



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Sabbat > **Les Auctoritas Ritae**

## Les Auctoritas Ritae

jeudi 18 mai 2006, par [MaëL](#)

Toute la secte pratique des auctoritas ritae, suite à la tradition et à leur signification par rapport aux croyances du Sabbat. Ils renforcent les liens de loyauté et de fraternité de la secte. Ils fournissent un pouvoir émotionnel par le biais de la familiarité des rites et de la sorcellerie qui les accompagne. Il existe treize auctoritas ritae accomplis par la secte.

### Le Lien

Le Sabbat devient plus puissant chaque nuit, grâce à son unité et son ambition. Tous les membres du Sabbat, de la plus basse des recrues au régent, participent au Lien. La participation massive et la familiarité avec ce rituel aident à unifier les membres de la secte, un peu comme la Vaulderie. C'est un vœu formel d'allégeance à la secte, par lequel tous les vampires jurent loyauté au Sabbat. L'événement est là pour rappeler la raison pour laquelle le Sabbat existe. La cérémonie s'ouvre par une récitation de l'interprétation de la meute des credos de la secte (Un code écrit existe, bien qu'il ne soit pas formel. La plupart des membres ont assez d'esprit pour écrire un résumé de la doctrine de la secte. Il peut s'agir de longs discours bien construits ou de bref appels à la vengeance prononcés avec ferveur.) L'événement se produit la nuit du solstice d'hiver. Dans les villes importantes détenues par le Sabbat, les nomades des environs rejoignent les meutes établies. Si c'est possible, ce rite important est supervisé par un membre d'un statut plus élevé que celui de Prête de meute, comme un Evêque ou un Archevêque. Le rite se déroule idéalement sur une plage, un bord d'une rivière ou d'une cascade. Si c'est impossible, une fontaine suffit. Les meutes particulièrement désespérées peuvent même se contenter d'un carré de tissu blanc. L'eau (ou le tissu) représente la nature implacable de la secte. L'eau trouve toujours un moyen de contourner les obstacles. De même, le

Sabbat trouvera toujours moyen de vaincre ses terribles géniteurs. Les rites s'achèvent souvent par une Vaulderie et par un vœu de protéger les secrets du Sabbat jusqu'à la mort ultime.

### Le Bain de Sang

Ce rite a lieu dès que les meneurs de la secte souhaitent reconnaître la prétention d'un vampire à un poste de dirigeant comme celui d'Evêque ou de Cardinal. Le Bain de Sang officialise le nouveau statut du vampire au sein de la secte. Tous ceux qui serviront sous ce nouveau chef doivent y participer (s'ils le peuvent). Ne pas venir sans raison valable est un grave manquement envers le nouveau dirigeant. En commençant par le Prêtre qui conduit le rite, tous les meneurs de la secte présents puis les autres membres viennent s'agenouiller et exprimer leur appui ou leur allégeance au Caïnite, tout en versant de leur sang dans un grand bassin. Le vampire nouvellement promu loue ou conseille tous les vampires présents en insistant sur ce que gagne le Sabbat à partager leur sagesse. Puis, il se baigne dans le bassin rempli de sang. Ensuite, tous les vampires présents boivent au bassin (ce sang est parfois consacré comme une vaulderie). Cela symbolise qu'ils partagent de bon cœur tout ce que le meneur pourra leur offrir.

## Le Festin de Sang

Aucun rassemblement du Sabbat ne serait complet sans Festin de Sang. Certaines villes en font jusqu'à deux par an en plus des autres événements où il est nécessaire. Il sert de nourriture, mais aussi de moyen d'exprimer le désir du Sabbat d'exister en tant que prédateur ultime. Le Festin de Sang est un « repas » rituel où des calices captifs sont pendus au plafond, attachés à des sculptures ou immobilisés. Les vampires présents s'y nourrissent à volonté. Le Festin lui-même est plus un rassemblement social qu'un rite structuré. Nombre de membres font des entrées remarquables, habillés sur leur trente et un.

En préparation du Festin de Sang, une meute spécialement créée ou un groupe de chasseurs va chercher des humains (voire un ou deux vampires renégats). Il y a de nombreux cris, applaudissements et crissements de canines lorsque les chasseurs présentent le festin du soir au plus haut membre présent. L'officiel en question reçoit chaque victime et remercie les donateurs d'un baiser sur le front. Il passe alors les victimes aux assistants choisis pour les préparer. Ces derniers attachent les mains et les pieds des victimes et les laissent pendre à hauteur de tête, ou bien les attachent (ou les clouent) à des objets pour les empêcher de bouger. La nuit qui suit la préparation, les goules ou les membres inférieurs préparent les lieux de la Fête en y plaçant les calices. Après l'arrivée (il est du plus mauvais goût d'arriver en retard) le Prêtre, l'Evêque ou l'Archevêque responsable de la cérémonie effectue le rite en dédiant les calices au Sabbat. Les Cainites présents mordent alors les victimes et se nourrissent de vitae fraîche. Ils lèchent souvent les blessures pour qu'elles se ferment et qu'il n'y ait pas de pertes. (Certaines Fêtes particulièrement approvisionnées ressemblent à des orgies de débauche sanglante où la vitae gicle partout. Lors de tels rassemblements, le Sabbat patauge littéralement dans le sang des victimes. Tous frétilent d'une luxure charnelle parmi le sang et la violence qui les entourent.) Les manières de se nourrir varient grandement. Les antitribus Lasombras et Toréadors participent en mettant le sang dans des flûtes à champagne. Les

antitribus Malkaviens et Brujahs préfèrent se nourrir à la source. Il y a habituellement une victime pour trois convives. Le Prêtre, l'Evêque ou l'Archevêque responsable du rite choisit en premier et tire le premier sang.

## Les Rites de Création

À entendre les vampires externes à la secte, les membres du Sabbat sont toujours créés à la va-vite. Les recrues seraient drainées, assommées avec une pelle, enterrées et laissées seules avec leur frénésie pour se creuser un tunnel vers la sortie. Il est inutile de dire que ce n'est pas toujours le cas. De plus, cette méthode n'est pas un véritable rite de création. La plupart ne se servent de la méthode « tête- de- pioche » qu'en période de Jyhad. La méthode consiste à rassembler un grand nombre de victime et à les Etreindre avec le moins de sang possible. Puis ils sont frappés avec une pelle (pour les rendre inconscients avant qu'ils n'entrent en frénésie) et enterrés dans une fosse commune. Les Cainite nouvellement Etreints s'éveillent rapidement et se dégagent en donnant libre cours à leur frénésie, souvent aux dépens des vampires plus faibles enterrés avec eux. Cette méthode est simple, relativement rapide et assez efficace pour ôter toute Humanité aux victimes. Dans tous les cas, ces vampires n'ont pas bénéficié des rites de création. En fait, le Sabbat ne les considère pas encore comme des vampires. Il n'a donc aucun scrupule à envoyer ces horreurs frénétiques contre ses ennemis. Le fait de considérer qu'un vampire n'en est pas un tant qu'il n'a pas bénéficié du rite de création est une hypocrisie typique du Sabbat. La secte accuse les anciens de manipuler des pions, mais envoie des Cainites inférieurs contre ses ennemis.

Les rites de création sont bien plus sérieux. Ils marquent le passage d'une entité non-formée en un véritable membre véritable. Seuls les membres véritables - ceux qui ont fait leur preuves dans le combat ou l'intrigue et ont bénéficié des rites de création - peuvent choisir de nouvelles recrues potentielles pendant des jours, des semaines, voire (dans certains cas) des années. Ils recherchent la

conviction, la détermination et les capacités physiques. Après l'Etreinte, le nouveau vampire n'est admissible aux rites de création qu'après avoir prouvé sa valeur pour la secte. Ce peut-être la nuit même de son Etreinte ou des années plus tard. Les rites ont toujours lieu en présence d'un Prêtre.

Le rite en lui-même est assez simple. Le prêtre touche le front de l'initié avec un tison enflammé et lui fait prononcer un vœu d'allégeance. Cependant la cérémonie qui précède le rite varie grandement. Tout dépend du père. Certains Panders et Brujahs antitribus ont des cérémonies qui ressemblent aux entrées dans les gangs. L'enfant est donc roué de coups jusqu'à ce que le père décide que cela suffit. Les cérémonies Tzimisce sont bien plus civilisées et formelles. Elles incluent la récitation de son lignage et quelques louanges adressées au père. D'autres ne tiennent aucune cérémonie, car il estiment avoir toutes les preuves nécessaires des aptitudes du vampire. D'autres aiment les jugements byzantins ou autres actes bizarres, comme la bestialité, l'enlèvement, le meurtre. L'automutilation ou toute autre dépravation. Le rite sert divers buts, à la fois pratiques et symboliques. La flamme aide à réduire la peur que les nouveaux membres ont du feu, et la cérémonie est là pour expliquer les devoirs d'un membre. Immédiatement après le rite de création vient la Vaulderie, qui lie le Cainite à sa meute, à sa nouvelle famille immortelle.

## Le Festivo Dello Estinto

Le « festival des morts » a lieu durant toute la deuxième semaine de mars. Tous les membres du Sabbat d'une ville y prennent part, et même les meutes nomades se rendent à la ville la plus proche pour y prendre part. Le but est de se réjouir d'être un vampire, de célébrer l'immortalité en se moquant de la mort et de la pourriture. La célébration culmine par un Festin de Sang de proportions épiques. Des Vaulderies s'effectuent toutes les nuits dans (et parfois entre) les meutes. Les réjouissances dépendent des meutes car l'événement est aussi variable que commun. Certaines meutes effectuent des scarifications rituelles. D'autres valsent en cercles lents autour

d'un feu de joie, utilisant comme partenaire des cadavres déterrés ou des corps empruntés à la morgue locale. D'autres rejouent des passages du Livre de Nod. En retrait de ces célébrations, les évêques et archevêques observent tout ceci avec intérêt. Ils encouragent leurs enfants à se laisser aller à ce que signifie réellement être un vampire tout en participant à leur propre bacchanale sanglante. Une occupation populaire utilise jusqu'à six « participants » du Sabbat en compagnie chacun d'une victime humaine vivante. Les vampires se servent de tous les moyens possibles pour démembrer et tuer la victime en causant le plus de souffrances possibles sans trop gaspiller de sang. Les résultats sont donnés par un panel de juges, et le gagnant a l'honneur de tirer le premier sang lors du Festin de Sang suivant. Le Sabbat passe toute une semaine à nouer des contacts et se gaver de vitae. Les meutes chassent à volonté, sans chercher à se cacher des mortels. Souvent, ces derniers sont isolés et servent de gibier lors de jeux de chat et de souris. Tout ce qui est significatif de la nature vampirique se passe lors de cette célébration de l'immortalité. Les meutes se rassemblent souvent pour échanger des récits de guerre et concocter des plans secrets.

## La Danse du Feu

Pour la plupart des vampires, le feu est quelque chose à craindre, respecter et éviter. Pas pour le Sabbat. Il est craint, mais ne rechigne pas à l'employer contre ses ennemis. D'une certaine manière, cette témérité montre le fanatisme de la secte. Elle utilise volontiers quelque chose d'anathème aux vampires contre ses ennemis, espérant ainsi détruire plus d'ennemis que de membres de ses rangs. Pour appartenir réellement au Sabbat, il faut affronter le Rotschreck et le maîtriser. De plus, la maîtrise du feu permet au Sabbat d'utiliser cette arme redoutable contre les autres. Ce rite n'a pas de période ni lieu. Les prêtres peuvent y recourir dès qu'ils ont besoin d'un regain de moral ou de ralliement. Il se tient généralement avant les opérations de guerre. Plusieurs meutes se rendent et participent ensemble à la Danse du Feu. Ce rite est une épreuve de courage. Comme le

Sabbat chérit par dessus tout la liberté de choisir, aucun membre n'est obligé de participer, mais s'abstenir fait courir le risque d'être tourné en dérision pour manque de courage. Pour établir ce rite, le prêtre allume un grand feu en un endroit à l'abri des yeux des mortels. Grâce aux battements rythmiques d'un tambour ou à des chants (voire aux deux), les participants entrent en une sorte de transe frénétique. Ils dansent autour des flammes, se déhanchent devant elles, se prosternent même. Comme la cérémonie atteint son maximum, les vampires se déchaînent et chantent. Tous s'encouragent à sauter au travers des flammes et à effectuer des bonds fantastiques. Certains font même des sauts périlleux, encore et encore, jusqu'à l'épuisement. La Danse du Feu tire à sa fin lorsque le dernier vampire à sauter les flammes tombe de fatigue.

## Les Jeux d'Instinct

Les vampires du Sabbat s'engagent dans de nombreux jeux arbitrés par les prêtres de meute, qui ont pour objet d'entretenir leurs instincts de prédateur. Ces jeux ont diverses formes et toutes les meutes ont un style propre. Le seul point commun est qu'ils sont présidés par le prêtre. C'est lui qui consacre ces exercices.

Le jeu des cow-boys et des Indiens, également connu sous le nom de jeu des gendarmes et des voleurs est pratiqué par de grandes meutes ou par deux meutes plus petites. Une équipe se cache une demi-heure avant que l'autre ne parte à sa recherche. Cela se passe généralement dans des quartiers abandonnés ou mal famés où les habitants ne s'intéresseront pas à ce genre de passe-temps. Le but du jeu est de capturer ou d'incapaciter (mais pas de tuer) le plus grand nombre de membres de l'équipe adverse. Suite à la résistance innée des vampires aux dégâts, c'est bien plus facile à dire qu'à faire, et les balles fusent donc dans tous les sens. Bien entendu, le meilleur moyen de capturer un vampire est de lui planter un pieu. L'équipe ayant éliminé l'autre est déclarée vainqueur. La course de stock-car s'effectue généralement avec des voitures volées, car les véhicules ne survivent

généralement pas au jeu. Les membres de la meute font démarrer leur voiture aux deux extrémités de la rue, d'un parking ou d'un aqueduc. Ils chargent alors la voiture adverse. Après de nombreux chocs et tonneaux, une équipe sera bien obligée de quitter son véhicule ou de périr dans les flammes, et la première équipe à le faire a perdu. Il est légal de tirer sur la voiture adverse, cela fait même partie des stratégies de jeu. Les conducteurs peuvent n'emmener qu'un passager ou sacrifier la maniabilité pour obtenir une plus grande puissance de feu. Réveiller la Bête est un jeu particulièrement dangereux. C'est un défi à un contre un. Le participant doit relâcher la victime d'une Etreinte de masse ratée. Il doit choisir la tombe d'une victime qui n'a pas réussi à en sortir. C'est déjà problématique car les Etreintes de masse ont généralement lieu uniquement dans des villes assiégées ou sujettes à une croisade. Le vampire doit déterrer de sa prison l'ancienne nouvelle recrue totalement folle et affamée. Une fois la créature sortie et frénétique, le participant doit l'immobiliser et la détruire. La méthode préférée est le pieu. Les armes à feu sont interdites. Il est inutile de dire que ce combat à mains nues est très dangereux. Ce n'est pas toujours le membre du Sabbat qui gagne. Ce jeu est une épreuve de volonté autant que de force physique. Le vampire doit faire face à sa création et à l'inhumanité qui s'en dégage. Le rat de laboratoire est un autre sport populaire. Un humain est enfermé dans un labyrinthe quelconque, comme une usine abandonnée ou une partie des égouts. On lui donne des armes qui peuvent blesser les vampires, comme des pistolets, des couteaux, des lampes à souder ou des tronçonneuses. Les vampires participants, disséminés à divers endroits du labyrinthe, doivent chasser l'humain. Ce dernier essaie, bien entendu, désespérément de s'enfuir. Le premier vampire à capturer et drainer l'humain a gagné. Les tricheries sont encouragées, même s'il ne faut pas aller jusqu'à tuer ses concurrents. Un dérivé du rat de laboratoire la chauve-souris n'implique que des vampires. Les membres de la meute tirent à la courte paille celui qui devient la proie. Bien entendu, cette variante va rarement jusqu'à la mort ultime. Certaines meutes folles ou puissantes jouent au « vétérinaire ». Elles équipent des véhicules 4x4 d'armes à feu et de câbles de

remorquage. Puis les vampires s'aventurent en territoire Lupin. Le but du jeu est de capturer un loup-garou. Puis ses oreilles sont tatouées (comme le font les gardiens de troupeaux avec les vaches). Il est ensuite relâché et les vampires déguerpissent avant qu'il puisse rameuter ses potes. Quelques meutes chassent les Lupins de cette manière dans le but de les tuer. Ils se disent qu'il a déjà été attrapé et qu'il n'y a pas de raison qu'il survive et revienne éventuellement pour remettre les scores à zéro.

## La Monomachie

Parmi des vampires aussi bornés et violents que ceux du Sabbat, les différences d'opinion sont inévitables. La vaste majorité des conflits sont démêlés avec toute la civilité et la raison que le Sabbat peut réunir. Mais certains problèmes sont si profonds qu'ils nécessitent une solution plus sérieuse. Lorsque deux membres (ou plus) sont incapables de parvenir à un accord, le rite de monomachie sert à régler le problème. Pour un observateur néophyte, la monomachie ressemble à un simple duel à mort. En réalité, il s'agit de bien plus. C'est le dernier outil d'évolution. En épurant ses rangs des incompetents, la secte se fortifie. La monomachie possède un statut sacro-saint au Sabbat.

Il reconnaît que sans meneur fort, la lutte contre les Antédiluviens est inutile. Traditionnellement, le gagnant de la monomachie diabolise son adversaire. Elle n'est pratiquée que parmi des membres de haut rang. Les jeunes sont trop violents et impulsifs pour reconnaître la gravité d'un combat à mort, et y auraient recours dès qu'un camarade de meute aurait touché à un de leurs calices préférés. Le rite est présidé par le prêtre de meute. Le défi lui est donc lancé personnellement en même temps qu'au rival. Le prêtre décide alors si l'offense est digne ou non du rite et s'il préside le rituel. S'il décide que la cause est juste, le vampire défié peut refuser. En théorie, il est tout à fait admis de refuser un défi, surtout si le vampire est grandement supérieur à celui qui le défie, mais il perdra la face (et cela peut se terminer par un duel non-autorisé). Si les

participants viennent de meutes différentes, il peut être utile de faire venir un troisième parti neutre. Il peut alors s'agir d'un autre prêtre de meute, de l'évêque ou même de l'archevêque. Le déroulement de la monomachie diffère grandement. Il n'existe aucun code quant aux choix des armes, au lieu ou même aux conditions de victoire. Généralement, le combat se poursuit jusqu'à la mort ultime, dans un lieu des plus dangereux ou hautement inaccessible (comme une fonderie ou le sommet d'un gratte-ciel). L'utilisation des armes, des Disciplines ou de tout autre instrument est habituellement laissé au choix du défié. Lorsque le prêtre invoque le rite, le combat commence. Le dernier vampire debout est déclaré vainqueur. D'autres rites et une célébration terminent la monomachie. Comme il s'agit d'un rite d'autorité, les armes traditionnelles comme les épées et les dagues sont généralement utilisées. Les armes modernes, particulièrement les armes à feu sont jugées inélégantes, gauches et vulgaires. Cependant, toutes les monomachies ne sont pas aussi directes. Des disputes Lasombras ont été réglées par un jeu d'échec de taille réelle, avec des pions « humains ». Une rivalité entre un Tzimisce et un Ventrue antitribus a résulté en l'abattage de toutes les goules de l'adversaire. Le Tzimisce a gagné. De nombreux problèmes du Sabbat sont résolus de cette manière, et les profits reviennent en totalité au vainqueur. La monomachie a toujours été utilisée dans les cas suivants : lorsque des prêtres de meute défient leur dirigeant, que des membres prennent ombrage de la politique de leur évêque ou que des prêtres de meute rivalisent pour une zone d'influence. Nombre de membres pensent que le régent a atteint son poste en se révélant physiquement meilleure que son prédécesseur.

## La Palla Grande

Des treize auctoritas ritae, la Palla Grande est le point d'orgue de l'année rituelle de toutes les chapelles du Sabbat. Le "Grand Bal" a lieu la veille de la Toussaint. Tous les membres du Sabbat d'une ville doivent s'y rendre, y compris les meutes nomades. Ces dernières se rendent dans les villes les plus proches car elles ne souhaitent pas



manquer les festivités. Le membre de plus haut rang de la ville préside l'événement, et le prêtre le plus renommé de la ville commence la célébration. Elle se tient dans un endroit public, comme un auditorium ou un parc. Il faut que la majeure partie des réjouissances se déroule sous les yeux des humains. En fait, le Sabbat arrange les Grands Bals pour qu'ils ressemblent à des raves parties ou à des festivals publics.

Ils font parfois même payer l'entrée aux humains pour le privilège contestable d'assister à l'événement. Les vampires font tout pour créer une atmosphère de fête. Ils embauchent des serveurs et fournissent alcools et autres rafraîchissements pour leurs invités. Comme la Palla Grande est un événement social majeur, les antitribus Ventrues et Toréadors ainsi que les Lasombras et les Tzimisces se voient confier la responsabilité de l'organisation. Comme dans la haute société, les vampires rivalisent pour avoir les costumes les plus élaborés. Les démonstrations les plus spectaculaires et inhabituelles sont souvent dues à quelques anciens Tzimisces accomplis dans l'artisanat de la chair. Mais il est déjà arrivé qu'un Toréador antitribus demande une faveur à un "artiste" Tzimisce talentueux afin qu'il lui crée un costume ou un masque de chair finement ciselé pour la fête. Il paraît que même le régent aurait fait remodeler 50 mortels à son image à l'occasion d'un Grand Bal. Cela lui aurait permis d'être partout et de parler à tout le monde tout en laissant une impression incroyable. À l'écart de la débauche publique, le Sabbat consacre également un Festin de Sang à cette occasion. Les "tonnelets de Bétail" comme les appellent les plus jeunes sont pris sur le lieu du bal masqué. Les victimes sont souvent des imitateurs de vampires, des soûlards et des « sorcières » qui veulent s'amuser le soir d'Halloween, et elles sont fréquemment abusées en étant invitées à une prétendue soirée privée par les vampires. Ils ne savent pas combien cet honneur sera bref. D'autres sources possibles de vitae pour la fête comprennent des serviteurs ou des goules choisis parmi les chapelles du Sabbat. Bien entendu, sont choisis ceux qui [le sont plus d'aucune utilité (ou trop dangereux pour être laissés en vie)]. L'événement principal, qui met un terme à la

fête à minuit est une pièce symbolisant un événement des légendes ou de l'histoire vampirique. Il peut s'agir de n'importe quoi : du massacre d'Abel par Caïn raconté en termes bibliques comme d'une interprétation les signes et présages de la Géhenne. Cette pièce est totalement organisée, jouée et chorégraphiée par un groupe de vampires.

Mais la « participation du public » est nécessaire lorsqu'il faut interpréter un sacrifice ou un repas. Les « acteurs en herbe » sont alors drainés de leur sang ou tranquillement assassinés peu après leurs débuts. Après le dernier acte de la pièce historique, tous les membres du Sabbat se retirent vers le Festin de Sang afin d'assister à une version spéciale du Bain de Sang. Au cours de la nuit, l'archevêque se baigne dans la vitre pour symboliser le pouvoir et la vitalité de la secte. Le rituel commence avec le sang des victimes suspendues au plafond, au-dessus du réceptacle orné où se trouve l'archevêque. Tous les vampires ajoutent un peu de leur vitre au bain, saignant tout d'abord dans le calice cérémoniel de la Vaulderie puis le déversant dans le bain. L'archevêque opère divers rituels et incantations tout au long de ce procédé. Les détails varient d'une ville à l'autre. Il semblerait que le Bain de Sang du Grand Bal accorde certains pouvoirs à l'archevêque jusqu'au lever du soleil suivant, comme la possibilité de voir dans le royaume des morts. Pour conclure le Bain de Sang, tous les membres présents entament une frénétique danse de non-vie. La musique est presque assourdissante et tous boivent inlassablement le bain de l'archevêque ou se nourrissent des victimes toujours suspendues, voire des uns et des autres. La plupart sombrent dans la frénésie alors que l'aube approche. Ils sont dépassés par la violence de la danse et par l'odeur, la vue et le contact du sang qui coagule au sol, sur les murs ou qui tache les tapis. Une fois les réjouissances terminées, les goules du Sabbat s'occupent du nettoyage. Tout problème est rapidement réglé au cours des nuits suivantes. Selon la difficulté et l'utilité possible des individus impliqués, les solutions sont la mort, la Domination ou l'Etreinte.

## Les Sermons de Caïn

Certains membres du Sabbat se flattent de connaître le Livre de Nod. D'autres ne savent pas de quoi il s'agit ou s'en moquent. Ils pensent simplement être au Sabbat pour se battre sans cesse. Les membres qui prennent l'histoire de leur origine au sérieux se rassemblent souvent afin d'entendre des sermons qui leur rappellent ce qu'ils sont. Cela renforce leur loyauté envers la secte et son idéologie. Les membres de meute récitent à tour de rôle le Livre de Nod alors que les autres sont assis en un demi-cercle en tenant une bougie et méditent sur certains passages. Les sermons sont parfois suivis par une Vaulderie et par une intense délibération (pour les plus intellectuels). Tous discutent jusqu'à l'aube des passages lus durant le rite. Peu de copies du Livre de Nod existent car l'histoire vampirique, et en particulier la légende de Caïn, s'est transmise oralement. Peu de meutes du Sabbat se mettent d'accord sur la phraséologie exacte d'un certain passage du Livre. La secte est divisée à ce sujet. Certains pensent que tant que le Livre est préservé, le phrasé n'est que broutilles. D'autres maintiennent que pour que tout le Sabbat ait la même référence, un livre standard devrait être écrit. Bien entendu, de cette scission provient une grande variété de positions individuelles sur la question, allant d'un engagement passionné à une profonde ambivalence.

## La Vaulderie

*Voir Vaulderie dans la Section des Rituels Sabbat !*

## L'Opération de Guerre

Le Sabbat aime la diablerie et la destruction d'anciens. Ce rite dangereux facilite ces deux besoins. Les opérations de guerre consistent en de multiples meutes qui luttent pour le sang d'un ancien qui n'appartienne pas au Sabbat. La chasse à ces puissants vampires n'est pas entreprise à la légère. Et la secte met donc toutes les chances de son côté en envoyant de multiples meutes contre

l'ennemi. Bien entendu, les meutes participantes luttent les unes contre les autres pour avoir le privilège de tuer et de diaboliser l'ancien. Ces combats ne vont jamais jusqu'à la mort car les meutes réservent leur violence pour la victime. En préparation à une opération de guerre, les meutes participent se rassemblent et célèbrent. Elles peuvent effectuer une Danse du Feu, écouter des sermons de Cain, participer à un Festin de Sang ou à une Vaulderie. Le meneur de l'opération, habituellement le prêtre le plus expérimenté ou de plus haut rang, expose le défi aux autres meutes assemblées. (Certaines opérations de guerre sont convoquer par des évêques ou d'autres officiels, qui président alors la chose.) Le meneur se tient devant tous le monde. Il demande à chaque meneur de meute « Venez-vous librement faire la guerre et vous chargez-vous de cette noble cause jusqu'à ce que jaillisse le sang de l'ennemi ? ». Les meneurs doivent répondre un « Oui ! » tonitruant. Ce n'est qu'après que les meutes se soient engagées qu'est révélée l'identité de la cible. Une meute sera grandement humiliée si elle recule après s'être engagée dans ce jeu très dangereux. Durant le reste de la nuit, les vampires festoient et se préparent à la chasse du lendemain soir. L'opération de guerre part après sa proie la nuit suivant le défi. La chasse commence alors. Les vampires du Sabbat qui sont sur le pied de guerre ne reculent devant rien pour se abattre leur proie. Ils tuent, brûlent ou écrasent tous et tout ce qui se dressent entre eux et la cible. En fait, une fois qu'ils sont entrés dans le refuge de la cible, ils ne se donnent souvent pas la peine de passer par les couloirs et les portes. Ils passent littéralement à travers les murs pour trouver le sanctuaire intérieur de la proie.

La compétition est rude. Le Sabbat reconnaît généralement le droit du premier vampire à planter ses canines dans la victime. (Ceux qui ne l'admettent pas se font souvent botter le train par les membres de la meute du vainqueur.) Bien entendu, une simple morsure n'est pas synonyme de victoire. Peu d'anciens renoncent aussi facilement à leur sang. Évidemment, une fois que la meute à trouver l'ancien, une lutte épique s'ensuit. Il se peut que l'ancien parvienne à s'enfuir ou à

convaincre la meute affamée de le laisser partir. Il a été déjà vu que des pâtés de maison entiers (sous lesquels les anciens avaient leur refuge) se soient écroulés lors du combat, sur la tête de l'envahisseur. Les vampires des deux sectes se rencontrent le plus souvent lors des opérations de guerre, car de nombreuses cibles sont des anciens de la Camarilla. Rien hors de la mort ultime, ne peut empêcher les meutes de remplir leur mission. Il en résulte de nombreux dégâts matériels, des combats contre d'autres vampires de la Camarilla ou des Arnachs ainsi que des batailles générales. Il se peut même que des meutes sabotent les autres, mais ces tactiques ne servent généralement qu'à faire diversion. Elles n'ont pas pour objet de réels dommages. La meute gagnante est celle dont un membre consomme le premier le sang de l'ancien. La cible, non-vivante ou morte, ou un morceau significatif doit être ramené à l'endroit où le défi a été lancé. Le meneur de l'opération accepte ce trophée et accorde sa bénédiction aux vainqueurs. Une fois le gagnant officialisé, tous les paris sont réglés et une autre célébration prend place.

## La Chasse Sauvage

L'un des plus grands crimes qu'un membre du Sabbat puisse commettre est de devenir un traître. La secte tient à protéger ses secrets. Si un membre révèle un secret de la secte à l'ennemi, il sera sévèrement puni. Si une information vitale s'échappe, le prêtre peut appeler à une chasse sauvage. Elle ressemble à une chasse au sang, mais se termine avec l'éradication du membre fautif, accompagné de toute personne, vampire ou Bétail,

qui a eu accès à cette information. Tous les membres du territoire y sont conviés (et tenus de participer). Rien ne peut se mettre au travers d'une chasse sauvage. Évidemment, la gravité de la chasse dépend du traître. Les meutes doivent corriger les leurs, alors que les traîtres de haut rang attirent l'attention des archevêques, des priscus, des cardinaux et de ceux qui les servent. La nécessité veut que ceux qui ont transmis ou appris des secrets du Sabbat doivent être détruits, et toujours de manière à faire comprendre qu'une telle violation est intolérable. Le prêtre réunit le Sabbat local et l'invite formellement à la chasse. Cela se fait d'une manière similaire à une opération de guerre. Une fois attrapé, le fautif se voit planter un pieu et est immobilisé. La meute l'emmène devant le ductus ou le prêtre (voire l'évêque ou autre) qui édicte ses crimes devant ses camarades. La meute tourmente alors l'offenseur de la manière qui lui convient : le fer rouge, la Vicissitude et les mutilations ne sont que les formes les moins créatives. Finalement, la meute détruit le traître en le plaçant toujours sur un pieu, sur un bûcher consacré. Cet acte est souvent accompagné par des lectures des Chroniques de Caïn, tirées du Livre de Nod. Cela rappelle à tous qu'il faut être uni pour surmonter ses ennemis et que le manque de confiance détruit les fondements de la secte. Après la mort ultime, le Sabbat poursuit ceux qui ont appris ses secrets ou qui ont aidé le traître. La justice de la secte est impitoyable. Cette dernière ne recule devant rien pour assumer sa sécurité. Naturellement le Sabbat ne peut pas connaître tous les petits secrets qui filtrent (pas plus que les gros d'ailleurs). La frustration engendrée par cette constatation rend souvent les choses doublement plus douloureuses pour ceux qui sont attrapés.