



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

## Brujah

# Brujah

Bay't Mushakis

samedi 21 janvier 2006, par [Maël](#)

*C'est un sujet d'émerveillement sans fin que les autres bay't ne puissent voir la même chose que nous. Les mortels nous offrent plus de moyens de changer le monde qu'ils ne l'imaginent.*

### Surnom : Zélotes

Autrefois, la côte nord de l'Afrique était le domaine indiscutable des Mushakisin. Depuis la grande Carthage, le bay't prédisait sur une vaste société où Caïnites et Bétail vivaient en harmonie. Puis arriva l'empire Romain et ses maîtres vampiriques. Ensemble, ils mirent fin au rêve. Du moins est-ce ce que rapporte la légende. Pendant les siècles écoulés depuis lors, les Mushakisin exilés se sont répandus dans la région. Tandis que les anciennes se penchent sur leurs erreurs, les plus jeunes cherchent de nouveaux idéaux et de nouvelles philosophies parmi les peuples d'Afrique du Nord. Certains pensent qu'ils ont déjà trouvés la réponse en Arabie avec la jeune religion Islamique. Cette foi présente une combinaison parfaite de disciplines et de passion qui plaît à beaucoup de Mushakisin. Quelques érudits musulmans furent Étreints par le bay't il y a plusieurs siècles, lui donnant la concentration qui lui faisait défaut depuis la fin de la période Carthaginoise. Aux premiers jours de l'Islam, quelques anciens du bay't écoutèrent les sages mortels qui conseillent sur l'interprétation du Qur'ân et de l'Hadith et envisagèrent la façon dont les principes de la soumission pouvaient être appliqués à leur condition. Beaucoup se joignirent à la création des Ashirra, aux côtés des Hadjdj et du Qabilat al-Khayal, et furent essentiels à la création de la shari'a vampirique. Ces codes dominant aujourd'hui la vie de nombreux Mushakisin et d'autres Ashirra. Les membres les plus jeunes du bay't n'avaient pas de temps pour tout cela,

préférant prendre un rôle plus actif dans le jihad, suivant les conquérants musulmans dans tout le monde Islamique.

Quand les conquêtes les emmenèrent au plus profond de l'Empire Byzantin, ils saisirent cette occasion de venger Carthage en détruisant les Ventrues romains qui y habitaient, chassant presque tout le clan de Terre Sainte. Si ces deux tendances n'ont pas déchiré les Mushakisin musulmans, c'est en grande partie grâce à l'exemple charismatique de Kahlid ibn Sahl, chef de la faction Ashirra radicale. Aussi partisan de l'action que de la réflexion, il s'attire l'admiration des guerriers et des érudits de son clan. De nos jours, tout le bay't n'est pas musulman mais la plupart de ses membres dans les terres musulmanes ont dans une certaine mesure adoptés les principes de l'Islam. Pour certains, cela reste un exercice philosophique, une nouvelle interprétation religieuse, intéressante et stimulante, d'un idéal égalitaire qui plaît à ceux qui aimeraient retenter l'expérience de Carthage. Pour d'autres, leur intérêt est purement pragmatique. Les sages de l'Islam ont l'une des plus grandes collections d'oeuvre de la Grèce Ancienne.

La science et la philosophie islamiques s'y ajoutent et dépassent maintenant largement ces antiquités. Les Mushakisin suivent ces connaissances avec assiduité. D'autres croient réellement. Pour eux, l'Islam offre une chance de construire une utopie dans l'au-delà plutôt que sur Terre. La vision



clémentine du Qur'ân envers les Djins et autres créatures surnaturelles donne à beaucoup l'espoir que l'Étreinte ne les a pas maudits à jamais. En se soumettant aux cinq piliers de l'Islam, peut-être atteindront-ils le salut. Certains des plus jeunes membres du bay't sont particulièrement fervents. Beaucoup cherchent à soutenir les armées de l'Islam, surtout en Terre Sainte. Ils épousent les vues de Salah al-Din (Saladin), dont les succès contre les croisés infidèles fut une inspiration. D'autres membres du bay't ont décidé de pousser le jihad à l'extrême et de laver la Terre des Caïnites qui ne croient pas. Malgré les obscurs messages de tolérances du Qur'ân envers les Chrétiens et les Juifs, il est très clair quand aux païens. Beaucoup de vampires anciens, dont l'Étreinte est antérieure à l'Islam, sont dans cette catégorie. Quelques-uns commencent à s'inquiéter que les Mushakisin les plus jeunes développent une haine automatique à leur encontre. Étant donné la nature intellectuelle et transitoire de leur intérêt pour l'Islam, ils ne sont sans doute pas très loin de la vérité.

**Apparence :** Les Mushakisin sont principalement d'origine Arabe ou d'Afrique du Nord. La plupart sont Étreint au summum de leur perfection physique et possèdent donc une beauté froide et distante. Ils s'habillent avec élégance, et avec une dignité calme. Beaucoup adoptent les robes blanches des 'ulama.

**Refuge et Proie :** Les Mushakisin choisissent de résider au cœur des villes, souvent avec plusieurs vampries dans la même demeure. Beaucoup de ces refuges communaux ont pris la forme de Madrasas, les collèges de la forme sunnite de l'Islam. Les Mushakisin anciens président à la formation des plus jeunes membres du bay't. Les membres les plus agressifs du bay't ont pris l'habitude d'établir leurs refuges en bordure des villes ou villages, et les appellent ribat, ou monastères fortifiés. Ils choisissent souvent de se nourrir sur des ignares ou des idiots, leur donnant au moins une utilité pour la société.

**L'Étreinte :** Les Mushakisin cherchent une

intelligence vive et la conviction en un système de croyance chez les recrues. tout comme l'Islam juge une personne sur sa dévotion religieuse et non sur son statut, le Bay't Musjakis Étreint des gens venus de toutes les couches de la société, tant que le candidat fait preuve d'une intelligence suffisante. Les Vampires qui s'occupent activement de répandre le règne de l'Islam par la force des armes choisissent des guerriers ayant un fort sens de la stratégie et une compréhension éclairée du Qur'ân.

**Création des personnages :** Le bay't est divisé entre des membres pour qui les Attributs Mentaux et Physiques sont prédominants. Les Mushakisin les plus jeunes choisiront sans doutes les Attributs physique en priorité. Ils sont généralement de Nature affirmée, souvent à la limite de l'agressif. Leurs Attitudes est parfois la même que leur Maître, mais certains cachent leur passion derrière une façade de détachement intellectuel. Ils choisissent souvent les Talents et les Connaissances plutôt que les Compétences mais les plus martiaux se concentrent sur les Compétences et les Talents. On le trouve le plus souvent le long de la Tariq el-Umma (Voie de L'humanité, el -Harb (voie de la guerre) et el-Sama' (voie du Paradis).

**Faiblesse :** Les Mushakisin sont si passionnés dans leur actions martiales ou intellectuelles qu'ils perdent facilement leur calme par frustration. C'est pourquoi ils sont le clan le plus susceptible de frénésie. Un membre du bay't voit sa difficulté de résister à la frénésie augmenter de 2 points par rapport au nombre annoncé.

**Organisation :** Les Mushakisin du Moyen-Orient se retrouvent souvent. Les vampires d'une même ville se retrouvent pour discuter de stratégie martiale, religieuse ou intellectuelle, débattant souvent pendant plusieurs nuits sans obtenir autre chose qu'un accord partiel. Tous les dix ans, chaque madrasa et chaque ribat envoient un représentant à une réunion du bay't, à Bagdad, qui s'efforce sans succès de déterminer une direction pour le bay't dans l'ensemble du monde Musulman.