



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Clans arabes > **Assamite**

Assamite

Banu Haqim

samedi 21 janvier 2006, par [Maël](#)

J'ai écouté tes paroles et observé tes actions, mon ami, mais n'en suis pas satisfait. Ne t'inquiète pas, sache que ton sang sera bien utilisé.

Surnom : Sarrasins

Les Banu Haqim sont parmi les vampires les plus courants dans le monde Islamique. Le bay't, comme son nom l'indique, prétend faire remonter son origine à un vampire unique appelé Haqim. Ce personnage quasi-légendaire était un guerrier qui obtient la vie éternelle en récompense d'une quête. Il établit une série de règles pour ses enfants, que le bay't suit encore de nos jours. Ces règles ordonnent au bay't d'honorer son membre le plus ancien, de protéger les mortels contre les autres vampires, et de juger et punir ceux qui ne respectent pas les règles. Parfois, ils diablerisent les vampires criminels pour se rapprocher de Haqim. Cela rend les relations avec les autres bay't assez délicates dans la région. Les Banu Haqim se sentent supérieurs à tous les autres vampires, et agissent souvent en juges et bourreaux des Caïnites qui ne conviennent pas à leur vision nébuleuse du mérite.

L'importance numérique et la puissance du bay't en Perse et dans l'est de la région signifie que les autres bay't doivent accepter cet état de fait ou partir. Toutefois, les vampires qui répondent aux critères exigeants des Banu Haqim trouvent en eux de solides alliés. Les Ashirra sont souvent jugés satisfaisants, et le clan travaille avec la secte musulmane pour préparer les futures incursions européennes. Les moins dignes de tous sont les Baali, que les Banu Haqim chassèrent il y a bien longtemps aux côtés des Al-Amin. À la différence des Tueurs de démons, les Banu Haqim pensent

pour la plupart que la menace des Baali a disparu, malgré le fait que la soif démoniaque se répand peu à peu chez tous les guerriers du clan.

Le cœur des Banu Haqim est la forteresse d'Alamut en Asie mineure, mais le clan possède une forte présence dans tout l'empire, des frontières de l'Inde à l'Ibérie. Il est divisé en trois castes distinctes - Les vizirs, les guerriers et les sorciers - qui sont souvent traités comme des bay't différents par les autres clans. Les guerriers sont la caste dominante. Maîtrisant toutes les formes du combat, des armes de poings aux engins de siège, ils se sont lentement hissés à une position qui leur permet de dominer la politique des Banu Haqim et ont créé l'image martiale que la plupart des non musulmans associent au bay't. Ils furent aussi la première caste à se tourner vers l'Islam, et la plus fervente. Les sorciers sont la caste modérée du bay't. Ils pratiquent une forme de magie liée au sang et aux perceptions étendues des Caïnites. Certains utilisent le Kalif, une drogue obtenue par des moyens magiques. Quand ils l'ingèrent en buvant le sang d'un mortel qui a fumé des feuilles de kalif, cela les aide à atteindre l'illumination et à diriger leur magie. Leurs rituels font souvent appel à des dieux préislamiques comme le Mésopotamien Mardouk, ou le Perse Mithra, ce qui crée des conflits avec les fidèles de la caste des Guerriers. Les Vizirs préfèrent le savoir à la puissance pure des autres castes. S'ils ne sont pas les membres les plus éminents du bay't, ils sont son cœur, puisqu'ils gèrent ses intérêts et ses refuges dans tout le

monde Musulman. Ils conservent des archives de l'histoire du clan et transmettent les informations aux membres du bay't qui en ont le plus besoin. Ce qu'un vizir apprend d'un membre du Qabilat al-Khayal en Ibérie pourrait très bien être un renseignement précieux quand il rejoindra un autre vizir de la Terre Sainte, quelques mois plus tard.

La venue de l'Islam a causé plusieurs problèmes à l'intérieur du clan. Si la vaste majorité des membres plus jeunes du bay't sont musulmans, la plupart des anciens ne le sont pas. Ils affirment qu'un vampire ne peut pas servir Haqim et Allah en même temps, et doivent donc choisir Haqim, et non cette nouvelle religion naissante. Après tout, le bay't est bien le Banu Haqim, et non le Banu Muhammad ou le Banu Allah. D'autres voient en Haqim l'équivalent vampirique de Muhammad et voient beaucoup de ressemblances entre eux et les Musulmans.

Apparence : La grande majorité du bay't est d'origine arabe, mauresque ou perse, bien que l'étreinte leur assombrisse considérablement la peau. Leur tenue varie en fonction de leur caste. Les guerriers choisissent leurs vêtements pour la liberté de mouvement qu'ils permettent. Les Vizirs portent la tenue arabe traditionnelle, d'une coupe sombre mais souvent de très bonne qualité. Les sorciers, reclus et coupés du monde, s'intéressent peu à leur apparence.

Refuge et Proie : Les anciens du bay't résident à Alamut, une forteresse reculée sur une montagne d'Asie Mineure. Les vampires les plus jeunes choisissent généralement des refuges écartés de toute activité, vampirique ou mortelle. La sécurité reste leur souci principal. Les Banu Haqim des villes se nourrissent des victimes que personne ne cherchera si leur faim échappait à leur contrôle, pour réduire les risques de découverte.

L'Étreinte : Les trois castes sont très, très exigeantes pour leurs fida'i, ou apprentis, et observent souvent un candidat pendant des mois avant de prendre leur décision. La caste des guerriers est la plus restrictive dans ses choix. Ces derniers siècles, les hommes musulmans qui font preuve d'une grande prouesse martiale furent les

plus courants. Les autres castes sont plus libérales dans leurs choix. Elles cherchent toutes deux une certaine habileté pour les subtilités de la politique, dictant les grandes orientations et prenant des décisions sans jamais devenir des figures publiques. Les sorciers ne cherchent pas nécessairement des capacités magiques. Ils préfèrent simplement les candidats à l'esprit ouvert et curieux. La plupart passent un certain temps sous l'influence du Kalif, préparant leur esprit aux rigueurs de la magie du sang.

Création de personnage : La caste des guerriers préfère les Attributs Physiques, les Attributs Mentaux arrivant juste derrière. Les Vizirs favorisent bien sûr les Attributs Sociaux, tandis que les Sorciers se concentrent plus sur les Attributs Mentaux. La compétence prédominante pour toutes les castes, mais beaucoup de sorciers choisissent les connaissances à la place. Les Historiques les plus courants sont Mentor, Génération et Contacts.

Faiblesses :

- **Guerriers :** Un guerrier est immédiatement identifié comme un diableriste, même s'il n'a jamais goûté le sang d'un autre vampire. Tout sens surnaturel qui permet de détecter la souillure d'Amarante confirme que ce guerrier est un diableriste. De plus, les membres loyaux du bay't qui acceptent des emplois de mercenaires reversent 20% de leurs paiements à leur sire. Certains guerriers souffrent également d'une incontrôlable soif de sang Caïnites.

- **Sorciers :** Après des siècles à pratiquer la magie du sang, toute la lignée est à jamais marquée par sa souillure particulière, toute tentative de la déterminer par moyen surnaturel se fait à -2 en difficulté et sont traitées avec deux niveaux de plus en ce qui concerne l'opposition des pouvoirs.

- **Vizirs :** chaque vizir possède un dérangement obsessif/compulsif associé à sa capacité intellectuelle ou créative la plus élevée. Quand ce dérangement est actif, l'aura du Vizir vibre sous d'étranges schémas qui permettent à l'observateur de voir la véritable Nature du Vizir et le sujet de



obsession, par l'utilisation de Perception de l'âme (Auspex 2)

Organisation : Les Banu Haqim sont parmi les bay't les plus organisées. Ils sont dirigés par le Vieil Homme de la montagne, qui réside à Alamut. Les guerriers dominant pour l'instant le bay't, et le Vieil Homme actuel vient de cette caste. Toutefois, l'organisation est faite d'orientations générales, et non d'ordres au jour le jour. Le Banu Haqim le plus

ancien d'une ville coordonne les autres membres du bay't. Par le passé, c'était souvent l'un des vizirs, mais les guerriers ont pris une part plus agressive dans la politique du clan depuis la montée de l'Islam, et ils sont de plus en plus souvent à cette place d'ancien. Il existe des Banu Haqim séparés, qui ne respectent pas l'ordre d'Alamut. Ils sont souvent Ashirra, et servent de liaison entre le clan et la Secte.