

# E2M

N° 4 - Décembre 2005 - Janvier 2006

## **Le Vampirisme**

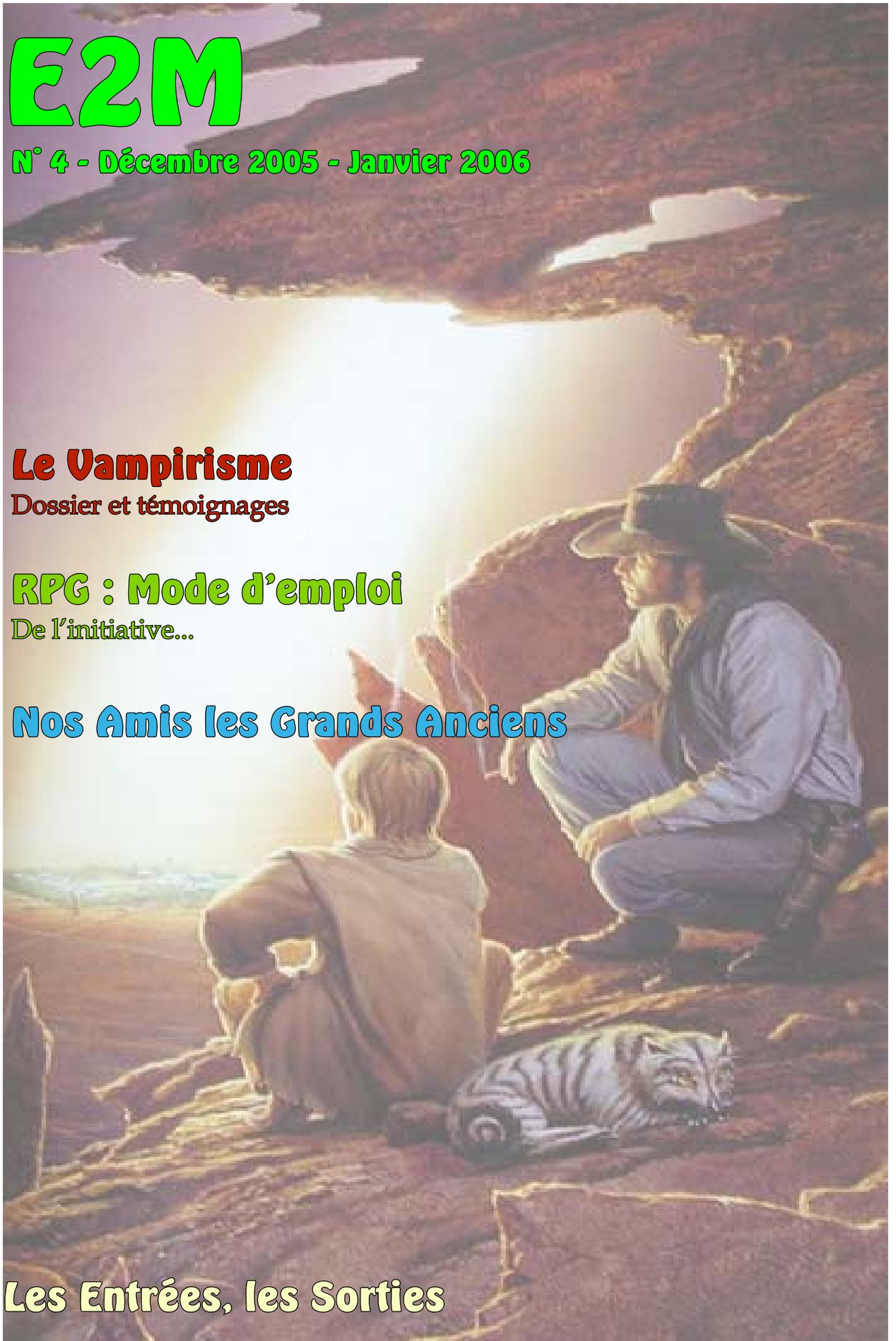
Dossier et témoignages

## **RPG : Mode d'emploi**

De l'initiative...

## **Nos Amis les Grands Anciens**

**Les Entrées, les Sorties**



## Le vampirisme - Dossier

Un article proposé par nos amis de la Confrérie des Ombres, et notamment Falko. Merci à eux.

### 1. Définition.

Selon l'Encyclopédie Larousse, le vampire est « un mort qui, suivant la tradition populaire, sort du tombeau pour sucer le sang des vivants ».

Dans presque toutes les civilisations et à presque toutes les époques, on retrouve la même définition du vampire : « défunt décédé avant l'heure qui non seulement refuse son nouvel état mais retourne obstinément auprès des vivants - parents, voisins, amis - en apportant mort et désolation ». C'est à partir du XVIII<sup>ème</sup> siècle qu'arrivent les trois caractéristiques qui donnent sa spécificité au vampire : c'est un revenant en corps, il sort la nuit de sa tombe pour sucer le sang des vivants afin de prolonger son existence posthume et ses victimes deviennent à leur tour des vampires.

La crainte des morts est à l'origine du vampirisme. C'est en effet la peur de leur retour qui permet d'attribuer aux défunts la faculté de prendre aux vivants leur fluide vital. Le vampirisme est évidemment étroitement lié au concept du sang puisque le non-mort ne peut prolonger son état qu'en dépossédant les vivants de ce liquide symbole de jeunesse et de force.

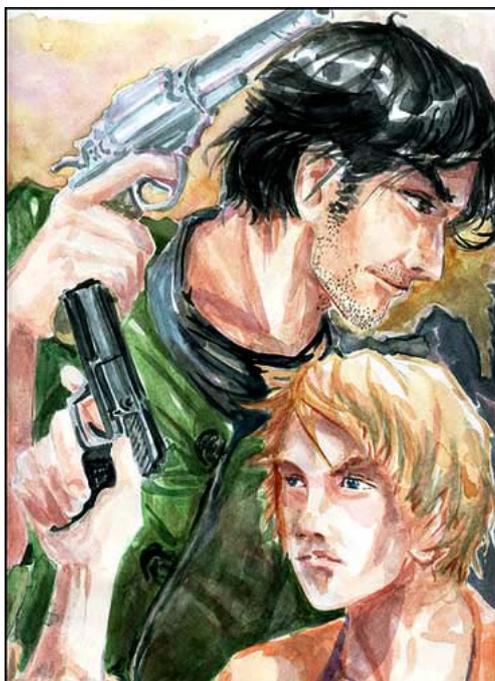
### 2. Anatomie et psychologie du vampire.

On ne naît pas vampire, on le devient en buvant le sang d'un autre vampire : c'est une règle fondamentale. Bien que d'apparence normale, le vampire recèlerait de terribles surprises en nous présentant au même instant l'innommable contraste qui l'habite (celui d'une chair vivante associée à la pourriture cadavérique). Le vampire a une forme humaine, donc sexuée, mais est une créature monstrueuse, hideuse et perverse qui pourrait prendre cette forme : ce dilemme est la cause de sa popularité.

Il existe différents types de vampires : le monstre effrayant qui meurt toujours à la fin de l'histoire avec un pieux dans le coeur et une gousse d'ail au fond de la gorge, le romantico-gothique et le guerrier sanguinaire.

#### Traits physiques :

- ♦ Canines blanches anormalement longues, proéminentes, s'affirmant au niveau de sa mâchoire supérieure et semblant toujours prêtes à l'attaque.
- ♦ Pâleur sépulcrale du teint sauf dans les moments qui suivent les « repas », peau blanche très fragile et souvent sujette aux brûlures. Mais il existe sur l'Entre-Deux-Mondes un baume que tous les vampires utilisent pour préserver leur teint et ainsi pouvoir se déplacer en plein jour.
- ♦ Regard troublant auquel il est impossible de résister, souvent décrit comme mort mais possédant néanmoins un grand pouvoir hypnotique.
- ♦ Pas de reflet dans les miroirs, pas d'ombre. Par extension, les vampires ne s'impriment pas sur les pellicules photographiques.
- ♦ Avide de sang.
- ♦ Grandes capacités physiques et force surhumaine.
- ♦ Immense résistance.
- ♦ Capacité rapide à la guérison.



- ♦ Vieillesse et puissance sont synonymes mais pas invincibles.
- ♦ Vitesse de déplacement.
- ♦ Sens exacerbés.

#### Traits psychologiques et forces :

- ♦ Méchanceté incroyable.
- ♦ Violence du vampire masculin pour parvenir à ses fins.
- ♦ Dénué de sens moral.
- ♦ Tueur sans pitié.
- ♦ Possibilité de transformer ses victimes en vampire.
- ♦ Remarquable relation télépathique des vampires entre eux mais ils sont également capables de lire dans les pensées de leurs victimes et de communiquer par télépathie avec elles, lorsqu'ils sont en train de boire leur sang.
- ♦ Les pouvoirs des vampires dépendent essentiellement de leur âge et de leur puissance.
- ♦ Les vampires sont souvent des êtres très manipulateurs, très attirants non pas pour leur beauté mais à cause ou grâce à un pouvoir qui leur permet d'attirer l'attention sur eux. Ils aiment parler surtout d'eux-mêmes et

monopoliser les conversations. Ce narcissisme les rend également très possessifs et jaloux.

- ♦ Les vampires sont de plus en plus « jeunes » : ils sont donc de plus en plus terrifiants car, sous des apparences angéliques, le prédateur est présent.

#### Faiblesses :

- ♦ Le principal danger vient d'eux-mêmes : il s'agit d'être capable d'assumer sa condition de vampire sans devenir fou.
- ♦ Le feu est l'élément le plus craint des vampires. C'est d'ailleurs le moyen le plus sûr de les tuer.
- ♦ Le sang est essentiel aux vampires : leur condition physique en dépend directement. Mais leur dépendance envers lui diminue avec l'âge, et la plupart d'entre eux peuvent se contenter d'aliments dits "normaux", au moins pendant un certain temps.
- ♦ Dans l'Entre-Deux-Mondes, les vampires sont soumis aux 40PV comme les autres, donc pas réellement immortels.

### 3. L'amour chez les vampires

Bien que l'on dise souvent que les vampires sont des tueurs sanguinaires, ils peuvent aussi aimer. En effet, à vivre éternellement, le vampire peut trouver le temps long ! Il va vite chercher une compagnie. Qui plus est, le thème du vampire a toujours rimé avec érotisme. N'existe-t-il pas une connotation sexuelle en ce geste de sucer le sang au cou de sa victime ? Le vampire symbolise tous nos interdits, c'est pourquoi il fascine tellement...

### 4. En guise de conclusion

Quelques vers de Ludovic Lavassière.

*Arme blanche, cœur noir.  
L'amour est un virus, une gangrène, un cancer.  
Amor m'a tué, sournoisement, mais plus indubitablement qu'une balle.  
Si ce cœur n'avait tant battu à l'approche de son corps musculeux.  
Si ce cœur n'avait tant vibré au son de sa voix d'airain.  
Si ce cœur n'avait tant cogné au rythme des battements de cils de son regard ténébreux.  
Il battrait encore et je ne serais pas morte !*

## Le vampirisme - Témoignages de l'Entre-Deux-Mondes

#### ☞ Norma Jean :

Ma vie de mortelle était sinistre. J'étais seule, pauvre, errant de cachets misérables en bouges miteux. Puis, à la fin d'une mission où la colère m'habitait, je croisais la route d'Eila. Aidée par Sylvia Pittson, elle fit de moi un vampire, pour m'aider à me venger de ceux qui s'étaient moqués de moi. J'intégrais la Confrérie des Ombres et, par dessus tout, rencontrais Falko. Me voici aimée, riche, comblée. J'ai découvert des ressources inépuisables de méchanceté au fond de moi que je puis assouvir au service du Roi Cramoisi, aux côtés de gens que j'aime.

Falko est jeune et beau. Mais il est mortel. Ma jeunesse sera éternelle. Pas la sienne. Je ne ferai pas de lui un vampire contre son gré, mais je souffre en songeant qu'il pourrait un jour ne plus être à mes côtés. Quoi qu'il en soit je le chérirai jusqu'à la fin si sa volonté est de demeurer un mortel.

En tant que vampire, je n'ai aucun scrupule de sucer le sang des mortels. Mes préférences vont aux meilleurs d'entre eux, à ceux qui sont beaux, prometteurs. Une seule chose m'est impossible : boire le sang d'un enfant.

#### ☞ Eila :

Mon histoire est un peu particulière dans le sens où je suis devenue vampire à cause de mon frère jumeau, Falko. J'étais sur le point de mourir, mais comme chacun sait, les relations qui lient des jumeaux sont fort complexes. Par amour, il a vendu mon âme au Roi Cramoisi en échange d'une forme de vie pour moi, celle du vampire.

J'ai commencé par haïr cette condition, et mon frère dans la foulée, laissant le mal s'installer progressivement en moi jusqu'à étouffer toute bonté en la jeune femme que j'étais alors. J'ai fini par me rendre compte que d'une part, ça n'y changerait rien, et que d'autre part, cette transformation allait me permettre de laisser s'exprimer toute cette noirceur qui m'envahissait peu à peu, aller même la... sublimer. L'arrivée de Norma dans ma vie, puis celle d'Armand n'ont fait qu'accélérer ce processus.

Et me voilà, vampire malgré moi, mais je me soigne ! J'apprends à accepter ma condition, à faire avec, et qui sait, à l'apprécier... Et peut-être un jour ne





serais-je plus en équilibre aussi instable sur le fil qui sépare le Bien du Mal. Peut-être un jour, arriverais-je à choisir mon camp ! En attendant, j'ai juré fidélité à un maître puissant, et j'entraîne toute la Confrérie des Ombres derrière moi. Mais j'ai un secret, que seul le Roi (et l'admin !) connaît...

#### ☞ Armand :

Je suis né il y a bien longtemps, dans la Rome du début de la Renaissance. J'ai été créé par Marius, un des vampires les plus anciens qui soient. J'étais un enfant des rues, qui vivait d'expédients et, parfois, prostituait son corps pour manger.

Mon espérance de vie était extrêmement limitée. Je n'avais aucun espoir d'ascension sociale.

En devenant vampire j'ai acquis l'immortalité. Je subjuge les mortels pour m'approprier richesse et pouvoir. Il ne me

manquait qu'une âme soeur, je l'ai trouvée en Eïla. Ma vie new-yorkaise était devenue d'un ennui pesant. J'ai trouvé un maître à servir, une créature qui a suscité mon admiration, peu nombreux sont ceux qui peuvent se vanter d'un tel exploit.

Eïla ravive l'humain en moi, et l'homme que j'aurais pu être si cet imbécile de Marius avait su attendre la fin de ma croissance. Il y a une fêlure en elle, que j'aimerais combler au fil du temps.

C'est sur cela que j'aimerais finir. Le temps. Je ne suis pas pressé, laissant ma belle reine évoluer doucement, sans la brusquer. Je vis depuis des siècles, je suis capable de passer des jours à ruminer une mauvaise action. Les mortels courent toujours après les minutes. Moi je n'en ai que faire. Mon luxe suprême est de gaspiller une heure à regarder une fleur, une semaine à lire une page de livre. Je ne connais pas le stress, l'angoisse, l'urgence. Les sentiments humains commençaient d'ailleurs à me désertier. Grâce à Eïla ils ont tendance à revivre.

#### ☞ Lucille :

Je suis vampire à ma grande honte.

Lorsque j'ai été transformée en cette chose maléfique, j'ai tué, non, j'ai assassiné, avec un plaisir dégoûtant et une irrépressible envie de sang, toute ma famille. Tous du premier au dernier, du nouveau né au doyen. Mon promis - car j'allais me marier - a compris et au lieu de me tuer, ce qui aurait été la meilleure chose à faire, il m'a fait rendre mon âme. Me voilà alors avec une conscience et la mémoire de tous les crimes horribles que j'ai commis, j'ai retrouvé mon âme mais elle ne sera jamais en paix. Je vis ma condition comme une punition pour mes actes, et suis condamnée à la solitude. J'aime le sang et n'y peux rien, mais j'ai renoncé à celui des hommes, me contentant du sang des animaux et de viande crue. Au résultat, je suis mal nourrie, et je me fatigue vite, ce qui m'importe peu. Je cherche le chemin de la rédemption en éliminant toutes les créatures maléfiques que je croise. Bien que ceci n'effacera jamais mes propres fautes...

## RPG : Mode d'emploi - De l'initiative...

*D'un pauvre MJ un peu lassé des posts redondants ou attentistes !*

Certains m'ont récemment fait la remarque qu'il est souvent difficile de jouer dans une équipe de 5 ou 6 joueurs. Exemple : vous arrivez dans une pièce quelconque, le MJ vous indique qu'un homme s'y trouve. Le 1er et le 2ème joueur à poster poseront sans doute des questions. Ceux qui arriveront ensuite risquent de ne plus savoir quoi faire et on a droit aux posts redondants ou à 10 lignes inutiles pour dire "j'attends la réaction de mes compagnons". Et si vous faisiez preuve d'initiative, hein ?

Dans l'exemple précité, pourquoi ne pas tenter un sort pour lire dans les pensées de l'homme ou fouiller la pièce, où encore s'adresser à une autre personne que celle qui est présente ?

Ce que je veux dire par là c'est que les directives du MJ ne sont pas des carcans qui vous enferment et étouffent votre créativité. Il plante une situation avec un gros panneau lumineux dans une direction mais ne vous interdit pas de regarder ailleurs.

Bien évidemment, il y a des limites, si vous poussez trop votre imagination vous risquez de sortir totalement de la trame. De deux choses l'une, soit le MJ vous suit, soit il vous demande d'éditer votre post pour rester dans les limites de la cohérence. Personnellement il m'arrive très rarement de demander à un joueur de le faire. La plupart du temps les joueurs qui prennent des initiatives ouvrent des perspectives nouvelles sur l'histoire et l'enrichissent. Alors pour ceux qui ont toujours l'impression d'arriver après la bagarre, laissez-vous aller ! **MJ1**

## Nos Amis les Grands Anciens

Un texte repris par Jorian suite à une discussion sur le forum.

Bien qu'il y fasse régulièrement référence dans La Tour Sombre, Stephen King donne en réalité peu d'indications sur ceux dont les machines pullulent dans l'Entre-Deux-Mondes. Il en résulte un certain nombre d'interprétations possibles des bribes laissées par Stephen King dans ses textes, dont celle qui suit a été adoptée ici, suite à une discussion au Coin des Joueurs. Elle colle de près à celle qui figure dans Concordance, Volume I.

Les Anciens (aussi connus sous le nom de Grands Anciens, ou de Vieux Peuple) étaient les premiers habitants de l'Entre-Deux-Mondes. Omniscients en matière de technologie et du fonctionnement de l'univers, ils étaient aussi un peuple violent et destructeur. Pour autant qu'on le sache, leurs ordinateurs et leurs machines à tuer sont responsables de la catastrophe effroyable qui a empoisonné l'Entre-Deux-Mondes.

Cependant, même les cultures les plus destructrices offrent souvent des éléments moins chaotiques. Ce peuple au savoir technologique immense a aussi créé les douze portails et les douze gardiens, dans le but de se racheter des crimes qu'ils avaient commis contre la Nature.



### Caractéristiques :

Si les Grands Anciens ressemblent beaucoup aux Humains, ils n'en bénéficient pas moins d'une force physique et mentale plus développée. Plus forts, plus résistants, plus endurants d'une part, ils sont aussi plus intuitifs, mentalement plus vifs, et surtout technologiquement bien plus avancés que les habitants de l'Entre-Deux-Mondes, qui ont perdu la compréhension de leur science, et la considèrent maintenant comme de la magie, à dominante maléfique, dirons-nous.

### Les relations entre les Grands Anciens et les Humains :

La plupart du temps, elles sont plutôt tendues.

Les derniers font preuve d'une certaine rancœur, et aussi d'une certaine méfiance, d'une certaine peur même, à l'égard des premiers, et de ce qu'ils appellent leurs "pouvoirs magiques", et qui n'est ni plus ni moins que de la technologie extrêmement pointue !

Les Grands Anciens quant à eux ne peuvent se défendre d'un certain mépris des Humains pour leur faible niveau technologique et ce qu'ils considèrent sans doute comme de l'ignorance. Même si ce mépris est teinté de la rougeur de la honte par rapport à l'extermination de leur race...

## Les entrées, les sorties !

Des deux derniers mois. Courte présentation des nouveaux arrivants...

☞ **Killian** : D'origine française, j'ai perdu ma mère à l'âge de 12 ans, et quitté la France à 15 avec mon père Afaerd, direction New-York, puis l'Entre-Deux-Mondes. J'ai été élevé avec ma cousine Althéa, destinée à reprendre les rênes de l'Ordre du Lys Blanc dont mon père avait été le Maître pendant des années. Pourquoi elle ? Parce qu'elle est la fille véritable de l'un des plus puissants Seigneurs du Chaos, et que sa destinée va bien au-delà de ce qu'elle peut même imaginer. D'un naturel malicieux, bien qu'emporté parfois, et fondamentalement optimiste, je n'ai d'autre ambition que de vivre heureux, tout en veillant sur les gens que j'aime.

C'est moi, l'admin de l'Entre-Deux-Mondes, qui joue derrière Killian, depuis que je me suis réveillée un beau matin en réalisant que je n'avais pas de perso sur mon propre forum de jeu, alors que j'allais jouer ailleurs. Un comble ! Je n'ai pas autant de temps que je le voudrais pour faire vivre Killian, mais je m'y attèle pourtant avec enthousiasme.

☞ **Lanfeust** : Mon nom de jeu est Lanfeust, mais quelques-uns des joueurs me connaissent plus sous le nom de Lestac. En effet, j'ai moi-même un jeu basé sur les romans de Stephen King qui s'appelle Balade à Castle Rock ou King Poursuit.

31 ans, marié, une petite doudou à pouponner (2 ans). Je me passionne pour King depuis 7 ans maintenant. Je n'ai pas encore tout lu de lui, mais en ce moment, je lis la fin de La Tour Sombre, qui est très intéressante.

Comme je l'ai déjà dit aux joueurs et MJ avec lesquels j'ai débuté, je n'ai jamais joué à un jeu de rôle, mais puisque c'est dans l'univers de King, alors là, je dis OUI !



## Les entrées, les sorties (suite) !

☞ **Lucille** : Je suis née dans une famille de la noblesse de l'Italie, vers la fin du 17<sup>e</sup> siècle. Porter haut le nom de la famille, voilà quelle était ma tâche. A cette fin, j'ai reçu l'éducation adéquate : belles lettres, musique, danse, savoir recevoir et tout ce qui s'ensuit. J'étais une jeune femme aimée et admirée, incroyablement gâtée et prétentieuse aussi, souvent. Et moi qui croyais tout savoir, je ne savais rien de la vie, aussi je ne me suis pas méfiée quand cette femme m'a entraînée à l'écart.



Au lieu de porter haut le nom de ma famille, je l'ai anéanti. Pire, je l'ai sali. Me voilà devenue vampire. J'ai changé d'identité, ne méritant plus de porter le nom de ceux qui furent les miens et que j'ai tués. Massacrés serait plus juste. J'ai décidé de chasser ceux de ma sorte, vampires, et comme j'allais bientôt le découvrir, autres démons : il m'a fallu des semaines avant de parvenir à soulever une épée sans avoir mal à mes bras faits pour l'amusement et l'oisiveté, et d'autres encore pour apprendre à m'en servir. J'ai traversé les années, apprenant la patience, la modestie, l'humilité, combattant sans relâche, cachée, seule et résignée, fuyant chaque fois que j'étais découverte, la honte au coeur et le poids de mes fautes sur les épaules, jamais soulagée. Je ne ris plus depuis fort longtemps, et tout me semble terne, mais ma vie passée me manque parfois, et les habitudes inculquées par mon éducation me reviennent à l'occasion.

Un jour cependant je suis arrivée dans ce monde curieux, où la technologie semble appartenir au passé. Et où des personnes m'ont accueillie tout en sachant ce que je suis, ce que je pensais ne pas mériter. Peut-être ai-je une place à trouver parmi ceux de l'Entre-Deux-Mondes ? Je ne sais pas encore...



☞ **Damien Lantinier** : IRL, je me nomme Pierre, 20 ans, étudiant d'Anglais. Je n'ai découvert Stephen King qu'assez récemment, en commençant par La Tour Sombre il y a trois ans de cela. Depuis, je l'admire en tant qu'écrivain. J'apprécie beaucoup son Middle-World vieillissant et mélancolique, et j'ai sauté avec joie sur l'occasion d'y mettre le pied grâce à l'Entre-Deux-Mondes. Le personnage de Damien existait bien avant mon arrivée sur le forum. Le pauvre avait déjà eu quelques mésaventures sur le sol de la Vieille Europe et sur l'océan lors de sa fuite. Il espérait gagner le nouveau monde et y commencer une nouvelle vie. Malheureusement, il échoua dans l'Entre-Deux-Mondes, et sa nouvelle vie semble bien mal engagée. Sa fille est morte dans

tragiques circonstances, sa femme a perdu la raison, il se retrouve seul à errer sur les routes à la recherche d'un peu de réconfort. J'espère qu'il le trouvera.

☞ **Juliane** : Née à Hambry, fille d'institutrice, j'ai vécu une enfance heureuse près de ma mère. Je n'ai pas connu mon père, mais cela ne m'a pas empêchée de suivre ma voie et devenir institutrice à mon tour. Après quelques années passées loin de chez moi, me voici de retour dans ma ville natale, où je fais la rencontre de Killian et ses amis, des gens venus enquêter sur le meurtre mystérieux d'un fils d'ambassadeur français. Je dois dire que ma rencontre avec Killian ne m'a pas laissée indifférente, et j'ose croire enfin que j'ai trouvé l'élue de mon coeur...



☞ **Igan** : Mon personnage s'appelle Igan, il n'a aucun métier ni aucune affiliation particulière, en fait il se contente de suivre sa route. Il garde, depuis la mort de sa famille adoptive, une rancune contre le Roi et contre le Blanc. Il semblerait que son frère mort lui parle encore... A moins qu'il ne soit juste un peu fou ? N'étant ni bon ni mauvais, il fait simplement ce qui lui plaît, et prend parti comme il l'entend, il reste facilement influençable par les voix dans sa tête.

IRL j'ai 20 ans et habite dans le nord de la France.



☞ **Les sorties** : Camille Duvall, Yan Solo, Jarod, Caim Furiae, Gaël et Grisou.



### Le mot de la fin

C'est pour clôturer ce numéro, et l'année 2005 par la même occasion, qu'on me donne la parole, cette fois. Que vous souhaiter d'autre que de joyeuses fêtes de fin d'année, hein ? Je ne vais même pas essayer de faire original ! A vous tous, ainsi qu'à vos proches, je souhaite

**Joyeux Noël**

Et

**Bonne Année 2006**

**Prochain numéro : Février 2006.**

SKCircles.