



Fils des siècles

L'Après-guerre



VAMPIRE
THE REQUIEM
www.white-wolf.com

Premier bond temporel

Sommaire

<i>Introduction</i>	<i>2</i>
<i>Nouvelle époque</i>	<i>3</i>
<i>Égypte</i>	<i>3</i>
<i>Gaule.....</i>	<i>3</i>
<i>Babylone</i>	<i>4</i>
<i>Rome.....</i>	<i>4</i>
<i>Chine</i>	<i>4</i>
<i>Inde</i>	<i>5</i>
<i>Amériques</i>	<i>5</i>
<i>Grèce.....</i>	<i>5</i>
<i>Vers l'Est</i>	<i>6</i>
<i>Palestine</i>	<i>6</i>

Introduction

Une fois la guerre de Troie terminée, la situation devrait rapidement se calmer. C'est l'occasion pour le groupe de jeu de faire un bond temporel. Il s'agit donc de décider tous ensemble quelle période de jeu les joueurs aimeraient aborder, tout en ayant conscience qu'un retour en arrière est très difficilement gérable (à part avec des séances en flashback, qui peuvent être amusantes, mais à éviter au risque de troubler la cohérence de l'histoire).

Il faut également avoir conscience que l'augmentation de puissance du sang des personnages sera proportionnelle à la durée du saut temporel ; avec un bond en avant très important, la séance suivante risque de mettre en scène des personnages très différents de ceux d'avant, très puissants mais du coup pas forcément équilibrés.

Par ailleurs il peut être un peu dommage de se gâcher le plaisir de la découverte avec un grand saut temporel. Si le personnage est très ancien à l'arrivée il est fort probable que la non-vie n'ait déjà plus de secrets pour lui à la reprise (à moins que tout ou partie du saut corresponde à une torpeur).

Enfin les joueurs pourront se demander à l'avance : « comment mon personnage va-t-il occuper sa période de bond temporel ? »

Plus un personnage aura de choses à faire, plus il sera cohérent d'effectuer un saut conséquent.

En résumé voici les facteurs à prendre en compte pour déterminer la durée du saut temporel :

- Choix de la période historique visée
- Limitation par rapport aux périodes historiques manquées
- Limitation en augmentation de puissance du sang
- Limitation en "ingénuité"

Chacun des membres du groupe (Conteur y compris, il a bien entendu lui-aussi ses envies) pourra donner son choix sur ces 4 critères pour aider à déterminer l'époque suivante.

Bien entendu si tout le monde est déjà d'accord sur quelque chose, toutes ces étapes de décision sont absolument inutiles !

Ce premier saut est assez libre au niveau des périodes historiques. Nous disposons de peu d'informations sur les événements précis qui ont suivi la guerre de Troie, que ce soit pour la Grèce ou pour un autre pays.

Organisation de la chronique : *Fils des siècles* est une aventure a priori interminable. La cadence habituelle consiste en une campagne d'une moyenne de dix séances, suivie d'un saut temporel d'une moyenne de 50 ans, soit 640 séances pour aller de la guerre de Troie au bug de l'an 2000 (12 ans de jeu ininterrompu avec une séance par semaine). Bien entendu des sauts plus importants et/ou plus fréquents sont possibles, tout dépend des souhaits du groupe de jeu.

Nouvelle époque

Quelque soit la durée du bond temporel, la suite directe de la guerre de Troie devrait se situer entre 1200 et 1100 av. J.-C. et c'est dans l'hypothèse très probable du choix de cette période par le groupe que sera proposée cette nouvelle étape de la chronique.

Le contexte géopolitique évolue assez peu pendant cette période. Voici un rapide tour d'horizon des grandes civilisations pour planter le décor.

Égypte

Civilisation hautement avancée et très puissante (XIX^e dynastie, fondée par Ramsès I^{er}), c'est clairement le leader de son époque sur pratiquement tous les plans (militaire, naval, scientifique...) Les terres d'Égypte restent méconnues des vampires de cette époque en raison d'un important blocus de l'information, assez mystérieux, qui dure depuis près d'un millénaire. La plupart des curieux qui se sont aventurés là-bas ne sont jamais revenus pour témoigner. Une légende s'est donc logiquement développée, selon laquelle l'Égypte est une région maudite. Cette malédiction proviendrait d'un vampire extrêmement ancien appelé Uta-napistî. Certains murmurent même avec effroi que cet Uta pourrait être le père de tous les vampires.

Du point de vue des mortels l'Égypte est pourtant un pays très ouvert, entreprenant, commerçant, qui possède de nombreux comptoirs commerciaux tout autour de la Méditerranée. Le pharaon, Amenmes, règne à Thèbes depuis 1203 av. J.-C. D'après certains Égyptiens il s'agit d'un usurpateur et l'héritier légitime, Séthi II, prépare son retour... bref, c'est une période trouble.

On raconte que Mekhet s'est endormi en Égypte.



Gaule

Le pays celte est étranger et lointain. En Grèce, mortels et vampires ne disposent que de très maigres informations à propos de cette région.

Les mortels considèrent les Celtes comme de sombres brutes, des barbares qui ne comprennent que la violence et le sang.

Du point de vue des vampires, il existe plusieurs rumeurs au sujet de puissances telluriques enfouies dans ces régions que certains auraient appris à dompter. Ces druides possèdent une



réputation de savoir qui dépasse largement les frontières de leur peuple.

On raconte que Gangrel s'est endormi en terre celte.

Babylone



Outre l'Égypte, Babylone est certainement l'empire le plus puissant du « monde connu » à cette époque. Les "Jardins suspendus" de Babylone sont d'ailleurs une des Sept Merveilles du Monde. Les Babyloniens sont des conquérants mais aussi des philosophes, des astronomes, des astrologues, des mathématiciens.

On raconte que Dæva s'est endormi à Babylone.

Rome



La cité de Rome n'existe pas encore. L'Italie est un pays peu vindicatif, essentiellement peuplé de bergers et de brigands. On raconte que la région est plutôt sous le contrôle des garous.

On raconte que Ventrue s'est endormi quelque part en Italie.

Chine

En Extrême-Orient il existerait d'autres dieux du sang mais ils sont complètement étrangers. Quelques vampires s'y aventurent parfois mais cela reste une région très mystérieuse.

Les mortels ont vaguement conscience qu'il pourrait exister quelques peuplades ignorées vers l'Est mais globalement pratiquement tout le monde ignore totalement l'existence de la Chine. Les croyances sont plutôt que le monde plat se termine brutalement quelque part là-bas... il est donc plus prudent de ne pas s'y rendre.



Inde

Certaines caravanes de marchands vont parfois jusqu'aux Indes, lointaines et mystérieuses. On raconte donc de nombreuses histoires concernant cette région, déformées par le fameux "téléphone arabe" et toutes plus extravagantes les unes que les autres : récits d'animaux fantastiques, gigantesques ou mangeurs d'hommes, de mages aux pouvoirs extraordinaires, de forêts luxuriantes ou encore de temples incroyables dédiés à des dieux anciens et dévastateurs.

On raconte que Nosferatu s'est endormi à Ceylan, une île au sud de l'Inde.



Amériques



Peu d'informations traversent l'océan, qui symbolise pour pratiquement tous les peuples le bord du monde. S'aventurer au-delà des "Colonnes d'Héraklès" est considéré comme un suicide.

Grèce

La mort d'Achille a déclenché une guerre sans merci entre les dieux de l'Olympe et les fils de Chiron. La Thessalie devient donc une région dangereuse pour les dieux.

On raconte que la ligue d'Héraklès serait implantée dans plusieurs villes de la Grèce pendant la guerre de Troie. D'autres organisations secrètes de mortels pourraient même avoir également fait leur apparition.

Homère a disparu depuis la fin de la guerre, tout comme Thanathos, Éryx, Kyros, Apollon, Hermès, Méphis, Arthuros...

Les Achéens rentrent victorieux dans leurs pénates.



Vers l'Est

L'Asie Mineure est contrôlée par les Hittites mais de nombreuses peuplades de guerriers nomades y vivent également. Il s'agit d'une région difficile à vivre pour les vampires car du fait de l'absence de villes il y a peu de refuges sûrs pour les journées. C'est donc un secteur quasiment déserté par le peuple de la Nuit.



Palésthine



Les Palestiniens sont en guerre contre les Philistins (qui attaquent par la mer) et les Cananéens (qui viennent de l'intérieur des terres) depuis des années. Le peuple juif s'est taillé une fière réputation de commerçant et il défend ses terres avec acharnement depuis son retour d'Égypte. La civilisation juive est sous la conduite des Juges et des premiers prophètes, qui enseignent la solidarité entre tribus et la confiance dans le Dieu qui sauve. Une religion qui commence à faire parler d'elle dans les pays voisins.