

ب.م.ث.ب.ث.ا.ع.ث.ا.ب.د.٢

La confrérie des Ribats El Tarlqâ Ribat

(La Confrérie citadelle)

Une aide de jeu
De L'internationale Brujahs
Ecrîte par Guillaume Etuy
Email : galagorn@wanadoo.fr

Avertissement

Tout ce qui suit est destiné comme matériel de campagne pour le Jeu de rôle Vampire : la Mascarade™, création de White Wolf Studio©, édité en France par Hexagonal et, bien que basé sur des faits historiques et contemporains réels est **TOTALEMENT FICTIF**.
C'est juste un jeu, OK ?

HISTOIRE

Le premier acte de naissance de la confrérie des Ribats est une alliance au 19ème siècle entre des confréries musulmanes pour lutter contre la colonisation du Maghreb. Le nom de la confrérie, contrairement aux autres ordres musulmans n'a pas pris le nom d'un fondateur ou d'un religieux mais celui d'un bâtiment caractéristique de la défense de la foi et de la culture, le *ribât* (la forteresse / la citadelle).

Ensuite au cours du 20ème siècle la confrérie des Ribats s'étend au Moyen-Orient afin de préserver les lieux saints et les reliques de l'Islam face à l'impérialisme occidentale (notamment Anglais et Français).

Il est à noter que si la confrérie des Ribats est une confrérie secrète elle doit son existence aux autres confréries qui sont impliquées dans sa création. Ces confréries, d'un islam populaire : celui du culte des " saints ", des marabouts, des tombeaux et des reliques, attirent de simples gens, plus préoccupés d'obtenir des amulettes que de suivre la voie initiatique. Ce sont aussi des confréries qui sont très actives dans la vie économique, sociale et politique de leurs pays d'origines. Elles sont aussi souvent liées à des actions sociales et/ou culturelles.

ORGANISATION

Les objectifs

La confrérie vise trois objectifs principaux :

- La protection des peuples et cultures arabe et maghrébines.
- La protection des lieux saints et des reliques.
- La protection de l'Islam et des croyants musulmans.

La confrérie vise aussi trois objectifs secondaires :

- L'accumulation des connaissances.
- La lutte contre l'intégrisme islamique (y compris armé).
- Aide aux pauvres et aux « faibles ».

La Règle.

A l'origine, la confrérie n'admettait que les hommes religieux. Aujourd'hui, elle a fortement évolué ainsi la confrérie regroupe des musulmans pratiquants mais aussi des non-pratiquants ; mais aussi, des personnes non musulmanes qui doivent alors être d'origine arabe ou d'une ethnie maghrébine (étant donné que les Ribats ne défendent pas que la religion musulmane mais aussi les cultures arabe et maghrébine).

Enfin, de nos jours la confrérie admet les femmes.

Les Ribats, contrairement à d'autres ordres religieux, n'ont pas de code vestimentaire seul lors des réunions de la confrérie, ils portent **l'Ihram**. Le seul signe de reconnaissance est un tatouage rituel appliqué lors de la cérémonie d'initiation qui conclue la période de **Walad Mabruwk**. Ce tatouage est particulier et confère certaines caractéristiques particulières aux Ribats.

Du point de vue hiérarchique les Ribats ne sont pas autoritaristes mais plutôt traditionalistes et légalistes, ainsi le cheik et les Ab/Om Mabruwk n'appliquent pas un pouvoir sans partage. Leurs décisions peuvent, dans certains cas être remises en cause, cependant cette remise en cause devra être commune à plusieurs **Akh/Ukht Mabruwk** et fondée sur les cultures et les lois traditionnelles arabe ou maghrébine, ou encore en référence à la charria (la loi de l'Islam). Le cheik doit donc consulter les Ab/Om Mabruwk pour les décisions importantes. Cependant les remises en causes sont rares.

La hiérarchie

La structure de la confrérie est pyramidale ; ses membres doivent l'obéissance et respect à leur maître spirituel, appelé **Cheik**.

La confrérie comporte 5 classes niveaux :

- **Le Cheik**, élu à vie par tous les pères et les frères de l'ordre (il peut être révoqué par une majorité des Pères de l'ordre), il exerce théoriquement l'autorité suprême sur la confrérie. Le Cheik porte un complet blanc avec un foulard (comme celui de Yasser Arafat). Pour les réunions ou rencontres importantes, le Cheik ne portera pas de foulard et il est obligé de porter le même vêtement que tous les autres membres de la confrérie : l'Ihram.
- **Les Ab/Om Mabruwk** (père/mère béni = les pères/mères de l'ordre), ils ne portent pas de vêtements particuliers. Un Ab Mabruwk dirige un Ribat (soit entre 100 et 200 Akh/Ukht Mabruwk et entre 10-20 Walad Mabruwk). Ils sont élus par et parmi les Akh Mabruwk de leur région pour une durée de 4 ans.
- **Les Akh/Ukht Mabruwk** (frère/sœur béni = les frères/sœurs de l'ordre), ce sont les membres actifs, ils sont formés et entraînés à l'espionnage et au combat.
- **Les Walad Mabruwk** (enfant béni = les novices), ce sont les futurs membres, ils deviendront Akh Mabruwk après une formation de 3 ans minimum.
- **Les Sadik Mabruwk** (ami béni = les membres passifs) : Ce sont des amis de la confrérie qui lui apportent un soutien économique ou politique. Ils ne sont pas soumis à la hiérarchie de la confrérie et sont parrainés par un Ab Mabruwk ou une Om Mabruwk qui leur sert de contact avec la confrérie. Ils ne participent pas à la vie intérieure de la confrérie et ne peuvent donc pas se rendre aux réunions.

L'Ihram : c'est un vêtement religieux traditionnel composé de deux pièces de tissu blanc non cousues . Ce vêtement évoque l'égalité du pauvre et du riche. Pour les femmes, le cousu est traditionnellement admis. Le Cheik actuel de la confrérie est Omar al-malik.

La discipline de la confrérie

La confrérie est administrée par une discipline stricte. Les sanctions pouvant être sévères, trois types de fautes existent :

- **Les Fautes Légères :** le fautif est puni par une période de jeun et de prière ou de réflexion, il est isolé dans une pièce peu éclairée avec le minimum nécessaire et des livres religieux et/ou philosophiques choisis par lui et son Ab/Om Mabruwk.
- **Les Fautes Graves :** Telles que la profanation d'un lieu saint, la vente d'objets saints, la trahison du secret, le meurtre d'un innocent. Ce type de faute entraîne la déchéance du Akh/Ukht Mabruwk qui retombe alors Walad Mabruwk. De plus il sera particulièrement surveillé et isolé durant sa nouvelle formation.
- **Les Fautes Capitales :** Elles englobent toute relation ou complicité, même passive, avec les ennemis déclarés de la confrérie et plus généralement la trahison. Ce type de faute entraîne l'enfermement à vie dans une des rares Ribats-Prison (le condamné n'a aucun espoir de retour). Pour cette condamnation le Ab/Om Mabruwk doit faire appel à un vote des Akh/Ukht Mabruwk de son Ribat.

Il n'y a que trois Ribats-Prison, elles sont très secrètes et totalement isolées. Les gardiens de ces Ribats sont des membres spéciaux de la confrérie appelés : les Al-agrab (les Scorpions). Ces Ribat se trouvent quelques part dans le Sahara, une autre dans le désert de Libye, et la dernière dans le désert de Syrie.

Les Ribats.

Les Ribats sont des régions regroupant un certains nombres de membres de la confrérie qui agissent ensemble, ils sont dirigés par un/une Ab/Om Mabruwk. Les Ribats désignent à l'origine des forteresses et citadelles utilisées par les confréries musulmanes du Magheb. Cependant si la confrérie des Ribats possédait elle même un grand nombre de ces forteresses et citadelles, elle ne sont plus beaucoup utilisées aujourd'hui.

Les Régions/Ribats sont :

La Ribat de Marrakech qui étend son influence sur tous le Maroc.

La Ribat Ghardaïa qui étend son influence sur toute l'Algérie et la Tunisie.

La Ribat de Marrakech qui étend son influence sur tous le Maroc.

La Ribat de Tripoli qui étend son influence sur toute la Libye et sur le nord du Tchad.

La Ribat du Caire qui étend son influence sur toute l'Égypte.

La Ribat d'Amman qui étend son influence en Jordanie, en Syrie, au Liban, dans les territoires Palestiniens et en Israël.

La Ribat de Bagdad a été anéantie lors de la guerre du Golf aussi bien par les services secrets américains que par les forces de sécurité Irakiennes.

De même, la Ribat de la Médina qui étendait son influence en Arabie Saoudite a été détruite par les services secrets américains avec l'aide du Mossad, des Wahhabites, des agents du Ver et des Giovanni impliqués dans l'industrie pétrolière.

Les Al-agrab

Les Al-agrab sont renfermés et représentent l'élite de la confrérie, ils forment aussi une entité différente dans la confrérie avec ses propres rites et coutumes. Les Al-agrab existent depuis plusieurs siècles, bien avant la création de la confrérie, ils se sont alliés puis rattachés à cette dernière au début du siècle. Les Al-agrab sont puissants et travaillent pour la confrérie sans en faire réellement et totalement partie.

Les Al-agrab servent la confrérie en gardant les condamnés aux fautes les plus graves, ils effectuent aussi les missions les plus périlleuses.

Nul autre, que les Al-agrab, n'est revenu de leurs Ribats-Prisons et de nombreux mystères les entoure.

Les yeux des Al-agrab sont légèrement rouges, et c'est la seule chose d'eux que l'on voit étant donné qu'ils sont enturbannés, ainsi ils s'habillent en tenue adaptée aux déserts comme les touaregs.

ALLIES, ANTAGONISTES ET AUTRES.

Les alliés

- ❖ Les templiers : avec qui ils partagent le même but de préserver les lieux saints et les reliques religieuses.
- ❖ Les loups-garous et les Ribats ont récemment conclu un pacte d'alliance contre la destruction et la perversion de la nature et des lieux saints par les promoteurs immobiliers et les sociétés pétrolières.
- ❖ Quelques Gangrels et Brujahs Prométhéens.
- ❖ La Technocratie : le Nouvel Ordre Mondial ne tolère pas trop les “élans mystiques” de la confrérie. Cependant la confrérie reste une nuisance mineure et la Technocratie ne s'en charge pas encore. Cependant la récente alliance avec les loups-garous et le relent traditionaliste et ésotérique de la confrérie peut faire réagir la Technocratie.

Les ennemis

- ❖ Les démons et les créatures infernales.
- ❖ Le Sabbat, Les Baali, les Tremeres, les Ventrues, les Giovanni et les disciples de Seth. Ce sont les ennemis vampiriques avec lesquels la confrérie se heurte le plus souvent et les affrontements sont sans pitié.
- ❖ Les Spectres.
- ❖ Le Ver.

Les neutres

- ❖ Les plupart des mages des Traditions.
- ❖ La Camarilla.
- ❖ L'Inconnu.

Les mitigés

- ❖ Les Assamites.
- ❖ Les Batinis (Assassins).
- ❖ De nombreuses organisations de Cathéens (Vampires d'Orient).
- ❖ L'inquisition.

Les observateurs amusés

- ❖ Les Antédiluviens et la Main Noire : Ils considèrent la confrérie comme tout le reste, un pion très puissant dans leur guerre immémoriale. Un pion qu'ils ont contribué à renforcer ou à détruire selon leur intérêt et leur camp, voire les deux à la fois. Mais c'est un pion ayant ces propres objectifs, non contrôlé directement par l'un ou l'autre joueur, et donc assez imprévisible pour tout le monde. C'est ce qui fait que le Jeu est si distrayant...