



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > Les clans du Sabbat > **Assamite antitribu**

## Assamite antitribu

vendredi 20 janvier 2006, par [MaëL](#)

*Excuse-moi, mais est ce que tu as une idée de qui je suis ?*

Je suis le cannibale des morts vivants et je cherche à rejoindre Caïn grâce au pouvoir du sang...

Tu as de la veine d'être de mon côté

N'est ce pas ?

**Surnom :** Les Anges de Caïn

Les antitribus Assamites sont quasiment identiques à la branche " régulière " du clan, Si ce n'est que les antitribus intègrent à leur clan des individus de toutes races pourvu qu'ils aient cœur de guerrier. La seconde différence et elle est de taille, que les Assamites du Sabbat n'ont jamais été affectés par la malédiction des Tremeres, et qu'ils peuvent donc continuer à boire le sang des vampires. Cette distinction fait qu'il est préférable de les considérer comme n'appartenant plus à la même lignée que les autres Assamites.

L'origine des antitribu Assamites est la même que celle de la branche régulière du clan. Leur histoire en tant que clan à part entière commence après la ratification de la Convention des Épines, qui mit un terme à la Révolte des Anarchs. Certains Assamites refusèrent le châtement que la Camarilla désirait leur infliger et retournèrent combattre aux côtés des anarchs restants dans la structure qui deviendrait plus tard le Sabbat. Cela ne dérangerait guère les anciens du clan, qui appréciaient et respectaient en secret la décision des jeunes rebelles.

À la demande de Vestgeir, alors dirigeant de la secte, les Assamites du Sabbat coupèrent tous les ponts les reliant encore à leur ancien clan. Depuis,

les antitribus Assamites ont fait la paix avec leurs frères extérieurs à la secte. La différence majeure entre les deux groupes est que les Assamites ne faisant pas partie du Sabbat n'approuvent pas que des Occidentaux soient intégrés au clan, et ce problème est encore une source de conflits entre les deux branches du clan. Les antitribus Assamites refusent d'affronter les Assamites n'appartenant pas à la secte, et réciproquement. Cet accord tacite est connu des dirigeants du Sabbat, qui envoient toujours des paladins ou templiers des autres clans contre les Assamites ne faisant pas partie de la secte.

Ce sont les antitribu Assamites qui fondèrent la Main Noire. Ces vampires étaient pour la plupart des guerriers ou assassins aguerris qui ne chômaient pas au cours de la chaotique Révolte des Anarchs. De plus, le Sabbat avait besoin d'un groupe militaire obéissant à une autorité centrale afin de pouvoir poursuivre le Jihad contre la Camarilla. Ces deux facteurs réunis encouragèrent les dirigeants de la secte à former une milice spéciale composée principalement d'Assamites. Des vampires issus d'autres clans la rejoignirent également et cette milice se fit connaître sous le nom de Main Noire. Mais aujourd'hui encore, beaucoup considèrent que la Main Noire et les antitribus Assamites forment un seul et même groupe.



Les antitribus Assamites sont les meilleurs assassins dont dispose le Sabbat. Ils ne demandent toutefois jamais de Sangs aux dirigeants de la secte. Au lieu de cela, ils exécutent l'ancien de leur clan tous les cent ans au cours d'une cérémonie bien particulière sur laquelle plane l'ombre de la diablerie. L'ancien en question a dans les veines une partie du sang du Lasombras de troisième génération qui a fondé la lignée. Pendant un siècle, aucun vampire n'est, pour les antitribus Assamites, plus proche de Caïn que cet ancien, qui porte le titre d'Hulul. Il gouverne pendant cent ans, puis le vampire le plus âgé après lui boit sa précieuse vitae et prend sa place pour un siècle.

Personne ne sait vraiment ce que les antitribus Assamites préparent pour l'arrivée du nouveau millénaire, mais nombre d'anciens pensent que le clan pourrait représenter une très sérieuse menace.

**Apparence :** Les antitribus Assamites sont semblables aux Assamites, Si ce n'est que nombre des jeunes recrues du clan ne sont pas d'origine moyenne orientale. La peau des antitribus Assamites s'assombrit au fil des années, comme celle de leurs frères de la branche régulière du clan.

**Refuge :** La plupart des antitribus Assamites préfèrent leur refuge privé et ne partagent un refuge communautaire que lorsqu'ils n'ont pas le choix. Le plus souvent, leurs refuges privés reflètent l'idéologie militaire du clan. Ils contiennent généralement des salles et couloirs secrets.

**Antécédents :** Les antitribus Assamites font très attention aux recrues qu'ils choisissent. Lorsqu'un antitribu Assamite nouvellement créé survit à son premier combat, il devient mustajib ou "individu méritant". Les mortels ne servent jamais les Assamites, et ce n'est qu'une fois devenus vampires qu'ils ont l'opportunité d'être acceptés par le clan. Pendant sept ans, le nouveau vampire doit servir l'antitribu Assamite qui lui a donné le 'jour ". Si le mustajib déçoit, ce serait ce qu'une fois son maître, il est aussitôt détruit. Au terme de la période d'essai, il devient fadaïs ou "individu qui se sacrifie", et sert son créateur pendant sept années supplémentaires. Pendant cette période, il est reconnu comme

membre du clan à part entière et étudie l'art de l'assassinat.

**Création de personnages :** Les antitribus Assamites peuvent être de n'importe quelle race, bien que la plupart soient, aujourd'hui encore, issus du Moyen-Orient. Comme pour les Assamites ne faisant pas partie du Sabbat, ils étaient autrefois des soldats, des explorateurs, des navigateurs ou des criminels. Leur nature les prédispose généralement à la violence, mais ils peuvent avoir n'importe quelle attitude. Les attributs physiques ou mentaux sont primaires, de même que les capacités. Historiques possibles : mentor, génération et appartenance à la Main Noire. Les antitribus Assamites ont le plus souvent des scores élevés au combat et en furtivité.

**Disciplines du clan :** Célérité ou (Thaumaturgie pour les Vizirs), Dissimulation, Quietus

**Faiblesses :** Les antitribus Assamites acquièrent rapidement une dépendance au sang des autres vampires. À chaque fois que le personnage boit du sang de vampire (Vaulderie exceptée), il doit réussir un jet d'instinct (difficulté nombre de Points de Sang bus + 3). S'il le rate, il devra jouer un autre jet d'instinct (difficulté 5) la prochaine fois qu'il verra, sentira ou boira du sang de vampire. En cas d'échec, il est pris de frénésie et ne recule devant rien pour boire le plus de sang possible. De plus, le personnage est alors pris d'un désir permanent pour le sang des autres vampires, et cela doit se refléter dans la manière dont il se comporte.

**Voies de prédilection :** Presque tous les membres de ce clan suivent la Voie de Caïn, qui est basée sur les croyances et la première doctrine spirituelle des Assamites. Certains suivent la Voie de l'Accord Honorable d'autres, très rares, la Voie de l'Harmonie.

**Organisation :** Les Assamites du Sabbat fonctionnent selon une stricte hiérarchie, ce qui constitue une anomalie au sein de la secte. Les membres du clan respectent leurs anciens et traitent leurs pairs en égaux. Cela ne signifie pas que l'orgueil et l'esprit de compétitions sont absents chez les antitribus Assamites, mais qu'ils ont une



moins importance dans ce clan que dans les autres.

**Gain de prestige au sein du clan :** Le prestige a beaucoup plus d'importance pour ce clan que pour n'importe quel autre, à l'exception des Lasombras.

Les antitribus Assamites voient leur prestige augmenter lorsqu'ils conduisent des Opérations de Guerre avec succès ou encore lorsqu'ils assassinent des ennemis du Sabbat ou aident le développement de la secte par des actes, de violence Il est aussi utile de constamment soutenir son père.