



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Camarilla >  
**Tremere : au coeur de la Pyramide**

## Tremere : au coeur de la Pyramide

dimanche 24 septembre 2006, par [Mercurio](#)

Seuls d'entre tous les clans, les Tremere, quel que soit leur niveau, se retrouvent souvent à tout faire pour favoriser autant que possible leur famille vampirique. Si entre eux les luttes d'influence, les coups de poignard dans le dos et les manipulations sont toujours possibles, une chose reste évidente : quoi qu'il arrive, cela ne doit jamais mettre en péril la position ou les avantages du clan. Pour s'en assurer, une hiérarchie très stricte s'est donc développée : la Pyramide.

En voici les détails, du plus bas échelon au plus haut.

**Nourrissons** : Sous ce terme méprisant, les Tremere réunissent tous les nouveaux-nés, qui ne sont pas encore intégrés réellement dans la pyramide. Ils sont généralement encore sous l'égide de leur sire, qui assume la responsabilité de leurs actes. Pendant un certain temps, ils apprennent donc sous sa tutelle les rudiments de la Thaumaturgie, essentielle à la philosophie tremere, et la stricte discipline qu'ils devront observer. Il n'est pas rare qu'un Débutant soit plus au courant du respect à apporter aux différents rangs des Tremere qu'aux différentes autorités camaristes...

**Apprentis** : Ils constituent les hommes de base du clan. Réunis en 7 Cercles de Mystère, ils accomplissent les basses oeuvres, et sont sous les ordres directs d'à peu près tout le monde, à commencer par leur Régent, à qui ils doivent faire des rapports réguliers. Un Apprenti du premier Cercle voit son supérieur direct presque une fois par semaine... La très grande majorité des Tremere ne dépasse jamais ce rang.

Pourtant, l'Apprenti a un poste encore enviable. A un niveau élevé, comme le 6ème ou 7ème Cercle, c'est souvent un personnage terriblement efficace dans ce qu'il fait, et qui peut avoir un talent thaumaturgique impressionnant ; il n'a généralement rien à envier à un Tremere de rang plus élevé. Généralement, seuls le manque

d'ambition ou la volonté de ne pas s'enfoncer davantage dans le système pyramidal empêche ces Vampires de progresser encore.

L'autre avantage est la relative liberté d'opinion que confère ce poste. Eloigné des vraies sphères d'autorité du clan, la pensée du Tremere Apprenti n'est pas contrôlée, et on n'attend pas de lui qu'il manifeste un accord permanent avec la volonté et la politique du clan.

**Régents** : Un Régent est un Tremere en charge d'une Fondation et protège les intérêts du clan sur son territoire. Il a sous ses ordres directs tous les Apprentis de la ville, et doit s'assurer qu'ils travaillent pour le bien du clan.

Comme pour les Apprentis, le niveau de responsabilité d'un Régent dépend de son Cercle de Mystère. Au premier Cercle, il gère une petite Fondation, parfois même sans aucun Apprenti, et se retrouve donc sans aucun Vampire sous sa responsabilité. En revanche, au septième Cercle, il peut se retrouver à la tête d'une Fondation gigantesque, gérant et supervisant les actions d'une dizaine de Tremere, et dominant un territoire conséquent.

Par contre, la liberté d'un Régent est bien amputée par son poste à responsabilités. Sous les ordres d'un



Seigneur, il n'a pas de possibilité de s'affranchir de la politique du clan, et doit en toutes circonstances promouvoir la voix du Conseil des Sept.

**Seigneurs :** Le Seigneur règne littéralement sur un petit pays, ou une zone d'influence regroupant plusieurs Fondations. En théorie, il devrait avoir 7 Régents sous ses ordres, mais les problèmes démographiques font souvent que ce n'est pas possible. La plupart d'entre eux commande à 4 ou 5 Fondations.

Ce nombre dépend du Cercle de Mystère du Seigneur. Au 1er Cercle, il risque fort de superviser 2 ou 3 Régents dans une région peu peuplée. Plus il progressera, plus ses responsabilités iront en grandissant.

Par sa position élevée, il peut court-circuiter le Régent, et donner ses ordres aux Apprentis de son choix sans intermédiaire. Pour cette raison, il est souvent le Tremere le plus haut placé que les Apprentis rencontreront jamais dans leur non-vie. Il peut décider de les muter où il le souhaite sur son territoire, et peut leur donner des missions spécifiques qui annuleront tous les ordres précédents.

Encore une fois, cependant, ce pouvoir supplémentaire se fait au détriment de la liberté d'expression. A ce stade, on attend d'un Tremere qu'il soit irréprochable dans son attitude au clan, et qu'il ne fasse jamais rien qui puisse le desservir. C'est à ça que veillent les Pontifices...

**Pontifices :** Le Pontifex supervise les actions Tremere dans un territoire étendu, parfois sur un pays entier, et parfois même plusieurs dans certains

cas - dépendant de son Cercle de Mystère. Il a sous ses ordres directs 7 Seigneurs, et peut, comme toujours, court-circuiter toute la chaîne pyramidale pour contacter un Apprenti ou un Régent.

Arriver au statut de Pontifex révèle des talents thaumaturgiques remarquables, ainsi qu'un talent politique au moins équivalent. Un tremere qui a atteint cette fonction doit avoir réussi à montrer une fidélité sans borne au clan - feinte ou sincère, mais visible - et l'avoir servi de longues années.

Les Pontifices sont également parmi les rares Tremere à avoir des contacts avec le Conseil des Sept, la tête pensante du clan.

**Le Conseil des Sept :** Réunis à Vienne, les Sept ont chacun en charge une partie du monde moderne. Sous leurs ordres se trouvent 7 Pontifices. Ils sont la tête pensante du clan, et ont développé le rituel permettant à chaque nouveau-né Tremere de boire une gorgée de leur sang mis en commun, assurant leur fidélité.

Les sept membres sont :

- *Etrius* : en charge de l'Europe de l'Est.
- *Meerlinda* : en charge de l'Amérique du Nord.
- *Xavier de Cincao* : en charge de l'Amérique du Sud.
- *Abetorius* : en charge du Moyen Orient et de l'Asie.
- *Elaine de Calinot* : en charge de l'Afrique.
- *Wyncham Thomas* : en charge de l'Extrême Orient.
- *Grimgroth* : en charge de l'Europe de l'Ouest et de l'Australie.

**Tremere :** Au sommet de la Pyramide se trouve Tremere, le fondateur, l'ancien mage. En torpeur depuis des siècles, on prétend qu'il dirige toujours le clan par le biais d'Etrius, son bras droit, qui se fait son porte parole.