

L'Organisation du clan Ventrue

UNE VÉRITABLE AIDE POUR LES COMPRENDRE !

mardi 18 avril 2006, par [Maël](#)

Dernièrement, ils sont nombreux à avoir comparé le clan Ventrue à une multinationale. Même si cette comparaison semble (et dans certains cas est) appropriée, elle est majoritairement fautive. Les arrangements hiérarchiques actuels du clan sont bien antérieurs aux multinationales contemporaines et sont plutôt issus de racines grecques classiques. En Europe, de nombreux clans utilisent encore les noms grecs et latins qui démarquent les Ventrues depuis des millénaires, même s'il est devenu à la mode, dans certaines régions du Nouveau Monde, d'utiliser le langage des affaires.

Le système emprunte largement aux institutions politiques de la République romaine. Même si les éléments démocratiques du système ont été enlevés depuis bien longtemps, la structure générale et les noms sont restés les mêmes. Ce système est utilisé en parallèle de celui de la Camarilla. Ainsi, un vampire peut avoir des rangs différents dans les deux systèmes. Les Ventrues accordent plus d'importance aux titres de la Camarilla qu'à ceux du clan qui sont démodés, sauf au plus haut niveau (comme au *Directorat*). Même s'ils s'intéressent aux deux, les vampires qui n'appartiennent pas au clan se moquent totalement des titres internes. Toujours affamés de respect et d'admiration de la part des autres vampires, les Ventrues préfèrent évidemment obtenir des postes que tous respectent de la même manière.

Les Ventrues s'enorgueillissent du fait que chaque membre du clan a une place et sait où il se trouve dans ses relations avec les autres. Bien entendu, le système ne

ressemble pas à la pyramide d'autorité des Tremères ni à une organisation militaire. Il n'est pas nécessaire de progresser pas à pas. Les membres peuvent se déplacer dans le système (principalement honorifique) selon leurs capacités et leur bonne fortune. Ils pensent que ce système permet une plus grande flexibilité et leur permet de repérer les nouveaux talents du clan et les récompenser. Les anciens avancent souvent cet avantage aux jeunes, anxieux et frustrés face au manque de succès de leurs propres non-vies.

Les jeunes du clan ont pourtant des raisons de se plaindre, même s'il vaut mieux qu'ils les taisent pour ne pas nuire à leur progression. Le fait d'accroître le respect dont on jouit au sein du clan ne demande pas que des capacités. Les anciens, particulièrement les membres locaux et internationaux du *Directorat*, doivent approuver les avancements. Peu importe ce que disent les anciens devant l'ensemble du clan, les décisions ne reposent pas

uniquement (et cela n'a jamais été le cas) sur les capacités et réussites du Ventrue. Les sentiments, les alliances, les jalousies, les contacts, les pots-de-vin, les faveurs et d'autres facteurs purement politiques entrent en jeu, ce qui convient tout à fait au système de statut social des Ventrues. Ceux qui veulent progresser doivent apprendre à jouer le jeu et à ne pas se faire trop d'ennemis (et aussi à s'assurer qu'ils ont les bons alliés). Certains n'aiment pas ce système. La plupart reconnaissent que c'est le genre de politique qui leur apprend à mieux traiter avec le reste du monde dans la plus pure tradition Ventrue.

Il faut noter que presque tous les Ventrues, à moins que ce ne soit formellement interdit par une des structures décrites plus loin, peuvent littéralement acheter leur position. Les divers groupes Ventrues ont de nombreux biens, dont la plupart sont composés des contributions allouées par les membres du clan. Le Ventrue le plus pauvre pourrait théoriquement verser un peso mexicain par an pour remplir les coffres du clan et profiter de tous les bénéfices de la reconnaissance hiérarchique. En fait, ce genre de choses arrive rarement. Les niveaux les plus élevés de la hiérarchie rassemblent les riches et les influents. Les Sangs-Bleus désargentés n'ont pas à économiser pour renflouer les caisses du clan. "Les Ventrues n'ont ni dîme, ni dû" affirme une maxime. La plupart des jeunes Ventrues préfèrent traiter avec le monde selon leurs propres termes, jusqu'à avoir l'opportunité de rejoindre les rangs estimés des pairs, ce qui signifie plus qu'une vague promesse lors d'une soirée chez un ancien.

LES TITRES

Les Ventrues aiment les titres et les postes, même s'ils n'admettraient jamais être émotionnellement attachés à quelque chose et encore moins à une appellation cérémonielle. Les Ventrues ont deux niveaux de titres bien distincts : les titres locaux et ceux reconnus par tout le clan. Dans tous les cas, les Ventrues de plus haut rang peuvent promouvoir ou rabaisser les autres. Il n'y a pas d'élection et aucun poste n'est "assuré".

Le Directorat (l'Ephorat)

La plupart des jeunes Ventrues ont entendu parler du Directorat, cette assemblée d'environ douze anciens dont l'influence sur le clan est énorme. Les vieux Ventrues se souviennent encore de l'ancien nom, l'Ephorat, qui a désigné ce conseil pendant des siècles. Le nom classique provient du conseil dirigeant de la Sparte antique. Le clan a choisi ce nom durant la Renaissance, quand le mot "Sénat" a été mal associé et semblait inapproprié pour un groupe de moins de trente personnes. Au XXIème siècle, les deux titres restent interchangeable, même si "Comité directeur" ou "Directorat" sont plus à la mode.

Les éphores ou directeurs établissent des précédents en ce qui concerne la "politique de clan". Cette expression reste ouverte à l'interprétation. Les princes Ventrues ont une influence prédominante sur leur domaine. Le Justicar du clan a ses propres pouvoirs, sa responsabilité et son libre-arbitre. Les Ventrues qui siègent au Cercle Intérieur de la Camarilla ont également leur propre autorité. Mais alors, que fait exactement l'Ephorat ?

Pour commencer, les éphores gèrent les projets communs au clan et ses possessions. Les Ventrues ont des réserves financières importantes dans plusieurs banques et cachettes secrètes partout dans le monde. Ils possèdent de nombreux biens immobiliers, gèrent des actions dans toutes les entreprises importantes (et dans nombre de firmes plus petites) et en contrôlent quelques-unes. Ces ressources leur permettent de donner des fonds aux membres du clan dans le besoin et leur procurent un important poids politique et économique. Alors que des coalitions de Ventrues pourraient se gêner ou ne pas avoir assez de ressources pour se sortir d'une situation donnée, l'Ephorat sert de guide ou d'organisme de financement. Par exemple, une coterie de Ventrues qui souhaite établir un réseau global de communications pourrait plaire aux éphores, non seulement pour des raisons de capitaux, mais en tant que directeurs non affiliés à cette société (assurant ainsi que les partenaires économiques des jeunes vampires n'auront pas de mauvaise influence sur l'opération). La gestion quotidienne de ce vaste empire financier invisible prend à elle seule la majeure partie de leur temps. Les éphores choisissent également les représentants du clan au sein du Cercle Intérieur de la Camarilla. Les vampires choisis pour ce grand honneur proviennent invariablement de leurs rangs, même si leur identité demeure secrète (de même que celle des éphores, qui oeuvrent par le biais d'assistants vampiriques ou d'autres agents). Cette influence sur la politique de la Camarilla assure également que les Ventrues prennent les décrets de l'Ephorat au sérieux. Après tout, la plupart souhaitent avoir l'honneur de représenter la Camarilla un jour,

que ce soit par un titre de prince, d'archonte ou de Justicar. Les éphores dictent également la politique de l'ensemble du clan, pour ce qu'elle vaut. Les problèmes tournent généralement autour de divers sujets politiques ou de sécurité au sein de la Camarilla. Lorsque les éphores prennent une décision sur un tel sujet, tout le clan doit suivre leur exemple. Alors que de nombreux Ventrues ignorent ces directives, les princes, les Primogènes et les autres anciens sont encouragés à les suivre. Ces politiques tournent généralement autour des relations avec ou des actions contre le Sabbat, comment garder l'oeil sur les Tremeres, que faire avec les Caïtiffs... Ils s'occupent également de choses plus banales, y compris quel parti soutenir lors des élections nationales, quels stocks doivent être vendus et à quels prix et à autres sujets économiques et politiques.

Le pouvoir le plus important de l'Ephorat est peut-être son rôle d'arbitre dans les disputes internes au clan. Lorsqu'un Ventrue n'est pas d'accord (ce qui est souvent le cas) ou viole l'une des myriades de traditions et de lignes de conduite, le Directorat s'engage pour résoudre ces problèmes. La structure locale du clan a la responsabilité des petites disputes, mais lorsqu'il s'agit d'une affaire sérieuse ou que plusieurs Ventrues puissants s'affrontent, les éphores ont le pouvoir de rendre un jugement final. Les disputes les plus fréquentes impliquent les conflits à propos des domaines et des zones d'influence. La plupart du temps, les meneurs du clan laissent les Ventrues se débrouiller seuls. C'est la dure loi de la Jyhad. Pourtant, les éphores doivent, parfois, s'en mêler, particulièrement dans des cas complexes ou généralisés.

Le crime est un cas à part. Lorsqu'un Ventrue manque à une tradition du clan, il risque sa grandeur, mais aussi sa place dans le clan et son existence. Les deux crimes les plus graves sont le meurtre d'un autre Ventrue et la non-assistance après un appel au secours. Ces deux choses sont si rarement soumises au jugement du Directorat - même si elles se produisent relativement régulièrement - qu'il a toute autorité en la matière. Lorsque les cas sont soumis, l'accusé se présente devant les éphores, ou certains seulement, pour être jugé. Les éphores président le jugement derrière un rideau ou un miroir sans tain ou dans l'obscurité pour que l'accusé ne puisse pas les voir ni les entendre. Un avocat interroge les témoins et l'accusé. Le procès dure rarement plus de quelques nuits et les éphores peuvent même faire appel à des Disciplines vulgaires pour connaître la vérité s'ils ont un doute.

Après avoir révélé la vérité, l'Ephorat peut décider d'une sanction. La Mort Ultime est une option extrême, car aucun clan n'a un tel pouvoir sur ses membres, tout du moins selon les termes des Traditions de la Camarilla. En réalité, les éphores ont déjà ordonné plusieurs Morts Ultimes au cours de leur histoire, même s'ils ne l'admettent jamais. Les éphores peuvent déposséder un Ventrue de son titre, de ses terres et de ses faveurs ou lui imposer une peine de réclusion (parfois avec un pieu dans le coeur pour faire bonne mesure). Dans des cas extrêmes, l'Ephorat peut demander qu'un vampire coupable accepte un lien du sang envers le plaignant ou un membre du clan influent et haut placé.

En dehors de ces rôles temporels, le rôle le plus important du Directorat n'est pas facile

à déterminer. Les directeurs décident du ton et de la position du clan. La philosophie, les styles de gouvernement, les sujets politiques sont débattus dans les rangs, influençant la majeure partie des vampires à un certain point dans la manière de conduire les affaires. Membres les plus puissants d'un des clans les plus aisés, ils ont des contacts partout, des serviteurs presque partout et influences directes sur des domaines généraux. À eux seuls, ils peuvent accomplir de grandes choses - particulièrement vis-à-vis du monde mortel - rivalisant avec un important gouvernement. Le fait que peu de Ventrues sachent qui siège au conseil rend son pouvoir potentiel encore plus effroyable et mystérieux. Si un groupe mérite l'appellation de maître secret, c'est bien l'Ephorat.

Bien entendu, de tels idéaux et pratiques sont hors de l'influence de n'importe quel Ventrue. Un nouveau-né dont le Père refuse de reconnaître les tentatives de chantage sur un inspecteur n'attirera vraisemblablement pas l'attention du Directorat. Et seuls quelques éphores s'intéresseraient à un Sang Bleu de la 13ème génération qui ferait fi des principes de la grandeur ; comme dans tous les faits politiques et selon la nature même de l'empire collectif des Ventrues, les individus sont bien moins importants que l'ensemble.

Les Anciens (les Stratèges)

Le clan Ventrue a de nombreux membres vénérables qui ne siègent pas au Comité Directeur. Certains sont princes, d'autres Primogènes, mais tous ont le plus grand respect du clan. De la même manière, ce sont des personnages plus publics que les éphores, du moins dans les rangs des

Ventrues, car ils ne cherchent pas le secret. Il ne fait aucun doute que certains de ceux que le monde prend pour des stratèges sont également des éphores. Bien entendu, nul ne peut savoir. Directeurs ou non, les stratèges sont les "généraux" honorifiques du clan, comme leur nom l'indique. Ils appliquent les politiques transmises par les discrets éphores et font respecter la volonté du Directorat. Pour la plupart, ce sont les seuls Ventrues à avoir des contacts directs, peut-être même en face-à-face, avec les membres de l'Ephorat. Les stratèges agissent selon les préoccupations courantes de l'Ephorat. Chacun est responsable d'une des activités de celui-ci. Dans des régions très peuplées, cette responsabilité peut s'appliquer à quelques centaines de mètres carrés alors qu'elle peut aller à plusieurs états dans les grandes plaines de l'Ouest américain ou canadien. Les stratèges installent généralement leur refuge dans le territoire, servant de primogène ou de vénérable ancien. Les princes stratèges sont plus rares, car leurs devoirs envers les vampires sur leur domaine leur prennent trop de temps et nuiraient à leurs autres obligations.

Chaque nuit, le stratège surveille les affaires économiques et politiques des Ventrues dans sa région en plus de s'occuper de ses besoins et de sa grandeur. En période de crise, le stratège doit aider à faire respecter les politiques du Directorat, qu'il s'agisse d'incursions du Sabbat, d'émeutes anarchiques ou de jeux de pouvoir entre Caïnites qui menacent les possessions Ventrues. Ils n'ont bien entendu aucun pouvoir officiel sur les princes, mais ont le poids et l'influence du Directorat pour les soutenir, ce qui leur donne une ressource incomparable par

rapport à leurs biens propres. Les stratèges peuvent aider à arbitrer des disputes internes et à mettre les rares voyous Ventrues dans le collimateur des éphores. Tout bien considéré, les pouvoirs des stratèges sont assez similaires à ceux d'un Justicar de la Camarilla, tout en ne concernant que le clan Ventrue.

Les audits (les licteurs)

Les stratèges se salissent rarement les mains avec la basse besogne. Ils déterminent la meilleure manière d'appliquer la volonté du Directorat et délèguent les tâches subsidiaires aux licteurs. Si les stratèges peuvent être comparés aux justicars, les licteurs sont alors leurs archontes. Les membres plus jeunes les appellent des audits, personnes chargées dans une entreprise de régler les problèmes dans différents services. Les licteurs font la même chose dans tout le clan Ventrue.

Les licteurs se spécialisent dans un certain type de problèmes. Certains sont des experts dans le domaine financier, d'autres sont des dirigeants, d'autres encore ont des capacités diplomatiques certaines. Lorsqu'un ancien Ventrue ou un consortium d'une ville particulière a des problèmes qu'il ne peut pas régler tout seul (quelque chose qu'un groupe a toujours du mal à admettre, même s'il ne faut qu'un estimé Ventrue pour appeler un licteur), il appelle un stratège pour qu'il envoie de l'aide. Cette aide vient généralement sous la forme d'un licteur. C'est souvent suffisant. Sa simple présence en tant que représentant du stratège (et donc des éphores) donne un certain cachet qui peut aider à rallier les autres membres du clan dans le but de résoudre le souci, tous ensemble, sous la direction du licteur. C'est

une chose qu'ils pourraient probablement faire seuls s'ils étaient capables de laisser de côté leurs différences mesquines.

Le titre de licteur est très prisé, particulièrement parmi les Ventrues relativement jeunes (moins de deux siècles) qui cherchent à accroître leur grandeur. Plus d'un licteur est arrivé dans une ville de Ventrues en guerre et a fini prince après avoir résolu tous les problèmes. De la même manière, un audit est, par définition, sur la voie, lente mais sûre, pour devenir stratège ou directeur. Avec l'opportunité vient le risque et les audits en ont leur part, tant politique que matériel. Faire le sale travail des stratèges peut être un moyen de se faire des ennemis puissants et rallier les troupes face au Sabbat assoiffé de sang ou aux anarchs est toujours dangereux. Cependant, ceux qui survivent à cette expérience et qui détiennent le titre de licteur sont en route vers la grandeur.

Les agents généraux (les tribuns)

L'Ephorat entretient un large réseau de contacts et "d'agents de terrain" dans le monde. Ces vampires sont appelés tribuns ou agents généraux. Ce sont les yeux et les oreilles des éphores au sein des villes de la Camarilla (et parfois du Sabbat). Ils n'ont pas de charge officielle et souvent ne sont pas reconnus publiquement (une chose terrible pour un Ventrue). Les tribuns sont généralement des jeunes vampires auxquels les licteurs et les stratèges ont décidé de prêter attention. Généralement, ils ont non seulement une grandeur certaine, mais également un respect assuré pour les anciens et les traditions Ventrues.

La plupart du temps, les tribuns ne font rien.

Parfois, ils reçoivent des messages des éphores (transmis par les stratèges) qu'ils doivent amener à des membres importants du clan. En retour, ils rapportent à leurs supérieurs ce qui se passe dans leur ville. Souvent, les tribuns d'une ville appellent les stratèges à la place des anciens. Comme ils ne sont pas drapés dans leur grandeur comme les meneurs, ils n'ont aucune honte à requérir de l'aide en cas de besoin. Un tribun appelle parfois à l'aide alors que ce n'est pas nécessaire, mais rares sont ceux qui font deux fois la même erreur. Les répercussions à l'échelle locale et clanique à la suite d'une telle erreur conduisent le tribun qui crie au loup à démissionner et quitter la ville.

Plus important encore, le tribun doit pouvoir prêter main-forte aux licteurs ou stratèges qui viennent en ville. Même si les tribuns ont souvent des titres dans le clan Ventrue ou à la Camarilla, ils doivent tout laisser de côté et servir l'Ephorat (et son entourage) d'abord et avant tout. Cela peut rendre ses camarades de clan jaloux, mais les éphores récompensent généreusement la loyauté de leurs subordonnés.

La pairie

Tous les Ventrues qui se distinguent ne deviennent pas membres de la collection de pions des anciens. Même si les objectifs de l'Ephorat et de ses adjoints sont admirables (selon eux), peu de Ventrues tentent de se lier aussi étroitement aux caprices de leurs Pères et des anciens.

La pairie - les membres en sont appelés des pairs - est un groupe indistinct, mais reconnu, de Ventrues qui n'a que le rang le plus modeste d'estime au sein de la Camarilla ou de la hiérarchie sociale du clan. Il faut plus

que la simple acceptation du prince pour rejoindre la pairie, mais pas beaucoup. Toutefois, le parrainage d'un membre de la hiérarchie, locale ou clanique, est suffisant pour permettre à un Ventrue de rejoindre les rangs des pairs. Une pairie est présente dans toutes les villes où un Sang Bleu établit son domaine. En tant que groupe, la pairie existe pour renforcer les traditions Ventrues et le concept de grandeur, rien de plus. En conférant du statut aux "bons" membres du clan, les Ventrues récompensent ceux qui marchent droit et se font des noms sans provoquer de schisme. Par exemple, un jeune Ventrue qui influence l'issue d'une enquête d'urbanisation dans le but de sauvegarder un Elysium peut se voir récompenser par une invitation à rejoindre la pairie. Un Ventrue ambitieux qui usurpe les intérêts de son Père pour les inclure dans son entreprise n'y sera pas invité.

Dans ce but, la pairie n'est rien de plus qu'un registre social, un club de Ventrues à la réputation nette (voire impeccables). Pourtant, les Ventrues placent une grande valeur dans de telles choses. Cela leur permet de se démarquer des membres plus vulgaires.

LES TITRES DE LA VILLE

Dernièrement, il est devenu à la mode de se référer à l'organisation du clan au sein d'une ville donnée comme s'il s'agissait d'une entreprise et d'assigner à chacun des titres inspirés du milieu des affaires. Ces appellations ne sont qu'une remise à jour de la nomenclature plus traditionnelle que les Ventrues utilisent depuis des siècles, issue des titres politiques de Rome et de Sparte.

Le modèle du milieu des affaires reflète parfaitement la manière dont les Ventrues opèrent, les membres vénérables - particulièrement du Vieux Continent - utilisent encore les noms traditionnels.

Les assemblées locales de Ventrues sont connues sous le nom de consortiums, même si ce mot n'a aucun sens formel. Certains anciens l'utilisent pour remplacer le terme "coterie" lorsqu'ils parlent de groupe de jeunes Ventrues. D'autres Sangs Bleus désignent ainsi un groupe de plusieurs Ventrues qui entreprennent une tâche commune. Ce mot est à la mode - depuis le début de la dernière décennie - parce qu'il sonne plus distingué que "Faction" ou "Conspiration".

Le Comité (le Gérontisme)

Le Gérontisme (qui peut se traduire approximativement par conseil des anciens) ou Comité s'occupe en pratique des affaires Ventrues au sein de la ville. Il est généralement composé d'anciens, les vampires les plus expérimentés d'une ville. Si une cité a un prince Ventrue, il se trouvera certainement à la tête du Gérontisme. Sinon, le primogène du clan ou celui qui détient le plus haut titre au sein de la Camarilla dirige le conseil. Les autres membres n'entrent que sur invitation et après avoir été majoritairement approuvés par les anciens en exercice. Une fois qu'un Ventrue obtient ce rang, il ne peut pas être révoqué, sauf dans les circonstances les plus extrêmes (déterminées par les éphores du clan). Sous son angle financier, le Gérontisme surveille les investissements politiques et financiers des Ventrues au sein de la ville, à l'instar d'un holding. Certains Comités sont même fondés pour cette unique mission. Cette

structure organisationnelle traite du rassemblement des fonds et des prises de position, mais également de la surveillance des investissements individuels des Ventrues et de leurs activités. En règle générale, les Ventrues n'entrent pas en compétition directe pour les contacts et ressources. Le Gérontisme sert d'arbitre dans les conflits d'intérêts locaux. S'il le souhaite, le conseil peut demander à un membre du clan de cesser ses efforts dans un domaine précis, et peut faire respecter cette demande par tous les moyens appropriés. Par exemple, si deux vampires jouent pour obtenir de l'influence dans les aciéries locales, le Gérontisme peut tenir audience pour déterminer qui a des droits sur ladite influence, si un Ventrue a porté ce fait à l'attention du groupe. Cependant, pour la plupart, les Ventrues détestent se tourner vers le Comité, car cela implique qu'ils sont incapables d'imposer leur autorité.

Le Gérontisme tient deux sortes de réunions. Les rassemblements claniques mensuels s'effectuent généralement le premier mardi du mois. Tous les Ventrues de la ville sont censés assister à ces conférences, car le clan discute des affaires nouvelles et anciennes, entend les plaintes et les rapports et le Gérontisme fait passer des messages ou des édits venus des échelons supérieurs de la hiérarchie. Le Gérontisme tient également des réunions privées irrégulièrement, selon les besoins, dans lesquelles ses membres discutent des importants sujets financiers ou politiques ainsi que des affaires plus secrètes du clan.

En dépit de l'honneur et de la grandeur associés à l'appartenance au Gérontisme, le conseil a peu de pouvoir. Il ne peut rien

ordonner aux Ventrues de la ville. Ou plutôt, il le peut, mais n'a pas le pouvoir de sanctionner directement ceux qui désobéissent. Cependant, les répercussions indirectes sont nombreuses. Ceux qui se dressent contre le Comité sont bannis et se retrouvent dehors au lever du soleil dans les cas les plus extrêmes. Sans la protection du Comité, les autres Ventrues subirait les assauts financiers et politiques des vampires anathèmes. La pression sur les pairs est la plus grande arme du Comité et ses membres s'en servent de manière dictatoriale.

Les administrateurs (les préteurs)

Le rang le plus élevé pour un Ventrue dans la hiérarchie d'une ville est celui de préteur ou d'administrateur. Ces derniers ont presque toujours une place dans le Gérontisme. Chaque ville a au plus un préteur (si elle en a un) qui pourrait bien être également le prince ou le primogène. Comme le suggère le titre d'administrateur, ces puissants vampires sont responsables des affaires Ventrues dans une ville. Pour accéder à cette position confortable, un Ventrue doit non seulement être un ancien, mais avoir une grandeur inattaquable et être soutenu par ses pairs. Les préteurs ont leur poste pour l'éternité et seul un stratège ou un éphore peut le révoquer.

Le préteur entretient avec ses propres deniers la salle "publique" où les Ventrues peuvent se rendre pour assister aux réunions mensuelles du Comité. Cet endroit est généralement un club privé anodin, mais peut être n'importe où, à la convenance du préteur. Il peut donc s'agir des salles de réunion d'un hôtel, d'une salle du conseil en haut d'un gratte-ciel ou du bureau de son refuge. L'atmosphère de cet endroit se

reflète directement sur le préteur, qui dépense donc sans compter pour donner une impression de luxe et d'aisance. Le préteur accueille aussi les réunions du Comité et peut voter pour départager les égalités lors des votes du G érontisme. En dehors de ces responsabilités, le préteur n'a pas de pouvoir officiel. Cependant, le plus souvent, il a une grande influence dans la ville, dont il peut se servir dans des affaires qui concernent le Comité. Le simple fait de détenir cette position lui fournit une grandeur supplémentaire. Comme il se trouve au centre de toutes les affaires des Ventrues de la ville, il a accès à des personnes et des informations dont les autres membres du clan ne jouissent pas. De plus, ces derniers se tournent souvent vers lui pour qu'il prenne le commandement en temps de crise et suivent ses instructions sans rechigner (ou en tout cas, sans trop poser de questions).

Les superviseurs (les édiles)

Sous les préteurs se trouvent les édiles ou superviseurs. Ces Ventrues aident le G érontisme et les préteurs comme les superviseurs aident les administrateurs dans le monde des affaires. Ils gardent une trace de ce que font les membres du clan de rang inférieur et s'occupent des spécificités associées à la direction d'une entreprise. Ils traitent donc quotidiennement des sujets financiers, enquêtent sur de nouveaux investissements potentiels ou s'assurent que tous les pots-de-vin ont été versés à temps. Les édiles servent de porte-parole à leurs supérieurs, délivrent les instructions, les demandes et les ordres au reste du clan. Ils servent également de lieutenants en cas de crise, aident à organiser et à diriger les troupes dans tous les combats

métaphoriques ou réels en cours.

Les édiles sont généralement des ancillas expérimentés, des individus qui ont montré leurs compétences et possèdent leur propre domaine d'influence et leurs entreprises. Ils ont assez de ressources pour leur permettre de gérer leurs affaires sans aide extérieure. Les préteurs ou le G érontisme sont les seuls à pouvoir nommer un nouvel édile. Il n'y a techniquement pas de limite de nombre au sein d'une ville. En pratique, ils sont rarement plus de trois, même dans les villes importantes. Il n'y en a souvent qu'un ou deux. Après tout, dans une ville contenant sept Ventrues, en nommer la moitié officiers nuit à leur crédibilité.

Les contremaîtres (les questeurs)

Dans les contrebas de l'échelle se trouvent les questeurs ou contremaîtres. Ils ne sont qu'un rang au-dessus du commun des Ventrues. Ils sont jeunes, avec une certaine expérience et bénéficient de ce rang en remerciement d'une belle réussite qui a profité à la grandeur et à la fortune du clan, et aux leurs. Les questeurs assistent les Ventrues de plus haut rang en accomplissant les tâches simples qui rentabilisent les investissements. Il peut s'agir de n'importe quoi, comme de gérer un portefeuille boursier ou cacher les cadavres encore chauds des patrons de syndicats. Souvent, les édiles leur fixent des tâches sans explication. Les questeurs font leur travail et espèrent avoir de l'avancement au sein du clan ainsi que des opportunités personnelles qu'ils n'auraient pas perçues sans cela.

Les questeurs prennent parfois du plaisir à afficher leur position aux autres Ventrues. Même s'ils n'ont aucune autorité sur les

membres du clan de rang inférieur, ils peuvent arguer qu'ils sont écoutés par les anciens alors que les nouveau-nés n'ont rien. Les questeurs passent leurs nuits à accroître les faveurs et les biens de leurs supérieurs, qui leur jettent parfois un os à ronger. Bien entendu, les os de Ventrues sont souvent des centaines de milliers de dollars en stock-options ou d'importants contacts au sein du gouvernement. Un contremaître peut donc s'en sortir s'il mène bien sa barque.

Les associés (les eiren)

Tout en bas de l'échelle se trouvent les eiren, appelés aussi associés. Quelque soit leur Père, les nouveaux-nés ont toujours beaucoup de chemin à faire avant de bénéficier d'un réel respect au sein du clan. Le mot eiren provient de Sparte et désigne les jeunes sans expérience de la bataille, ce qui est exactement la manière dont les Ventrues considèrent les plus jeunes membres du clan. Ils ont une excellente éducation et des capacités utiles de par leur vie mortelle, sans aucun doute, mais ne sont rien de plus que des novices qui ont besoin d'expérience pour devenir de véritables Ventrues.

Les eiren jouissent de peu de respect, mais ils n'ont pas de responsabilité. Même s'ils sont parfois surnommés des associés, ces jeunes vampires n'ont aucune tâche officielle

à accomplir. Si un quêteur ou un supérieur leur demande de faire quelque chose, ils peuvent choisir de refuser. Les Ventrues ne connaissent aucun meilleur moyen pour rester eiren éternellement, mais personne n'a le pouvoir d'obliger un nouveau-né à faire quelque chose. Cependant, la plupart font ce qui leur est demandé, tout en essayant de trouver un moyen d'accroître leur influence et leur grandeur. Il faut œuvrer dans le système pour monter les échelons. Les Ventrues ne récompensent pas les dilettantes.

Les investisseurs, les partenaires et ceux qui ne sont pas membres du clan

Naturellement, tous les Ventrues ne sont pas les laquais ou les serviteurs du Comité d'une ville. Ceux qui s'investissent dans le Comité peuvent ne pas avoir de titre dans l'organisation, mais cela ne fait pas d'eux des manoeuvres. Pour ceux qui ne s'intéressent pas au Comité, la non-vie ressemble à celle des autres vampires. En effet, les Ventrues qui restent en marge de la hiérarchie locale ou clanique obtiennent des postes importants au sein de la Camarilla. De la même manière, rien ne les empêche d'accumuler les accolades tout seuls. Les Ventrues n'imposent pas leur hiérarchie aux membres du clan. Ils encouragent simplement les membres à se servir de ses vastes ressources et à y contribuer.