrangers à la biologie des Calices – comme la profession, la nationalité ou l’origine sociale ?

D’un autre côté, s’il s’agit d’une restriction purement psychologique, comment expliquer qu’elle soit *totallement insurmontable*, surtout dans un jeu où la Volonté permet d’affronter des forces aussi puissantes que la Domination ou le pouvoir d’un Lien de Sang ? Et pourquoi, dans ce cas, ne s’applique-t-elle pas au sang vampirique ?

Du Raffinement au Ridicule

Cette Faiblesse s'avère, en outre, totalement déséquilibrée en termes de jeu.

Son caractère apparemment restrictif peut être très facilement contourné par n'importe quel joueur un peu retors : il suffit pour cela de choisir une catégorie de proies extrêmement répandues, comme les femmes, les gens de moins de soixante ans, les personnes de race blanche ou que sais-je encore... A l'inverse, entre les mains d'un joueur porté sur le n'importe-quoi (il y en a), cette Faiblesse peut aisément donner lieu à des choix totalement ridicules, avec des vampires incapables de boire autre chose que du sang d'antiquaire, de jockey ou de touriste japonais...

En outre, pour le conteur, imaginer une restriction crédible et originale pour chaque pnj Ventrue peut facilement devenir une véritable prise de tête : il est, à ce titre, très intéressant de remarquer que cette information pourtant capitale a souvent été oubliée (?) dans les descriptions de Ventrue figurant dans les divers suppléments du jeu...

A propos de supplément, arrêtons-nous justement sur le *Livre de Clan Ventrue*. Si la première édition restait très discrète sur le sujet, l'édition révisée tente, au contraire, de résoudre définitivement la question en l'examinant sous toutes les coutures. Une intention louable... mais force est de constater que les éclaircissements proposés sont loin d'éclaircir quoi que ce soit. On apprend ainsi que la Faiblesse des Ventrue serait « à la fois physiologique et psychologique », et peut-être même « mystique », et qu'elle aurait pour origine *possible* l'habitude d'être dans des familles nobles *forcément* exposées aux ravages de la consanguinité... Un peu plus loin, on nous révèle enfin qu'un Ventrue « expérimenté » peut, rien qu'en humant, reconnaître la qualité ou l'âge d'un sang – voire même, dans le cas de la vitae vampirique, le clan et la génération du Cainite concerné ! A quoi sert dans ce cas la fameuse Magie du Sang des Tremere ? En outre, il semble assez difficile de prendre au sérieux la vision d'un Ventrue reniflant avec attention la plaie d'une proie potentielle à la manière d'un sommelier humant un verre de vin... *In sanguine veritas ?*

Question de Lignage

Dans mes chroniques, j'ai choisi de doter les Ventrue d'une autre Faiblesse de Clan, non sans avoir consulté mes joueurs au préalable. Après mûre réflexion, il m'est apparu qu'un Clan obsédé par la pureté du sang devait nécessairement considérer *son propre sang* comme le plus pur qui soit. De là a germé l'idée de la Faiblesse détaillée ci-après.

Les Ventrue considèrent leur sang comme le *sang des rois*, un sang particulier, plus fort et plus pur que celui des autres Clans. De fait, ils sont absolument incapables de se nourrir d'un sang jugé « impur » - c'est à dire ne contenant pas au moins quelques gouttes de sang Ventrue. Concrètement, ceci signifie qu'un Ventrue ne peut se nourrir que de sang Ventrue, ou de sang ayant été teinté (même très légèrement) par ce même sang Ventrue.

Lorsqu'il souhaite prendre un mortel pour Calice, le Ventrue doit d'abord *purifier* le sang de ce dernier en lui faisant absorber quelques gouttes de son propre sang. Cet acte peut être réalisé de manière très ritualisée, lors d'une véritable cérémonie de baptême du sang : en acceptant le sang du Cainite, le mortel devient alors un de ses Calices attirés et le Ventrue pourra se nourrir sur lui en toute liberté, sans jamais avoir besoin de renouveler le baptême.

Un Ventrue peut également baptiser en urgence n'importe quel mortel en l'obligeant à boire un peu de son sang (un seul point suffit) avant de se nourrir sur lui – bien sûr, un tel acte nécessite le plus souvent une bonne maîtrise de la Domination, cette Discipline permettant au Ventrue de rendre sa proie beaucoup plus réceptive, mais aussi de couvrir ses traces en ôtant de sa mémoire tout souvenir susceptible de compromettre la Mascarade... Une telle procédure reste néanmoins trop hasardeuse pour devenir une habitude, surtout pour des êtres aussi fondamentalement conservateurs que les Ventrue : en bons aristocrates désireux de contrôler au mieux leur subsistance et leur sécurité, la plupart des membres de ce Clan préfèrent évidemment se constituer un troupeau de Calices soigneusement sélectionnés et dûment baptisés. Avec le temps, certains de ces Calices peuvent devenir des Goules de premier ordre : le sang que leur donne régulièrement leur maître constitue alors une simple perpétuation *ad vitam aeternam* de la cérémonie du baptême.

L'indispensable part de sang Ventrue n'a pas à provenir du Cainite lui-même et peut être donnée par n'importe quel autre membre du Clan : la plupart du temps, les jeunes Ventrue commencent à se nourrir sur les Calices attirés de leur parent ou de leurs frères de sang, avant de fonder leur propre troupeau en fonction de leurs préférences personnelles. Un Ventrue peut donc se nourrir sur n'importe quel Calice attiré d'un autre Ventrue : de fait, le partage d'un troupeau peut constituer une forme d'hospitalité typique des membres de ce Clan. Dans un même ordre d'idée, il n'est pas rare de voir de vieux Ventrue renoncer à chasser par eux-mêmes pour préférer se nourrir de la *vitae* collectée par leurs fidèles descendants.

Ce principe ne concerne pas seulement les Calices mortels et s'étend également aux autres vampires et aux goules : un Ventrue peut donc boire sans problème le sang d'un autre Ventrue, de n'importe quelle goule liée à un Ventrue ou de n'importe quel Cainite d'un autre Clan lui étant Lié par le Sang. Sans le Lien de Sang, le sang vampirique du Cainite reste trop « étranger » à celui du Ventrue pour que celui-ci puisse l'absorber.

Notons que ces restrictions ne s'appliquent pas aux adeptes de la Diablerie : pour les Ventrue, un Ventrue qui se livre à la Diablerie tombe non seulement sous le coup de la Sixième Tradition (celle de la Destruction) mais perd également sa dignité de Ventrue, sa *vitae* étant irrémédiablement corrompue par le sang de ses victimes. Notons qu'un Ventrue qui devient Diaboliste n'est plus concerné par les restrictions décrites ci-dessus... mais tend à développer (encore plus que n'importe quel autre Cainite) un goût exclusif pour la *vitae* vampirique.

Comme on peut le deviner, les érudits du Clan (et les autres) se perdent en conjectures sur l'origine de cet étrange héritage : certains y voient le signe de l'aïnesse de l'Antédiluvien Ventrue sur ses autres « frères » de la troisième génération, d'autres l'interprètent comme une malédiction de Cain, d'autres encore la considèrent comme une caractéristique « génétique » unique, que l'usage de Calices consanguins élitistes aurait rapidement transmis à l'ensemble du Clan, à la manière de certaines maladies rares frappant les membres d'une même famille, de génération en génération... mais quelle que soit la théorie ou la croyance professée par tel ou tel Ventrue, tous s'accordent pour y voir la marque du Sang des Rois.

En plus de cette restriction, la plupart des Ventrue semblent affectionner un type particulier de Calices – et ce par pur *habitus* clanique : le fait de privilégier un certain type de proie permet de cultiver une certaine image de marque, mais aussi de se positionner par rapport à ses aînés et à ses *consanguinei*, en adoptant telle ou telle préférence. Chez certains Anciens, cette habitude s'est transformée en un véritable Dérangement – d'où l'idée inexacte selon laquelle

un Ventrue ne pourrait se nourrir que sur un type précis de Calice, à l'exclusion de tous les autres... La Faiblesse décrite dans les règles officielles peut ainsi correspondre à une forme de légende ou d'exagération très répandue parmi les autres Clans... La boucle est bouclée.

Héritage : Lignage Elitiste

La plupart des nouveaux-nés Ventrue ont été soigneusement sélectionnés avant leur Etreinte et sont souvent issus de familles particulièrement puissantes, riches ou prestigieuses. En outre, les membres de ce Clan occupent une position privilégiée au sein de la Camarilla, dont ils constituent (du moins à leurs yeux) la véritable aristocratie. Pour ces diverses raisons, un Ventrue nouvellement créé recevra le double de points d'Historique (soit, dans la plupart des cas, 10 au lieu de 5), ce qui lui permettra de consolider sa position au sein de la société vampirique (avec des traits comme Mentor, Génération, Statut etc) comme dans le monde des mortels (avec des traits comme Ressources, Influence, Contacts etc). En revanche, tout Ventrue doit consacrer au moins 2 points d'Historique à la constitution d'un Troupeau.