



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Sden > Le Blog > **Le monde à WiWo©®™**

Bageuh graoooooo....

Le monde à WiWo©®™

Je suis puissant et je suis triste.

mardi 13 août 2002, par [Beph'](#)

Certes, je n'ai jusqu'ici jamais réellement joué à aucun jeu du monde des ténèbres, hormis une courte partie par chat de Magos©®™. Néanmoins, j'ai lu presque entièrement le livre de base de la seconde édition de Vampiire : deux points et un sous titre©®™. Je pense qu'avoir subi cette lecture fait de moi un expert. Passons donc à notre sujet : mais qu'est-ce que le monde à WiWo©®™ ?

Le monde à Wiwo©®™ ressemble énormément au nôtre, à la différence qu'environ 60% de la population appartient à une espèce d'immortels, ou tout du moins bestiaux surpuissants.

Les EDIOUTDMBS©®™ (espèce d'immortels ou tout du moins bestiaux surpuissants) sont des gens qui étaient tout tranquilles, bien casés dans les 40% de la population, et puis, pof, un jour, à cause d'une morsure, du hasard ou de la génétique, ils deviennent très puissants et très tristes.

Car la puissance est indissociable de la tristesse : imaginez que vous pouvez vous transformer, vous déplacer à une vitesse incroyable, vivre à jamais, imposer votre puissance, lire l'esprit des autres... A quoi ça sert si vous n'avez pas de costume de super-héros ?(1)

D'où la tristesse incroyable de ne pas pouvoir porter son slip par-dessus son pantalon comme Batman©®™.

Pour se venger du fait que les grandes surfaces ne vendent pas de costumes de super-héros taille adulte, ils s'habillent en noir (pour montrer le deuil de leur costume de super héros) (2) et ils écoutent de la musique que les parents des joueurs ils sont pas d'accord qu'on ait les CD parce que ça dit des gros mots et que ça pousse au suicide (même que

c'est la télé qui l'a dit). Enfin, faut pas déconner, y'a aussi des citations des indigo girls dans les marges, ce qui est assez ringard.

Comme les super-héros, les EDIOUTDMBS©®™ se rassemblent par affinité et par nature : par exemple, les Magos©®™, c'est un peu les X-men©®™, alors que les Vampiire©®™, c'est les bad guys mutants d'en face, avec Caïn©®™ en Magnéto. On appelle ça des clans, c'est cool parce que si vous voulez suivre toute la gamme, vous devez claquer une somme d'argent impressionnante pour apprendre qu'en fait le secret, ben personne il le sait, mais en fait non peut-être, à part machin, qui était mort dans l'édition précédente, mais que maintenant, il va mieux, et qu'en fait, c'était une ruse. Ce genre de remaniement a conduit Wiwo©®™ à déclarer d'anciens suppléments "non-officiels", car il ne pouvait pas révéler la vérité, mais maintenant ça va mieux. Certains diront qu'ils modifient le background quand ça les arrange, mais ce sont des mauvaises langues, et ceux-là comptent pour du beurre.

Enfin, nous parlons de ces immortels, mais qui sont-ils ? Voici une brève description des jeux de Wiwo©®™. On remarque une constante sur la présentation, le format TITRE : deux points et un sous-titre, et une couverture montrant un objet symbolisant le jeu (une croix d'ankh pour



Vampiiire©®™, des douilles pour CPN :T©®™, des traces de griffes pour Lougrou©®™...) sur un fond absolument hideux (du marbre vert fluo pour Vampiiire©®™, des flammes pour CPN :T©®™, du vomit pour Lougrou©®™)

Vampiiire : deux points et un sous-titre©®™. Dans Vampiiire, on joue des mecs avec une peau très pâle. A part les Vraiss©®™, ce sont eux les plus tristes. Ils boivent du sang et tournent dans des films comme "la reine des damnés", ce qui est très ringard. Et ils écoutent Craddle of Filth, ce qui n'est pas terrible non plus.

Il existe une variante qui permet de jouer de l'Antiquité à la Renaissance. C'est dommage, car on ne peut plus écouter du craddle of filth, mais, dans ce cas, on est plus ancien, et alors on est plus puissant (et encore plus triste). Cela prouve aussi que Coluche était un Vampiiire©®™, car il a une fois déclaré "quand je serais plus grand, je voudrais être vieux". Et une autre pour jouer des vampiiires asiatiques, ce qui vous permet de laisser tous vos verbes à l'infinif et de balancer des sentences vachement profondes avec un pur accent, genre "Woyooooooooo, que le poulet sacré me picore les rouleau de printemps, je suis désolé, mais Tonku, c'est mon nom". (©®™ Monsieur Meuble). Une autre variante est en préparation, en Afrique, ce qui vous permettra non seulement de ne plus conjuguer vos verbes, mais en plus de prononcer "w" au lieu de "r".

Généralement, dans Vampiiire©®™, on se bat contre tous les autres Vampiiire, parce qu'ils appartiennent à d'autres clans. Au moins, pendant ce temps, y font pas chier les humains, et ils peuvent continuer à être très tristes en se demandant si halalala, cela ne finira-ce-donc jamais tout en trucidant un anarch parce qu'il a dit que t'étais même pas cap.

Vampiiire©®™ est LE jeu du monde à Wiwo©®™, le plus connu, le plus pratiqué.

Lougrou :le Calypso©®™. Dans Lougrou©®™, on joue des gentils monsieurs, mais attention, il faut pas les énerver avec la nature, pasque là ils font

comme Hulk, sauf que eux y se transforment en hommes-loups. Ils se battent contre les méchants pollueurs, un peu comme captain planet (mais siii, le bonhomme avec des cheveux verts), qui en fait sont les serviteurs d'un sale type nommé "le ver". Le but du ver est de contrôler le monde pour obliger tous les êtres vivants à danser le calypso, mais, heureusement, les Lougrou©®™ sont des mélomanes.

Il existe une version médiévale (comme pour Vampiiire©®™) et une version beaucoup moins connue où l'on joue des coboïs qui font yeee-ha en buvant du ouiski et en se battant contre les méchants du ver, un peu comme dans Deadlands.

Magos : la tension©®™ : ce nom de "la tension" vient du fait que les Magos, quand ils utilisent leurs pouvoirs, sont vachement tendus, même qu'il y a des gouttes de sueur qui perlent sur leurs tempes. Avant, y'avait des Magos partout, et ils modifiaient la terre selon leur vision, et puis un jour, un clan de Magos s'est dit "c'est pas sérieux tout ça" alors ils ont pris le contrôle du monde. Ces mages sont les technocrates, qui ont trouvé que $1+1=2$, et ils sont tout fiers, alors que franchement, n'importe quel abruti en est capable. Les Magos que l'ont joue sont pas d'accord, et ils croient que $1+1=$ autre chose, par exemple, pour le chœur céleste, $1+1=$ Dieu (comme Jean-Claude Van Damm)

Encore une fois, nous avons droit à une version médiévale, et une autre basée sur la Renaissance, bref, des temps où $1+1$, ce n'était pas évident pour tout le monde.

Momie : la revanche des bandelettes©®™ : on y joue des fétichistes qui se prennent pour Toutankhamon, comme les petites vieilles tourneuses de tables, et qui ne prennent leur pied qu'en s'enroulant dans des bandelettes. Sans commentaire, je ne ferais pas l'apologie de ces pratiques sexuelles douteuses.

Chasse, Pêche, Nature : la Tradition©®™ : Là, vous jouez des chasseurs, ou encore des anciens militaires (ou autre personne qui sait tenir une mitrailleuse), qui un jour se font bouffer leurs

familles par des Lougrous©®™, Momies©®™, Vampiiire©®™ ou autre créature pas normale. Alors, ils font comme les ghoshtbusters (ou alors comme Buffy contre les Vampires, c'est comme vous voulez) et vont tuer tous les pas normaux à coup de fusil à pompe.

Vrac : les gens qui passent à travers les murs©®™ : les Vress©®™ sont des fantômes, et dans le genre triste, on ne leur fait pas à eux. Comme ce jeu était trop compliqué et que ça n'intéressait personne de jouer des persos encore plus caliméros que les Vampiiires©®™ (y'a une limite à tout !), les chtits gars de chez Wiwo ont rasé l'outre-monde, l'ont bétonné et ont assommé les banshee pour qu'elles se taisent enfin. Plus que 5 ou 6 factions à retirer, et on passera à 60% d'humains.

Changeurs : "j'ai pas trouvé quoi mettre après les deux points" : vous êtes des morceaux de rêves (en clan quand même) et vous voulez rééchanter le monde, c'est beau. Enfin, vous êtes quand même vachement torturé, car tout le monde est pas gentil.

Enfin, il existe aussi Exalté : pas de sous-titre après les points©®™, qui vous fait découvrir la préhistoire du monde à Wiwo, dans lequel tu joues des gros bourrins du soleil dans un monde que certains disent que ça ressemble vachement à Earthdawn, mais, comme dit plus haut, ce ne sont que des mauvaises langues et ils comptent pour du beurre.

Il y aussi d'autres jeux n'ayant pas eu de succès (Medium©®™, Inquisition©®™, par exemple) et ce n'est pas fini ! Préparez vous à jouer des Démons©®™ ! Et après, des Anges©®™ ! Des Vikings©®™ ! Des Celtes©®™ ! Des Gréco-Romains©®™ ! Des Personnages de tex-avery©®™ ! Des Fonctionnaires©®™ ! des Démons asiatiques©®™ ! Des Croquemitaines©®™ ! Des Extraterrestres©®™ ! Des Hommes singes-araignées ninja©®™ ! Des Escargots télépathes©®™ ! Des Politiciens honnêtes©®™ ! Bref, Wiwo©®™ compte bien continuer son travail, jusqu'à ce que le dernier humain©®™ sur Terre commence à se rendre compte de quelque chose.

A part ça, qu'avons-nous d'autre de super-top moumoute dans le monde à Wiwo©®™ ? Plein de trucs ! Notamment, une liste impressionnante de produits dérivés (comme D&D, ou encore les comics). Vous avez des journaux intimes (pour ceux qui voudraient coucher sur le papier leur triste vie de EDIOUTDMBS©®™ torturé) du papier à lettres (pour écrire à d'autres EDIOUTDMBS©®™) des Zippos (pour allumer vos cigarettes de EDIOUTDMBS©®™) des bijoux (pour que tous sachent que vous êtes un EDIOUTDMBS©®™) des dés (pour influencer le sort par votre nature de EDIOUTDMBS©®™) et même des flasques de ouiski (quand vous êtes bourrés, vous jouez mieux votre rôle de EDIOUTDMBS©®™ Malkav'). Bref, l'essentiel pour jouer au monde à Wiwo en grandeur nature !

Car le monde à Wiwo se prête particulièrement bien au GN, en particulier Vampiiire©®™. Le décor est le même que notre monde réel à nous, et pour se déguiser, il suffit d'acheter un grand manteau noir en cuir et de voler les bas résilles de maman (3) (comment ça, "toi aussi tu as un grand manteau de cuir noir" ? Et alors ? Je joue à Vampire moi ? Non, alors s'il vous plaît, je vous en prie.) Et on peut se mettre en clan (comme quand on était petit, y'avait les indiens et les coboï, sauf que là, c'est la camarilla et le sabbat) et après on se jette sur les autres, griffes en avant et on commence à essayer de s'entre mordre. Bien sûr, il y a des traîtres partout, ce qui rend le jeu encore plus amusant lorsqu'un de vos alliés révèle sa vraie nature et fait "hé non, on va dire que j'en suis un autre". Et pis même des fois, on va profaner des tombes, c'est très amusant mais ça pue un peu (et puis, c'est le genre de tâche que l'on réserve à ses goules, le problème c'est que de nos jours personne ne veut se laisser donner d'ordre.)

Enfin, passons à LA grande innovation qui fait que le monde à Wiwo ça déchire sa race : l'art du conteur. En quoi ça consiste ? Et bien déjà, c'est un art, ce qui fait que déjà, ça donne vachement plus de sérieux que si c'était un simple jeu. Et en plus, ça consiste à décrire ce qui se passe et à interpréter les personnages d'après leur background. Top concept, on a pas fait mieux depuis longtemps. Ceci



permet de remplir des tonnes de page pour vous expliquer que quand vous décrivez une porte, il faut d'abord bien faire comprendre à quel point elle est torturée de ne pas pouvoir s'ouvrir dans l'autre sens.

Sur ce, je vous laisse, j'ai un personnage de Hunter à préparer, et, d'ici quelques semaines, on doit m'initier à Exalted...



Beph', ange à la batte de base-ball et aux dents pointues.

P.-S.

(1) Certes, si vous aussi vous souhaitez vous déguiser de couleurs flashys en mettant une jolie cape avec vos initiales dessus (au cas où vous oublieriez votre nom), Wiwo a aussi sorti Abberant, qui conserve le système de Wiwo, mais n'a pas conservé l'idée de monde qui fait peur.

(2) Les Lougrous, encore plus rebelles, ne mettent pas de vêtements du tout. C'est tout bonnement dégueulasse.

(3) si vous êtes top-fashion, vous pouvez aussi vous mettre du charbon sous les yeux.