

# LIVRE UN L'ÉNIGME

*Je pleurais des larmes d'amour  
Alors qu'avec une lame acérée,  
J'avais sacrifié ce qui fut ma joie,  
Mon frère.*

*Et le sang d'Abel couvrit l'autel  
Son parfum si doux alors qu'il se consumait.*

*Mais mon Père dit:  
« Sois maudit Cain,  
Toi qui as tué ton frère.  
Tout comme je fus banni  
Tu le seras aussi. »*







# INTRODUCTION

« Nul ne m'impose sa volonté. Aucun homme. Aucun dieu. Aucun prince. Qu'est-ce que l'âge pour quelqu'un d'immortel? Qu'est-ce que le pouvoir pour quelqu'un qui renie la mort? Lancez votre maudite chasse. Nous verrons alors qui j'entraînerai, hurlant, en enfer avec moi. »

– Günter Dörn, *Das Vampiren* de *Ulrich Weisener Darin*

**S**oyons réalistes : si vous lisez ce livre, vous avez très certainement un passif avec **Vampire**, ainsi qu'avec **White Wolf** et les jeux de la gamme en général. Nous n'allons pas perdre de temps à expliquer sur ce qu'est le jeu de rôle ou les principes de ce passe-temps ; c'est quelque chose que vous savez déjà, et si ce n'est pas le cas, il y a des tonnes de sites web sur lesquels vous trouverez ces informations. Au lieu de cela, nous allons réserver plus d'espace dans **Vampire : la Mascarade, édition 20<sup>e</sup> anniversaire** à tout ce qui va vous être utile : les règles et l'univers qui forment le cœur de **Vampire**, ainsi que les disciplines développées, les nombreuses lignées (passées et présentes), les éléments de règles modifiés en se basant sur le retour des fans de la communauté de **Vampire**, ainsi que sur quelques autres petites choses qui vous seront certainement d'une grande aide. Bien sûr, nous allons aborder les grandes lignes de **Vampire**, mais ensuite nous passerons à la vitesse supérieure.

## En quoi consiste ce livre ?

**Une expérience classique :** souvenez-vous de la première fois que vous avez découvert **Vampire**, lorsque vous vous êtes immergé avec innocence dans le Monde des Ténèbres. Un rapide sondage dans nos bureaux a démontré qu'aucun de nous ne pouvait s'arrêter de penser au jeu, cherchant à relier en permanence les évé-

nements du monde réel aux conspirations complexes des damnés. Cette édition vise à réunir tout ce qui nous a fait tomber amoureux de **Vampire** cette toute première fois. Que votre plus grand souvenir date d'un jour ou d'une décennie, nous voulons vous ramener à cette époque où les ombres allaient grandissantes et où l'immense potentiel de ce terrifiant et excitant monde des caïnites s'est révélé à vous. Nous n'allons pas revenir sur la vaste conspiration qui s'est développée au travers d'une bibliothèque entière de suppléments, pas plus que nous n'allons faire progresser la trame de fond. Nous souhaitons simplement retrouver la plus pure essence de **Vampire**.

**Un Zeitgeist :** **Vampire** a détoné dans l'univers du jeu de rôle en 1991 et il a largement mis en avant la culture gothique-punk dans laquelle il a puisé, depuis ses racines de la fin des années 70 jusqu'au milieu des années 90. Souvenez-vous des archétypes classiques et insufflez une nouvelle vie en eux : skinheads, goths, prêcheurs de rue, métalleux, punks, poètes au regard fou, gangsters, primitifs urbains, paganistes étranges ou inquiétants, ou toutes autres icônes qui donna naissance à l'époque à un personnage mémorable.

**Un Monde de Ténèbres :** **Vampire** évoque tout à la fois l'aliénation urbaine et un sentiment d'appartenance néo-mystique. C'était la haute société et les miséreux. C'était l'angoisse, la monstruosité, le flirt dangereux avec une femme fatale qui vous entraînait dans une éternité

maudite de pouvoirs blasphématoires... et l'exhortation continuelle et implacable de la Bête. Gargouilles et architecture gothique. Gratte-ciel vertigineux et appartements délabrés. Flics et camés. Politiciens véreux et artistes séduisants à la vie de bohème. Crans d'arrêt et bas résille déchirés. Vestes en cuir, rosaire brisé et revolver volé avec un numéro de série effacé. Voici le décor atroce, lugubre, dans lequel se jouent les drames des Enfants de Caïn, et nous allons nous délecter de sa décadente opulence et de sa misère sordide.

Un **grand merci** : en 2011 nous fêtons le vingtième anniversaire de **Vampire** et nous n'en serions certainement pas là sans la loyauté et l'enthousiasme de ceux qui ont pratiqué ce jeu au cours de ses diverses incarnations au fil des années. Métaphoriquement, ce livre c'est **White Wolf** accoudé au bar, entouré des plus anciens joueurs, partageant un verre, se racontant des histoires et se remémorant pourquoi nous sommes devenus amis à l'époque. Dites-nous tout de votre personnage.

## Le Grandeur Nature

**B**ien que la plupart des parties de **Vampire** se déroulent autour d'une table, une importante communauté de «GNistes» a prospéré au cours de ces vingt dernières années, amenant le jeu dans de toutes nouvelles fonctions. Nombre d'entre eux utilisent les règles de notre **Mind's Eye Theater**, mais d'autres utilisent les règles «maison» tout en conservant l'univers de **Vampire** afin de créer leurs propres chroniques gothiques modernes. Il existe même des associations et organisations telles que la **Camarilla** et **One World By Night** qui font la connexion entre les membres de différentes villes, créant une chronique immense à l'échelle mondiale. Certains jeux en grandeur nature s'en sont allés, d'autres sont venus, chacun avec sa propre communauté de joueurs, mais l'attrait lié au fait de se glisser dans le costume d'un caïnite et de prendre part aux machinations des damnés est resté constant tout au long de l'histoire de **Vampire**. En fait, si vous lisez ceci, il y a de grandes chances que vous ayez entendu parler des GN **Vampire**, même si vous n'y avez jamais participé. Pourquoi le plaisir de prétendre être un vampire perdure après tout ce temps ?

Bien d'autres GN impliquent d'imaginer un monde de fantasy, un contexte historique ou un lieu situé dans un lointain futur. Ces jeux sont amusants et ont leurs propres qualités, mais ils nécessitent davantage de costumes et d'accessoires afin de donner vie à leur univers. Parce que les jeux du Monde des Ténèbres

prennent place dans notre monde actuel, il est plus facile de s'y projeter. La barre est également moins haute pour y entrer. Un joueur débutant peut se présenter en tee-shirt et en jeans et incarner un jeune Brujah rebelle sans détonner au milieu des autres participants. Il peut consulter son portable et aborder des sujets récents sans sortir de son personnage. Il est plus facile d'intégrer l'univers du Monde des Ténèbres, il est donc plus facile de se lancer dans l'aventure.

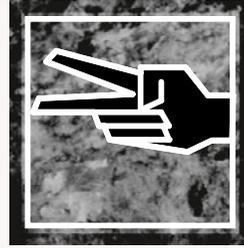
D'un autre côté, porter un costume élaboré est également très plaisant et les vampires peuvent le faire tout aussi bien. Ce Brujah en tee-shirt peut entretenir une discussion politique houleuse avec un **Ventrué** en redingote, alors qu'ils sont écoutés par un **Nosferatu** vêtu d'une cape et d'un masque élaborés ; tout cela a un sens. Le choc des styles vestimentaires et des époques résonne dans cette culture à la fois ancienne et contemporaine des vampires. Et ce mélange n'a même pas besoin de respecter un contexte historique puisque des caïnites issus d'un large éventail de cultures peuvent comploter les uns contre les autres avec un égal aplomb.

Enfin, la perpétuelle tension politique de **Vampire** implique qu'il y a toujours les plates-bandes de quelqu'un à piétiner, et toujours quelqu'un pour en tirer parti. De nombreux GN impliquent soit une guerre ouverte entre les joueurs, soit une union de ceux-ci contre une menace extérieure. Mais crée des loyautés changeantes, une toile d'intrigues et de faveurs sans cesse en mouvement, encourageant les conflits sans pour autant éclater en bains de sang. Le paria de ce soir peut être le prince de demain, ce qui signifie que les joueurs ont toujours un nouvel interlocuteur à qui parler, et un autre à ignorer.

## Les garde-fous

Malgré la grande variété de jeux en grandeur nature existants, il y a des règles communes entre eux permettant de s'assurer que tout se passe bien et que l'expérience soit agréable et enrichissante aussi bien pour les participants que pour les éventuels spectateurs.

- **Pas de contacts physiques.** Tous les combats et autres interactions physiques doivent être simulés grâce aux règles. Les joueurs ne doivent jamais frapper, agripper ou toucher quelqu'un durant la partie. Il est de la responsabilité du conteur de demander un temps mort si un ou plusieurs joueurs deviennent visiblement agités.
- **Pas d'arme.** Des accessoires tels que chapeaux, robes d'époque et cannes sont parfaits en grandeur nature.



Pas les armes. Pas de couteau, pas d'épée et rien qui ressemble même vaguement à une arme à feu (la loi n'accepte généralement pas les excuses du genre « mais nous étions juste en train de jouer à un jeu »). N'utilisez pas non plus de fausses épées, de pistolets à fléchettes ou d'armes en latex qui pourraient affoler d'éventuels passants. Si votre personnage doit porter une arme, prenez un morceau de bristol et notez dessus « revolver » ou « épée » par exemple. Lors d'un combat, présentez la carte au conteur, qui en tiendra compte.

- **Jouez dans un lieu circonscrit.** Un Grandeur Nature se déroule en général dans une maison ou un endroit bien délimité. Ne faites pas participer des passants au jeu, et assurez-vous que quiconque dans la zone, ou qui y passerait, comprend bien ce que vous êtes en train de faire. Même si le Grandeur Nature est mieux accepté qu'au début de **Vampire**, une partie en cours peut être un spectacle étrange, voire inquiétant, pour ceux qui ne savent pas de quoi il retourne. Soyez toujours respectueux des gens autour de vous.
- **Sachez quand vous arrêter.** Si le conteur demande un temps mort ou une interruption de l'action, arrêtez-vous immédiatement. Le conteur est l'autorité ultime du déroulement du jeu. De même, si le jeu est interrompu pour la nuit, profitez-en pour ranger vos crocs et pour partager un dîner et quelques verres avec les autres joueurs tout en échangeant des anecdotes.
- **Ce n'est qu'un jeu.** Le Grandeur Nature est fait pour s'amuser. Si un rival gagne, si un personnage meurt ou si votre plan ne fonctionne pas, ce n'est pas la fin du monde. Parfois, les gens aiment se retrouver en dehors du jeu et en parler, il n'y a rien de mal à cela. Mais appeler votre collègue de clan à quatre heures du matin pour réclamer son aide, c'est aller un peu loin. Souvenez-vous : tout le monde joue pour s'amuser !

Le GN peut-être l'une des plus enrichissantes et gratifiantes expériences de jeu si l'on est mature et responsable. Beaucoup d'entre nous y ont joué pendant des années et se sont fait de nombreux amis pour la vie tout en incarnant d'infects morts-vivants ne cherchant qu'à tirer profit des autres en les manipulant.

Et nous voilà repartis pour vingt nouvelles années de costumes, colle dentaire et renversements politiques !

## Qu'est-ce qu'un vampire ?

**D**ans **Vampire**, les joueurs endossent la personnalité de vampires (les suceurs de sang immortels du domaine de l'horreur) et font évoluer ces personnages dans un monde virtuellement identique au nôtre. Mais ils ne ressemblent pas vraiment aux vampires que vous pourriez connaître au travers de *Dracula* ou de *Twilight*. Ces vampires (damnés ou caïnites comme ils se nomment souvent entre eux) sont à la fois similaires et très différents de ce à quoi on pourrait s'attendre. Par de nombreux aspects, les vampires ressemblent aux monstres familiers des mythes, films et romans. Cependant, comme beaucoup de courageux chasseurs de vampires l'ont appris à leurs dépens, toutes les histoires colportées à leur sujet ne sont pas vraies.

- **Les vampires sont immortels.** Vrai. Bien qu'ils puissent être tués (ce qui peut s'avérer très difficile), ils ne vieillissent pas, ni ne meurent de causes naturelles. Ils n'ont pas besoin de se nourrir comme les humains, pas plus qu'ils n'ont besoin de respirer.
- **Les vampires sont des morts-vivants qui ont besoin du sang des vivants.** Vrai. Un vampire est cliniquement mort : son cœur ne bat pas, il ne respire pas, son corps est froid et ne vieillit pas. Cependant, il pense, marche, réfléchit, parle... chasse et tue. Pour entretenir son immortalité artificielle, le vampire doit consommer régulièrement du sang, de préférence humain. Certains vampires pénitents se contentent de sang animal, et les plus anciens vampires doivent chasser et tuer d'autres vampires pour se nourrir, mais la majorité d'entre eux consomment le sang de l'humanité. *Notre sang.*

Les vampires vident leurs victimes de leur sang grâce à des crocs rétractables que les caïnites développent dès qu'ils sont transformés en morts-vivants. Chaque vampire peut également refermer les plaies ouvertes par ses crocs grâce à sa salive, faisant ainsi disparaître les preuves de ses forfaits.



Le sang est excessivement important pour les vampires, car il est à la fois la condition de leur existence et la source de leurs pouvoirs. La nourriture des mortels, l'air des mortels, l'amour des mortels, toutes ces choses sont insignifiantes pour un vampire. Le sang est sa seule passion, sans lui il s'affaiblit et sombre rapidement dans une profonde léthargie. De plus, un vampire peut utiliser le sang volé pour faire appel à des capacités de guérison, une force et des facultés surnaturelles.

- **Quiconque est tué par un vampire devient un vampire.** Faux. Si c'était vrai, le monde serait submergé par les vampires (et pas uniquement dans nos médias). Les vampires se nourrissent de sang humain et tuent parfois leur proie, mais la plupart des humains tués par une attaque de vampire ne font qu'expirer. Pour revenir en tant que mort-vivant, la victime doit être vidée de son sang, puis nourrie d'un peu du sang du vampire qui l'a attaquée. Ce processus, appelé l'Étreinte, provoque la transformation mystique de l'humain en mort-vivant.
- **Les vampires sont des monstres, des esprits démoniaques incarnés dans des cadavres ambulants.** Faux... et vrai à la fois. Les vampires ne sont pas intrinsèquement démoniaques, mais une combinaison de

facteurs dramatiques les conduit inexorablement à accomplir de mauvaises choses. Au début, un vampire pense et agit à peu près comme de son vivant. Il ne devient pas immédiatement un monstre infernal et sadique. Toutefois, il découvre sa soif de sang incontrôlable et réalise que son existence dépend à présent de sa capacité à se nourrir des humains. Par bien des aspects, sa façon de penser change: il fait montre d'un comportement peu courant chez un omnivore social, mais davantage adapté à un prédateur solitaire.

D'abord réticent à tuer, le vampire est finalement poussé au meurtre par les circonstances ou les besoins (et ces meurtres deviennent plus faciles avec le temps). Réalisant qu'il est indigne de confiance, il cesse d'accorder sa confiance aux autres. Réalisant qu'il est différent, il coupe les ponts avec le monde des mortels. Réalisant que son existence dépend du secret et du pouvoir, il devient un manipulateur. Les choses ne font qu'empirer alors que les années se transforment en décennies puis en siècles; le vampire tue encore et encore, voyant les gens qu'il aime vieillir et mourir. La vie humaine, si courte et de si peu de valeur en comparaison de la sienne, perd peu à peu de son attrait, jusqu'à ce que le «troupeau» de mortels autour de lui ne soit plus qu'un pénible essaim d'insectes.

Les anciens vampires font partie des êtres les plus cruels, insensibles et paranoïaques (en un mot monstrueux) que le monde ait jamais connus. Ils ne sont peut-être pas exactement des démons, mais à ce niveau, qui peut faire la différence ?

- **Les vampires sont brûlés par le soleil.** Vrai. Les vampires doivent éviter le soleil ou mourir, bien que certains d'entre eux puissent supporter sa caresse létale durant une très courte période. Les vampires sont des créatures nocturnes, et la plupart ont du mal à rester éveillés durant le jour, même dans un abri.
- **Les vampires sont repoussés par l'ail et l'eau courante.** Faux. Il s'agit de vulgaires mythes et seule une infime fraction de vampires est incommodée.
- **Les vampires sont repoussés par les croix et autres symboles sacrés.** C'est généralement faux. Toutefois, si le porteur du symbole possède une grande foi dans le pouvoir qu'il représente, un vampire peut subir des désagréments face à celui-ci.
- **Un vampire meurt si on lui plante un pieu dans le cœur.** Faux. Toutefois, un pieu en bois (ou une flèche, un trait d'arbalète, etc.) à travers le cœur paralysera le monstre jusqu'à ce qu'il soit retiré.
- **Un vampire a la force de dix hommes, il peut commander aux loups et aux chauves-souris, il peut hypnotiser les vivants et guérir des blessures les plus graves.** Vrai et faux. Le pouvoir d'un vampire augmente avec l'âge. Les jeunes vampires, nouvellement créés, sont souvent à peine plus puissants qu'un humain. Mais avec l'âge et l'expérience, un vampire apprend à utiliser son sang pour obtenir des pouvoirs surnaturels secrets appelés disciplines. Les pouvoirs des anciens peuvent souvent rivaliser avec les personnages de fiction comme Lestat ou Dracula, et les véritables anciens (les Mathusalems et Antédiluviens qui ont arpenté la nuit durant des millénaires) possèdent des pouvoirs littéralement divins.
- **Un vampire a des relations sexuelles.** Vrai. C'est une excellente façon de se nourrir, mais les plaisirs charnels ne signifient pas grand-chose pour les caïnites. L'acte visant à se nourrir et que les vampires appellent « le Baiser », est une expérience incroyablement érotique et enivrante pour le caïnite comme pour sa victime. Le sexe est génial, mais rien ne remplace l'extase du Baiser pour un vampire.

## L'Étreinte

Les vampires sont créés à travers un processus nommé l'Étreinte. Certains clans de vampires la pratiquent plus

fréquemment que d'autres, mais l'Étreinte n'est presque jamais donnée à la légère. Après tout, un nouveau vampire est un rival pour la nourriture et le pouvoir. Un infant potentiel est souvent jaugé durant des semaines, voire des années par un sire attentionné, qui évalue avec attention si le mortel ferait un nouveau membre acceptable au sein de la société des damnés.

L'Étreinte est similaire au fait de se nourrir pour le vampire puisqu'il vide sa proie de son sang. Toutefois, après l'avoir rendue totalement exsangue, il lui donne un peu de son propre sang immortel. Très peu de ce sang (une goutte ou deux) est nécessaire pour transformer un mortel en vampire. Ce procédé peut même être appliqué à un humain décédé, à condition que le corps soit encore chaud.

Une fois le sang rendu, le mortel « s'éveille » et commence à boire de lui-même. Mais, bien qu'animé, il est toujours mort : son cœur ne bat pas, pas plus qu'il ne respire. Durant les une à deux semaines suivantes, le corps du mortel subit une série de subtiles transformations. Il apprend à utiliser le sang dans son corps et le vampire enseigne les pouvoirs propres à son clan. Il est à présent un vampire.

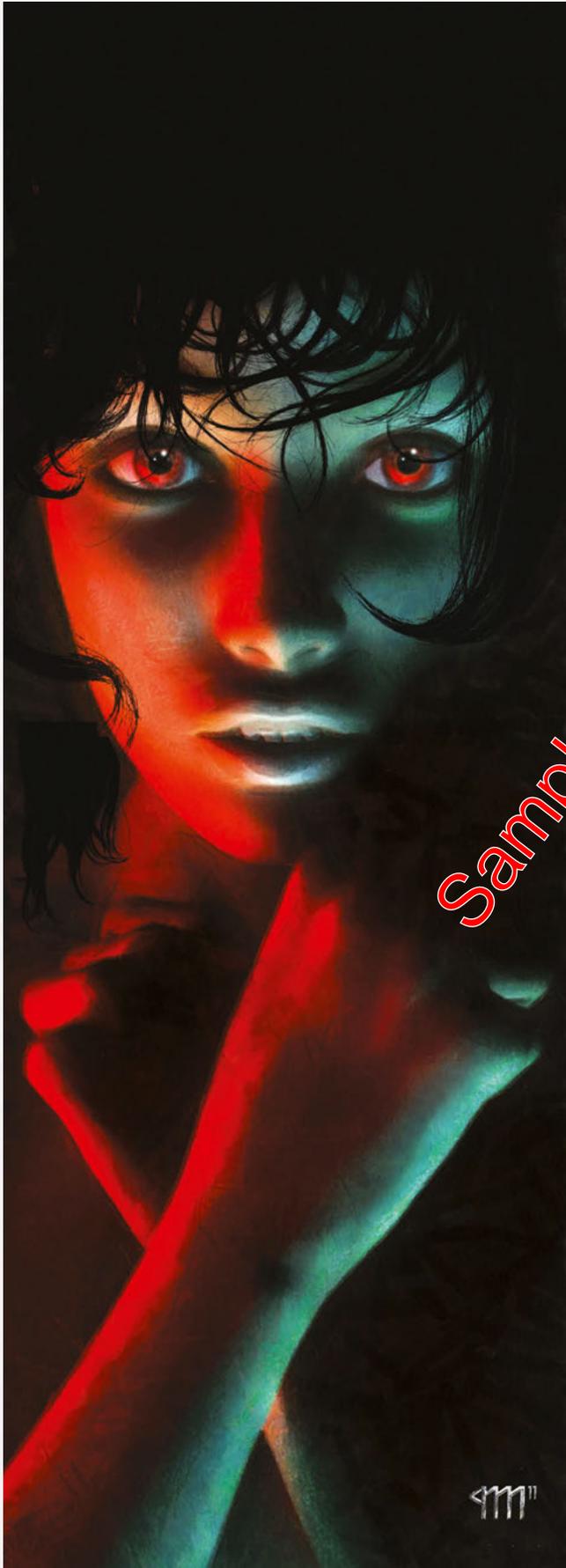
## La chasse

La principale différence entre les humains et les vampires reste la façon dont ils se nourrissent. Les vampires ne peuvent subsister avec la nourriture des mortels, ils doivent au contraire entretenir leur immortalité en s'abreuvant de sang frais, de sang humain.

Les vampires l'obtiennent de bien des manières. Certains entretiennent des « troupes » de mortels volontaires, qui chérissent l'extase du Baiser vampirique. D'autres se glissent la nuit dans des maisons, se nourrissant sur les humains endormis. D'autres arpentent les terrains de jeu des mortels (boîtes de nuit, bars et théâtres), séduisant des individus afin de les entraîner dans des liaisons dangereuses, travestissant leur prédation en acte passionné. D'autres enfin se nourrissent en usant de la bonne vieille méthode : traquant, attaquant et neutralisant (tuant parfois) les mortels qui se sont aventurés trop loin dans les ruelles obscures et autres terrains vagues.

## Le monde nocturne des vampires

Les vampires estiment grandement le pouvoir pour ce qu'il est, mais également pour la sécurité qu'il procure. Ils trouvent ridiculement simple d'accumuler des biens, richesses et influences. Un regard hypnotique et quelques



mots permettent à un vampire habile d'acquérir toute la richesse, le pouvoir et les serviteurs qu'il désire. Certains parmi les plus puissants caïnites peuvent implanter des suggestions hypnotiques ou des ordres dans l'esprit des mortels, qui en oublient jusqu'à la présence du vampire. De cette manière, les caïnites peuvent facilement se constituer des légions d'esclaves ignorants. Nombreux sont les personnages publics et les barons des affaires obéissant secrètement à un maître vampire.

Bien qu'il y ait des exceptions, les vampires préfèrent demeurer en zone urbaine. La ville leur procure d'innombrables opportunités pour chasser, entretenir des liaisons et s'adonner à la politique; et les zones rurales s'avèrent souvent dangereuses. Les étendues sauvages sont le domaine des lupins, des loups-garous, ennemis ancestraux des vampires qui ne désirent rien de plus que de les détruire.

## Le Jyhad

Certains vampires ne veulent rien avoir à faire avec leurs semblables, optant pour une vie recluse et chassant en solitaire. Toutefois, la civilisation des morts-vivants est une danse mêlant poisons et manipulation, et peu d'entre eux parviennent à échapper à sa corruption. Depuis la nuit des temps, les caïnites se battent pour la suprématie, dans un combat aussi ancien que complexe connu sous le nom de «Jyhad». Les dirigeants, cultures, nations et armées n'ont été que des pions dans cette guerre secrète, et les conspirations vampiriques ont influencé une grande part (pour ne pas dire la totalité) de l'histoire humaine. Peu de choses sont ce qu'elles semblent être dans le monde nocturne des vampires: un coup d'état, un krach boursier ou une tendance sociale peuvent n'être que la partie visible d'un affrontement vieux de plusieurs siècles. Les vampires les plus anciens dirigent dans l'ombre, manipulant aussi bien les humains que les autres vampires; quand ils ne sont pas souvent eux-mêmes manipulés. En fait, la plupart des combattants peuvent ne même pas savoir pour qui ils se battent, ni pour quoi.

Censé avoir débuté il y a des millénaires, le Jyhad se poursuit aujourd'hui encore. Bien que les gratte-ciel aient pris la place des châteaux, les mitrailleuses et les lance-missiles celle des catapultes et des torches, les portefeuilles d'actions celle des coffres pleins d'or, le jeu reste le même. Caïnite contre caïnite, clan contre clan, secte contre secte, depuis une éternité. Un affront commis durant le règne de Charlemagne est lavé dans les rues de New York. Une insulte murmurée à la cour du Roi Soleil est retournée durant un rachat de société à Sao Polo. Les

viles grouillantes procurent d'innombrables opportunités pour se nourrir, démontrer sa puissance politique... et faire la guerre.

De plus en plus fréquemment, les vampires parlent de la Géhenne, la nuit de l'apocalypse depuis longtemps prophétisée, lors de laquelle les plus anciens vampires, les mythiques Antédiluviens, sortiront de leurs repaires secrets pour dévorer les vampires plus jeunes. Cette Géhenne, disent les caïnites, annoncera la fin du monde, où vampires et mortels seront emportés dans une inexorable tempête de sang. Certains vampires veulent empêcher la Géhenne, d'autres l'attendent avec fatalisme, d'autres encore la considèrent comme un mythe. Ceux qui croient en la Géhenne disent que le temps est proche.

## Comment utiliser ce livre

Ce livre est divisé en plusieurs chapitres, chacun d'eux explorant un aspect spécifique de l'univers de Vampire.

Souvenez-vous toutefois que, puisqu'il s'agit d'un jeu, le « chapitre » le plus important est votre imagination. Ne laissez jamais une phrase de ce livre se substituer à votre propre créativité.

**Le chapitre I : Le Monde des Ténèbres** décrit les Esprits de Caïn et le monde dans lequel ils chassent.

**Le chapitre II : Sectes & clans** décrit les treize grands « clans » de vampires et les organisations auxquelles ils ont voué allégeance.

**Le chapitre III : Personnage & caractéristiques** décrit pas à pas la création d'un personnage de vampire et présente les différentes caractéristiques qui le constituent.

**Le chapitre IV : Disciplines** expose les différents pouvoirs mystiques des morts-vivants.

**Le chapitre V : Règles** donne les moyens de résoudre les différentes actions des personnages.

**Le chapitre VI : Systèmes & effets dramatiques** décrit une pléthore de façons de tout simuler, de la séduction la plus subtile au combat le plus brutal.

**Le chapitre VII : Moralité** décrit l'Humanité et les diverses Voies de l'Illumination auxquelles adhèrent les vampires les plus inhumains ou étranges.

**Le chapitre VIII : L'art du conte** explique au conteur comment construire des aventures passionnantes dans lesquelles impliquer les personnages.

**Le chapitre IX : Antagonistes** donne des informations sur les (rares) amis des vampires et leurs (nombreux) ennemis.

**Le chapitre X : Lignées** détaille de nombreuses lignées mineures et évolutions de clans, ainsi que certaines branches caïnite que l'on pensait disparues dans les limbes du temps.

Les **Appendices** apportent des compléments d'information et des règles additionnelles.

Pour finir, un **Index** de référence vous permettra de chercher dans ce ouvrage les termes les plus utiles.

## Sources d'inspiration

Vampire ne rend pas seulement hommage à un genre déjà ancien et encore vivace, mais a lui-même inspiré d'innombrables romans et films de vampires au cours des deux décennies passées. S'il est impossible de marcher sans croiser une série télé ou des romans pour ados mettant en avant les vampires, nous ne présenterons que quelques-unes des influences les plus importantes lors de la création de Vampire.

La littérature est bien trop riche pour pouvoir être considérée dans son ensemble, mais voici quelques titres parmi les plus cités en tant que sources d'inspiration : *Dracula* de Bram Stoker ; *Entretien avec un vampire*, *Lestat le vampire*, *La Reine des damnés* d'Anne Rice ; *Âmes perdues* de Poppy Z. Brite ; la série des « Néroscope » de Brian Lumley ; *Les Prédateurs* de Whitley Streiber et *Je suis une légende* de Richard Matheson. Les vampires jouent un rôle dans la poésie romantique de Byron, Shelley et Baudelaire.

Il existe également une tonne de films de vampires. Le *Dracula* de Bela Lugosi et le *Nosferatu* muet de Murnau sont les grands-pères du genre. D'autres bons films (ou au moins distrayants) incluent *Les Prédateurs*, *Aux frontières de l'aube*, *Vamp*, *Génération perdue*, *Les Vampires de Salem*, les films d'horreur de la Hammer avec Christopher Lee et le film d'animation japonais *Vampire Hunter D*. Le *Dracula* de Coppola n'est pas le meilleur en terme d'intrigue, mais est visuellement excellent. En ce qui concerne le petit écran, vous ne pouvez pas vous tromper avec les séries *Buffy contre les vampires*, *Angel* et *True Blood*.



Sample file

1996  
SHEET  
101  
8

# CHAPITRE I

# Le Monde des Ténèbres

*« Les descendants d'Adam nous détesteront jusqu'à la fin des temps, car nous sommes leurs prédateurs. Nous sommes leurs Maîtres, et ils le savent au plus profond de leur âme. »*

— Le Livre de Nod

L'univers de **Vampire** est le triste reflet du nôtre. Les ombres y sont plus inquiétantes, la nuit a plus de mal à reculer face à l'aube qui pointe; la corruption y sévit en toute impunité, des gouvernements aux sociétés privées, en passant par les nombreuses sous-cultures qui se délectent de ce monde en plein déclin.

C'est un univers de contrastes, où les nantis côtoient les plus démunis, mais qui ressemble énormément au monde réel, comme si on le voyait au travers d'un filtre accentuant ombres et lumières. La technologie est la même, mais ses utilisateurs sont différents, leur personnalité et leurs motivations sont plus noires, et cela affecte le fonctionnement de la société tout entière.

Ce monde est peuplé de vampires qui sont en quelque sorte l'extension naturelle de l'esthétique lugubre qui caractérise le Monde des Ténèbres. Quelles que soient leurs origines, quelles que soient celles auxquelles ils prêtent foi en tout cas, les damnés constituent le prolongement naturel des gens qui peuplent cet environnement désespéré. Les vampires du Monde des Ténèbres sont les monstres qui vivent parmi nous, le fruit d'un monde tellement noir que seules ces horreurs, effrayantes et

fascinantes à la fois, sont en mesure de défier l'abîme dans lequel les vivants ont plongé leur monde.

C'est dans cet univers que vous conterez des récits ayant pour thèmes morale et débauche, rédemption et damnation. En jouant à **Vampire**, vous entrerez dans ce Monde des Ténèbres. Cet endroit sera-t-il meilleur une fois votre heure venue, ou emprunterez-vous la même voie que tant d'autres avant vous, en ne laissant que souffrances, ruine et chagrin dans votre sillage?

## Gothique-punk

L'aspect *gothique* de l'univers se rapporte avant tout à la connotation littéraire du terme. La littérature gothique dépeint en effet un monde d'anachronismes, de barbarie, de déliquescence, de folie, et une histoire romancée qui n'a jamais existé. Dans le contexte ultramoderne de **Vampire**, en témoignent les églises aux flèches qui s'élèvent vers les cieux, la cupidité et la duplicité des nantis qui vivent dans le confort, l'architecture croulante des villes, la nature qui reprend ses droits dans

les régions oubliées ou abandonnées par les hommes. Un immeuble érigé au tournant du XX<sup>e</sup> siècle, accompagné d'une façade en colonnade lugubre et infesté de squatters, est un taudis néogothique. La propriété d'un impitoyable millionnaire bâtie aux abords de la ville est un château contemporain, tout comme son somptueux appartement du quartier animé où les mortels passent leur nuit à danser et à se droguer pour oublier leur quotidien. Le prêtre fou qui offre son aide à ses ouailles tourmentées par les « monstres » ; le cimetière envahi de lierre où des adeptes de la volupté habillés de velours récitent des poèmes et courtisent l'âme des défunts ; ou encore l'entrepôt des docks couvert de graffitis où les skinheads torturent leurs victimes : voici quelques exemples parmi tant d'autres de l'expérience gothique moderne.

Le *punk*, en revanche, fait référence au contexte dans lequel les gens vivent leur monde : ils cèdent à la colère et sont capables de se planter devant quelqu'un et de dire : « Stop ! Ça suffit », refusent qu'on les ignore et n'hésitent pas à marcher sur les pieds de leur prochain pour se faire entendre. Du coup, les conflits sont omniprésents, des guerres des gangs qui font rage dans les rues, aux horreurs manigancées par les gouvernements et les grandes sociétés. Cela va du choc des cultures aux conflits sociaux, de la mère qui n'est plus en mesure de nourrir son bébé larmoyant, ou de la lutte qu'un juriste mène contre sa drogue préférée. L'esprit de rébellion est partout, et chaque journée passée dans ce Monde des Ténèbres et ce qu'il a à offrir est une véritable prouesse, un acte de résistance. Tout le monde s'oppose à quelque chose, et l'aspect « punk » de l'univers est l'incarnation dramatique de cette opposition.

En dernier ressort, c'est à vous de fixer les détails de l'ambiance gothique-punk de vos histoires. L'univers peut être tout à fait secondaire en importance par rapport aux

événements de votre partie, mais il se peut aussi que la ville et ses composantes deviennent elles-mêmes des personnages de l'histoire. Quoi qu'il arrive, vos vampires sont le fruit de leur environnement, et chaque scène que votre troupe et vous-même décrivez en est le reflet.

## Les damnés

**A**ux yeux des damnés, les villes sont des territoires et domaines urbains, de véritables refuges disséminés dans un monde sauvage et hostile. Pour les vampires, le paradigme est presque médiéval. La ville est un sanctuaire, et le reste du monde n'est que danger. Dehors, il y a des meutes de lupins déchaînés, de vastes jachères où l'on ne trouve pas la moindre goutte de sang, et de nombreux phénomènes étranges, propres au Monde des Ténèbres. La technologie moderne permet de se prémunir contre une partie des dangers, mais la plupart des damnés sont pris au piège des villes, de véritables cages dorées où règnent le prestige, le statut social et les vendettas.

C'est pour cela que les chroniques de **Vampire** se déroulent principalement en milieu urbain. Pourquoi les damnés devraient-ils prendre le risque de souffrir de famine dans une région sauvage où le statut n'a aucune valeur, où un loup-garou enragé peut débarquer pour vous dépecer ? Les vampires sont habitués aux villes, qui renferment leur plus précieuse ressource : la vitae.

## L'Étreinte

Après l'Étreinte, les sens du novice s'affinent : les couleurs leur paraissent plus riches, leur ouïe est meilleure, ils gagnent en finesse tactile, en faculté olfactive, dépassant de loin les sens des mortels. Mais le plus important,

### Thème et ambiance

Au fil d'une chronique de **Vampire**, vous serez amené à aborder un large éventail de récits incluant différentes situations et personnes, ainsi que de nombreux défis. Dans presque tous les cas, ces interactions illustreront le thème de la chronique que le conteur souhaite souligner, et l'ambiance sera bien évidemment à l'avenant. Ces grandes lignes laissent cependant assez de place à une interprétation créative, si bien que chacune de vos histoires sera le résultat unique du thème, de l'ambiance et du conte.

### Thèmes

Certains thèmes sont propres à **Vampire**, et le conteur pourra les développer ou les mêler à ceux de son choix. Voici les thèmes fondateurs du jeu, qui illustrent parfaitement l'univers.

**J'accepte la Bête en moi, de peur d'en devenir une :** **Vampire** vous permet de jouer le monstre qui rend des comptes, du moins sur le plan moral. Tous les protagonistes sont des vampires, des monstres buveurs de sang qui vivent dans l'ombre de la société. Les vampires ont d'immenses pouvoirs, mais ils sont frappés par la Malédiction de Caïn, qui s'accompagne d'une dimension biblique. Les joueurs entretiennent un lien émotionnel avec ces personnages, et

lorsqu'on les interprète, on voit leur face sombre et on les observe qui luttent contre l'immoralité. Cette énigme intemporelle implique que tous les vampires finissent par chuter, mais quand, et en quelles circonstances? Ces questions sont fondamentales dans ce genre de chronique.

**La Mascarade :** c'est le cœur de **Vampire**. Une fois le personnage étreint, il passe derrière le voile, et tout ce qu'il sait change à jamais. Le damné tente de garder le rideau fermé, de convaincre ses proies qu'il n'y a pas de monstres qui se cachent parmi elles. Inévitablement, la façade se fissure et le vampire finit par passer pour ce qu'il est vraiment. Que se passe-t-il alors? Pour plus d'informations sur la Mascarade, cf. page 22.

**Les péchés du père :** les gens choisissent rarement de devenir des vampires. Dans la plupart des cas, ils sont étreints sans que leur sire cherche à savoir si l'individu souhaite basculer dans une existence de prédation, d'intrigues et d'horreur. De même, l'infant rejoint le clan de son sire, acquérant ainsi ses pouvoirs, faiblesses et prédilections. C'est une vaste allégorie du concept biblique du péché originel, profondément liée aux origines religieuses présumées que de nombreux vampires attribuent à leur condition. Dieu a maudit Caïn, qui a assassiné Abel, et au titre de descendants de ce premier vampire, les damnés portent la souillure de ce péché. Cette responsabilité, dictée pour chaque caïnite par les actions de son sire, imprègne la condition de vampire.

**La guerre des âges :** les anciens détestent les jeunes parce qu'ils craignent que les dernières générations ne les privent des domaines qu'ils ont mis des décennies ou des siècles à construire. De leur côté, les jeunes méprisent les anciens pour l'égoïsme avec lequel ils règnent sur leurs domaines et leur refusent le droit de s'y tailler une place. Cela revient à attendre une promotion qui ne viendra pas, tout simplement parce que votre supérieur ne prendra pas sa retraite et ne mourra jamais, sachant que vous avez besoin de votre travail pour rester en vie. L'histoire des damnés est caractérisée par le combat des riches et des démunis, le plus souvent des anciens contre les nouveau-nés. La Révolte anarch et l'Inquisition qui la suivit furent le point culminant de cette lutte historique, mais elle se joue chaque nuit, localement, et influence les interactions entre vampires dans le Monde des Ténèbres.

**Le conflit inhérent :** secte contre secte. Clan contre clan. Rebélés contre statu quo. L'Homme contre la Bête. Tout le monde contre tout le monde. C'est sans fin. Ces conflits explorent les autres thèmes du jeu, et ce que votre sire a fait de vous (en termes de damné, de clan, de secte et de vision du monde) vous vaut tout un assortiment d'ennemis.

**Conspiration :** l'intrigue dans l'intrigue. Les damnés sont de fins manipulateurs et imposteurs, capables de mettre en branle leurs machinations sous un parfait vernis d'innocence. Un nouveau-né qui s'en prend à un ancien qu'il déteste peut très bien agir pour le compte d'un rival de la victime, qui excite le vampire turbulent par la ruse. D'ailleurs, certains damnés se demandent si le Jihad n'est pas une machination des Antédiluviens, et s'il existe encore des vampires doués de libre arbitre.

**Apocalypse :** c'est la fin des temps. La Géhenne, le Jugement dernier des vampires, est sur le point de débiter. On ne sait pas quand, on ne sait pas comment, et on ne sait même pas si c'est vraiment sérieux, mais tout semble démontrer que le jour du Jugement approche. Faut-il raviver la lumière qui s'éteint, ou rester les bras croisés pendant que la Rome gothique-punk contemporaine brûle? Tous ces anciens vont-ils vraiment rester aussi méprisants avec cette apocalypse biblique qui leur pend au nez? Qu'arrivera-t-il au monde des mortels une fois venu le jugement des damnés?

## Ambiance

Les histoires de **Vampire** peuvent prendre la forme d'écheveaux complexes et subtils susceptibles de créer différentes ambiances en fonction de la chronique. Certaines, néanmoins, sont assez courantes dans le Monde des Ténèbres.

**Sensualité :** il peut s'agir d'un simple besoin, ou d'un indéniable désir physique, mais l'Étreinte est d'ordre sexuel, tout comme l'acte qui consiste à se nourrir. Nous sommes morts, sexy, nous ne vieillissons pas, et notre créateur nous donne carte blanche pour assouvir toutes nos envies érotiques.

**Mystère :** le brouillard et les ombres dissimulent le paysage. C'est l'ambiance de *Casablanca* et du *Faucon Maltais*, de Hitchcock et J. J. Abrams. L'imagination est stimulée par tout ce qui reste nébuleux et caché, et même les vampires, qui évoluent pourtant de nuit, ne savent pas tout ce qui se passe dans les ombres.

**Danger :** de l'action à volonté, sans aucun répit. Le Monde Ténèbres est dangereux et la mort vous attend parfois au coin de la rue. À peine avez-vous repris votre souffle que deux types armés de pistolets enfoncent votre porte. La vie d'un vampire est très souvent sujette aux drames et au suspense.

**Surnaturel :** une tension palpable règne sur la nuit, comme un mal intense qui plane sur la ville. Tout paraît étrange, surnaturel. Le Monde des Ténèbres est curieux, et les vampires n'en sont pas les seuls monstres.