

Requiem pour un Vampire... - 1/5

Article qui tentera de vous décrire du mieux possible les bases de l'environnement de "Vampire : le requiem".

Le Monde Des Ténèbres

"Voudriez-vous danser ?" me demanda-t-elle. Je suis mort cette même nuit. C'était une froide nuit d'hiver, mais bien que nous n'ayons jamais ressenti le froid extérieur, le froid interne éclipsait la chaleur du foyer allumé sur le balcon, qui se dispersait pour retrouver le froid de la saison sur son territoire. Nous dansions, ma main dans son dos, mais elle menait la danse. La musique provenait de... Quelque part. Des instruments à cordes. Un piano. C'était tout. Je ne vis jamais les musiciens, mais j'entendis l'air. C'était un morceau étrange pour danser : lugubre, presque un requiem. Le vent faisait bouger les rideaux. Nous dansions et elle se rapprocha, comme pour m'embrasser le cou. Cependant, ce ne fut pas un baiser, mais la plus douce des damnations. Elle prit ma vie en cet instant et je sentis ma vitalité s'échapper de ma gorge en un flot écarlate. Puis elle me la rendit.

(Extrait de "Prologue : la danse des morts" du livre de jeu "Vampire : le requiem")

Le Monde des Ténèbres ! Que se cache donc sous cet appellation pour le moins "cliché" ? Est-ce une nouvelle secte dont le nombre d'adeptes aurait suffisamment grandi pour qu'un article voie le jour ? Une prédiction apocalyptique (encore... !? ^^) ? En fait non... C'est simplement un monde fictif de jeu de rôle. Et c'est dans ce monde que se déroule le jeu Vampire : le requiem. Et je sens qu'une question vous brûle les lèvres à cet instant précis (si si) : "mais Tidus... En quoi sa consiste le Monde Des Ténèbres ?" ! Hé bien vous avez bien fait de la poser car je vais y répondre (leçon N°1 : impliquer son lecteur ;)).

Alors... Voyons cela ! Le monde des ténèbres, pour faire court, c'est plus ou moins la même chose que le monde dans lequel nous vivons actuellement : les mêmes continents, les mêmes pays, les mêmes villes et mégapoles, la même technologie (pour les mordus d'épée à deux mains : ne fuyez pas tout de suite, il y'en a aussi)... Bref ! Si on devait prendre à la louche notre bonne vieille planète Terre et le Monde Des Ténèbres on les prendrait ensemble !

Ca c'est la vision générale, car il existe bel et bien des différences entre notre monde et celui que je vais approfondir (un peu...) avec vous (oui parce que sinon... Strictement aucun intérêt ^^ !).

En fait ça n'est pas exactement la même chose... Dans le MDT (Monde Des Ténèbres) tout est plus sombre, chaotique, désordonné, violent, corrompu, mauvais, malfamé... C'est un monde caricaturé assez finement. Prenons un exemple : la lisière de bois. Dans notre monde la lisière d'un bois c'est simplement la limite entre la forêt et le reste : d'un côté pas d'arbres, de l'autre plein d'arbres. Dans le MDT c'est différent : de la lisière s'échappe une blancheur au sol, il y fait très sombre et les craquements du bois ne vous mettent pas en confiance, parfois on entend un hurlement de ce qui semble être un loup tapis dans l'ombre et quand vous marchez sur un sentier mal tracé vous avez l'étrange impression d'être observé par les arbres... Un autre exemple : la maison abandonnée. Dans notre monde c'est simplement une maison qui tient à peine sur ses fondations et dont l'entrée est interdite pour préserver les gens de se prendre le plafond sur la tête. Dans le MDT cette maison devient tout à coup étrange, son ancien propriétaire a disparu on ne sait comment (voyage ? Hypothèque ? Problèmes de santé ?...) et depuis le quartier n'est plus vraiment pareil : on raconte des histoires d'enfants qui s'y seraient aventurés et n'en seraient jamais revenus...

Le MDT est un monde oppressant, dans lequel le danger peut surgir à chaque coin de rue et qui vous donne l'impression d'être une proie chassée par un prédateur invisible...

Vous ne savez pas tout

Requiem pour un Vampire... - 2/5

Le MDT est un monde rempli de secrets cachés aux humains. Des "choses", des "êtres" différents se cachent à chaque coin de rue, nous observant tous, en prenant bien garde que nous ne les voyions pas... N'avez-vous jamais eu cette sensation étrange que certaines choses dans ce monde (le vrai monde, ici sur terre) n'allaient pas comme il faut ? Que tout n'est pas tel qu'il le semble ? Vous sentez certainement de temps à autre que des vérités sinistres se cachent sous le "réel", qu'il est des phénomènes que la science elle-même n'est jamais arrivée à élucider... A croire qu'elle a bridé notre sens de l'environnement... En effet combien sont les légendes du passé qui parlent de monstres et de magie ? Pourquoi nos ancêtres auraient-ils inventés tous ces comtes si ils ne les avaient pas réellement vécus ? Pour faire peur aux petits enfants et que ceux-ci se tiennent tranquilles... ? Non... Si le monde nous semble parfois si noir et malveillant à notre égard, et si tout le monde une fois dans sa vie ressent cette émotion de peur et de faiblesse face à "l'ombre qui s'est faufilée derrière moi hier soir" c'est bel et bien qu'elle existe...

C'est sur ce thème général que se base le MDT : vous êtes dans un monde dont la façade n'est qu'illusion. Les ficelles sont tirées derrière le rideau. Vous êtes les proies dans un monde rempli de prédateurs. Le MDT vous offre l'opportunité de jouer dans un "film thriller" que vous construisez. A partir de là, deux options de jeu s'offrent à vous : soit vous jouez de paisibles humains qui vivent tranquillement leur vie, ayant chacun eu un jour peur du noir mais oublié cette sensation quand vous avez commencé à perdre votre sensibilité d'enfant; soit vous passez de l'autre côté du miroir : vous êtes un prédateur de la nuit, un monstre assoifé de sang ou un être à la conscience supérieure et vous devez maintenir le secret sur vous et votre monde sous peine de vous exposer à un lynchage mondiale (façon "plan anti mutan" dans X-MEN).

Pour la première solution, vous n'aurez qu'à vous procurer le livre de base du Monde des ténèbres (vendu dans tout bon magasin de JDR, culture de l'imaginaire etc...), quoique si vous décidez de mettre en scène des créatures mystiques vous risquez d'avoir besoin des livres additionnels.

Pour la deuxième solution vous aurez besoin du livre de base du MDT ainsi que celui qui traite du type "d'être caché" que vous décidez de mettre en scène. Ils sont au nombre de trois : les mages, les loups-garous et les vampires. C'est de cette troisième race que nous allons parler maintenant.

Les vampires, le requiem et la danse macabre

Dans "Vampire : le requiem" il vous est proposé de jouer deux types de personnages : soit des humains qui vont découvrir un monde souterrain étrange, sombre, menaçant et terrifiant; soit des créatures "supérieures" qui dirigent ce qu'ils appellent le "bétail" dans l'ombre : les vampires. Personnellement je ne préconise aucune des deux voies, chacun étant intéressante pour les raisons qui suivent.

Les humains : vous avez maintenant conscience d'un monde qui veut rester caché. Ayant eu accès à ce monde vous êtes une menace potentielle pour ceux qui en font partie et souhaitent donc vous éliminer, vous avez deux options : rentrer dans leurs rangs ou périr dans d'atroces souffrances (certains humains assez malins pourront tenter de fuir quelques temps... ^^). Ce type de jeu vous permet de jouer un vrai film d'épouvante. Les sensations sont au rendez-vous, l'impression d'omniprésence de l'ennemi invisible est très forte et l'immersion est totale.

Les vampires : vous faites partie de l'élite, des êtres supérieurs. Vous possédez la même intelligence que les humains (voire même plus parfois) mais vous n'êtes pas contraints par leurs faiblesses. Vous attendez dans l'ombre que l'un d'eux s'égare et tombe dans vos crocs acérés et avides de sang frais. Ce type de jeu vous permet de d'interpréter le véritable mythe que sont les vampires, avec tout ce que cela implique (pouvoirs

Requiem pour un Vampire... - 3/5

extraordinaires, malédictions...). Vous êtes le chasseur mais n'oubliez jamais qu'au dessus de vous se trouvent d'autres vampires, plus puissants que vous...

Sachant que vous savez déjà de quoi est composée une vie humaine, je vais maintenant m'attacher à décrire les principales composantes des vampires.

Le Requiem : c'est (pour faire simple) le nom que donne les vampires à la non-vie ("non-vie" pour : inverse de la vie, état mort vivant). Nous avons une vie, eux ont un requiem.

La Danse Macabre : on pourrait comparer ce mot à notre "société", bien qu'il s'agisse plus d'une description philosophique résumant les actes de tous les vampires : leur vie en collectivité. La danse macabre représente ce que les vampires vivent tous les soirs (aller en discothèque, organiser une orgie de sang etc...).

La Bête : c'est une volonté inhérente au vampire qui lui commande ces actions : chasser, dormir... Le plus bas instinct qui puisse exister. C'est une des malédictions majeures du vampirisme.

L'Etreinte : c'est le fait qu'un vampire crée un "enfant", qu'il crée un nouveau vampire qui sera son enfant.

La Mascarade : c'est un ensemble de lois qui ont pour but de cacher l'existence des vampires au monde qui les entourent. Elles se doivent d'être respectés sous peine de mort ultime.

Les Clans : au nombre de cinq (n'en déplaie aux joueurs de "Vampire : la mascarade"), ils représentent les "races" de vampires. Voici leur noms : Daeva, Gangrel, Mekhet, Nosferatu et Ventrue.

Les Ligues : au nombre de six (idem ^^ !), ils sont la représentation de l'idéologie du vampire que vous jouez (religieuse, politique idéaliste, magie, accomplissement de soi...). Voici leurs noms : le Cercle de la Sorcière, l'Invictus, la Lancea Sanctum, le Mouvement Cartien, l'Ordo Dracul et les non-affiliés.

Le Prince : c'est le chef incontesté d'un lieu (en général une ville). Il y fixe les règles et à tout pouvoir sur son territoire. Toute personne qui viole les règles du prince est susceptible de comparaitre devant lui et peut parfois être condamnée à la mort ultime.

La Famille : nom que donnent les vampire à leur communauté entierre : tous les vampires forment la Famille. Ironiquement, ils se déchirent perpétuellement entre eux pour des luttes de pouvoir...

Les côteries : désigne tout simplement un petit groupe de vampires réunis autour d'une même ambition, croyance, but etc... C'est souvent un groupe de joueurs^^ !

Vitae : nom que donnent les vampire au sang. La vitae des vampires ne coule pas dans leurs veines, elle n'irigue pas leurs muscles, ne coule pas quand on ouvre une plaie... C'est une sorte de carburant qui permet aux vampires d'activer certaines capacités spéciales (leurs pouvoirs, leurs forces en tant que vampires...). La "Puissance du sang" d'un vampire définit son âge, ses pouvoirs, son régime alimentaire etc...

Les clans

Je vous ai fait une description concise des clans précédemment mais vous avez très certainement envie d'en savoir plus. Alors moi, dans ma grande générosité, je vais vous en dire plus sur ce qui va être la différence fondamentale entre VOTRE vampire et celui de votre voisin. Comme je l'ai déjà dit ils sont au nombre de cinq

Requiem pour un Vampire... - 4/5

:

- Les Daeva (surnom : les succubes) : ce sont les vampires qui attirent le plus facilement leurs proies dans leurs filets, elle s'offre d'elle même, non pas comme repas mais comme jouet. Ils sont maîtres dans l'art de manipuler les sentiments, les convictions et les désirs de chacun. Ils sont délicats et raffinés, ils se pretent volontiers au jeux de la politique dont ils se servent comme d'un instrument bien accordé. En outre ce sont, pour les mortels, de véritables prédateurs sexuels.

- Les Gangrel (surnom : les sauvages) : si le mot "vampire", prononcé de nuit au passage d'une ruelle sombre à l'oreille d'un humain suffit à le faire frémir, il est un nom qui fait frémir les vampires eux même : les gangrel. De tous les vampires ce sont les plus bestiaux, brutaux et proches de leur Bête. En parallèle ils sont les plus en accord avec cette dernière, car d'un naturel franc envers eux même. Ils acceptent leur nature vampirique et tentent de comprendre leur Bête afin d'être en osmose avec elle. Certains des plus grands sages vampires sont des gangrel.

- Les Mekhet (surnom : les ombres) : les mekhet représentent tout ce qu'un vampire peut figurer de sombre. Ils sont l'ombre, l'occulte, le secret et le dissimulé. Maîtres dans l'art d'exercer aux limites du visible, ils peuvent être assassins, espions, artistes écorché vif ou musicien tragique... Les mekhet sont également le clan de vampires qui gardent le plus de secrets sur un nombre de sujets assez vaste.

- Les Nosferatu (surnom : les striges) : même dans la damnation du vampirisme il existe des parias, des laissés pour contre : ce sont les Nosferatu. Ils sont bien plus genants que les autres vampires et pour cause leur malédiction leur impose un état qui indispose le reste du monde. Certains nosferatus sont horriblement laids, d'autres sentent le charnier, certains ont des manières de prédateur affichées... Dans tous les cas ils sont évités le plus possible. En contpartie ils ont une force monstrueuse, même pour des vampires, et leurs pouvoirs occultes sont impressionnants.

- Les Ventrue (surnom : les seigneurs) : le clan ventrue est celui qui s'est donné pour mission de diriger les vampires dans la mascarade. Mission dont ils s'acquittent très ben. Les ventrue sont taillés pour la politique, la domination et le pouvoir. Ils sont riches, influents et puissants. Souvent ils sont à la tête de villes et de nombreux commerces. C'est le clan qui compte le plus de princes parmi ses rangs.

Les ligues

Ne nous arretons pas en si bon chemin, car si vous savez dans les grandes lignes quelles sont les différents clans, il manque encore la moitié du chemin : l'adhésion à un idéo. Voici la description succincte des ligues :

Le Cercle de la Sorcière : ses pratiquants vénèrent "la mère de tous les monstres", déesse créatrice de la race vampirique. Leur idéal symbolise la création dans toute chose, comme leur mère à pu les crée eux, qu'il s'agisse d'oeuvres d'arts, d'etreinte, d'invention technologique etc... Ils maîtrisent une magie assez noire appellée "Cruàc".

L'Invictus : l'aristocratie n'existe pas que chez les humains... L'invictus est l'aristocratie vampirique. Ses hauts membres comptent parmi les plus influents de tout le monde vampirique. L'invictus a pour seul objectif le contrôle de tous les vampire. La progression au sein de ce groupe se veut être l'égal d'une "méritocratie" (régime où c'est celui qui a le plus de mérite qui a le pouvoir). Mais en pratique c'est une ligue dirigée par des anciens qui veulent garder le pouvoir. Bien entendu les jeunes tnetnet de l'acquérir tout de même, et parfois y parviennent, accedant ainsi à un contrôle énorme.

Requiem pour un Vampire... - 5/5

La Lancea Sanctum : une ancienne légende prétend qu'après la crucifixion du Christ, le centurion Longinus perça le flanc gauche du fils de dieu pour savoir si il était réellement mort. Il en jallit du sang et de l'eau et une goutte de sang vint se poser sur la lèvre du centurion qui la chassa du doigt. Le jour suivant il dormit toute la journée et ne se réveilla que le soir, une envie de boire du sang le tenaillant au ventre... Les membres de la Lancea Sanctum croient être les représentants de la punition divine : ils montrent aux brebis égarées les sanctions encourues si elles s'éloignent de la voie tracée par le père. De par ce fait, ils se doivent de représenter intégralement les aspects vampiriques : cruauté, méchanceté, buveur de sang... Sans pour autant être de vrais tueurs en série.

Le Mouvement cartien : il s'agit de la plus jeune ligue de la Famille. Composée essentiellement de vampires souhaitant que leur société s'améliore réellement pour devenir égalitaire pour tous (une sorte de démocratie) pour que les requiems de chacun des vampires puisse se dérouler dans la paix. Malgré la jeunesse de ses membres, la conviction de ces derniers et leur acharnement pour leur cause en fait une ligue majeure.

L'Ordo Dracul : fondée par un vampire pour le moins célèbre : Dracula... L'Ordo Dracul proclame que "rien n'est immuable". Tout à un début et une fin, et les choses peuvent changer. Entendant par là que la malédiction du vampirisme (le feu et le soleil, le sang et la Bête) peut elle aussi s'arrêter à force de travail. Les membres de l'Ordo Dracul tentent de tricher avec leur malédiction afin de se rendre plus purs et plus parfaits.

Les non affiliés : certains vampires n'adhèrent à aucune des ligues majeures présentées si dessus. Ils se sentent libre de tout dogme, religion, précepte etc... Ils préfèrent mener une vie sans entraves, n'ayant de maître qu'eux même. Ces vampires sont les non affiliés. Ce n'est pas une ligue à proprement parler, c'est plutôt le contraire d'une ligue.

Les autres jeux et le mot de la fin

Vampire n'est pas le seul jeu du MDT, vous pouvez aussi jouer à "Werewolf" qui vous propose de jouer des loup-garous, ou "mage" qui vous propose d'incarner des humains ayant accès à d'autres plans d'existence et usant de ce qu'ils appellent la magie pour influencer sur le monde que nous connaissons. Tous ces jeux sont édités par white wolf et se trouvent chez tout bon vendeur de cartes (magic), de figurines (warhammer) ou simplement de JDR ^^ !

J'espère que cet article vous a plu, vous a éclairé sur ce magnifique jeu qu'est Vampire : le Requiem. N'oubliez pas que l'important est de s'amuser et qu'il ne s'agit que d'un jeu et rien que d'un jeu (pas de violence !).

Merci d'avoir tenu jusqu'a bout ^^ !