



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

## Disciples de Seth

Walid Seth

dimanche 22 janvier 2006, par [MaëL](#)

*Non, ne t'inquiète pas.*

Ton souhait est très compréhensible.

Avec un peu d'effort, je peux m'assurer qu'il se réalisera.

Peut-être auras-tu la gentillesse de me rendre un petit service en échange ?

### **Surnom :** Serpents

Les membres du Walid Seth savent qu'ils sont une race à part des autres Caïnites, nés du dieu Seth. Ils croient que l'équilibre entre le monde des vivants et des morts, le Maât, a été compromis par les dieux Horus et Osiris par leurs applications de la loi et de la coutume. Le bay't cherche à rompre et corrompre cet ordre, rétablissant ainsi l'équilibre du Maât. Cette croyance - à la fois idolâtre et blasphématoire en ce qui concerne les Musulmans - met le bay't en conflit avec les Ashirra et bien d'autres. Les Walid Seth sont les maîtres du désir. Ils savent que l'envie et le besoin sont les plus pures des émotions. Ils possèdent une capacité inouïe à discerner ce qu'un individu recherche vraiment. Ils exploitent ensuite cette connaissance à leurs propres fins. Le bonheur d'un individu pave la route de sa propre corruption et de son échec, et rares sont les victimes du Walid Seth qui comprennent le risque avant qu'il ne soit trop tard. Les Walid Seth ont fait de l'Égypte leur terre, et ils se comportent souvent comme si elle n'appartenait qu'à eux. La vérité est assez différente. La manipulation insidieuse des Walid Seth, qui repose sur l'exploitation des envies d'autrui, n'a jamais été acceptée par les autres Caïnites, qui se méfient d'eux et les craignent, avec raison.

La confrontation entre le Walid Seth, les autres bay't et leurs nombreux ennemis, dont quelques terribles Lupins du désert, les ont empêché de véritablement asseoir leur prédominance en Égypte. Seules les régions désertique très distantes qui abritent leurs plus grand temples leur appartiennent vraiment. Et cela convient plutôt bien aux Serpents. Des membres du bay't se rendent dans les villes du Moyen-Orient pour piéger les chefs mortels et les Ashirra dans leur toile de séduction et de manipulation. Si un Walid Seth est pris et éliminé, les temples ne courent aucun danger. Entre temps, le bay't réussit à garantir la sécurité des reliques qui émergent parfois du désert, repoussant les chasseurs de trésors importuns, aussi bien Caïnites que mortels, qu'ils voient comme une conséquence du déséquilibre de Maât. L'héritage de l'Égypte doit être protégé pour le retour de Seth lui-même, quand Maât aura été rétablie.

L'influence du bay't se répand bien au-delà des frontières d'Égypte. Les Walid Seth croient que leur dieu leur a ordonné de répandre sa parole dans le monde entier. Les terres qui entourent l'Égypte voient donc passer beaucoup de Walid Seth, et en comptent beaucoup d'autres comme résidents permanents, utilisant les ficelles de chaque structure politique à leurs avantages et semant les

graines de la discorde qui la mènera à sa ruine. Toutes les tentatives d'infiltrer les villes de Perse ont mené au conflit avec les Banu Haqim, notamment sa caste de Vizirs. Si les Walid Seth ont souvent l'avantage politique, les Vizirs peuvent utiliser leurs guerriers et leurs sorciers pour briser la base de pouvoir des corrupteurs. Les combats entre les deux bay't sont vicieux, silencieux et mortels.

Le bay't ne suit qu'un seul dieu : Seth lui-même. L'idée de se soumettre au dieu de l'Islam est aussi ridicule pour le bay't que sa foi est blasphématoire pour les Musulmans. Les Ashirra n'ont que très peu de tolérance pour le Walid Seth, qu'ils voient comme les pires des pécheurs ; beaucoup aimeraient plus que tout détruire le bay't. Les Walid Seth sont tout aussi hostiles envers les Ashirra ; ils voient dans la stricte discipline imposée par l'Islam à ses fidèles un autre exemple des lois qui déstabilisent Maât et maintiennent le déséquilibre de ce monde corrompu. Les Ashirra qui se font prendre aux machinations des corrupteurs sont vus comme un grand pas vers la restauration de Maât.

**Apparence :** Les Walid Seth sont souvent originaires d'Égypte ou d'autres régions d'Afrique du Nord, quoique certains aient été Étreints dans les peuplades arabes. En privé, ils revêtent les robes traditionnelles égyptiennes ; en public, ils ne peuvent pas s'empêcher d'ajouter quelques éléments égyptiens à la tenue locale. La défiguration rituelle est courante, surtout en Afrique du Nord.

**Refuge et Proie :** Les Walid Seth aiment construire leurs refuges sous la terre, assez profond. Ils utilisent des cavernes s'ils ne peuvent faire autrement, mais préfèrent des structures bâties spécialement. Elles sont assez courantes en Égypte, mais il peut être long de faire construire ces structures en bordure des grandes villes étrangères. En général, les artisans ne survivent pas à la fin de la construction. Les Walid Seth aiment qualifier leurs refuges de temples, et les décorer de Hiéroglyphes pour les bénir. Beaucoup représentent la vie de

Seth lui-même. Les Ansar humains et des serpents goules vivent souvent dans le temple, pour répondre aux besoins de leur maître. Les Walid Seth se nourrissent des servants ou conseillers du chef mortel dont ils prévoient la chute. Cela sert à la fois à affaiblir l'opposition et à les renforcer eux-mêmes.

**L'Étreinte :** La plupart des Walid Seth passent une période d'apprentissage au service de leur sire avant que la décision soit prise de les Étreindre. Il faut des années de services loyaux et exceptionnels pour que l'Étreinte soit même abordée avec un infant potentiel. Récemment encore, ces restrictions assuraient que le bay't restait en majorité égyptien. Mais avec son expansion régulière, de plus en plus de Bédouins, de Turcs et autres tribus apparaissent dans le bay't.

**Création de personnage :** Les natures comme Fanatique, Novateur, Monstre et Tyran sont courantes dans le bay't, et ses membres adoptent l'Attitude qui leur convient le mieux à tel ou tel moment donné. Les Attributs Sociaux sont au cœur de leurs plans, les Talents et Compétences étant très utiles au service de Seth. Rares sont les Serpents ne possédant pas l'Historique Domestiques, et la plupart possèdent également Troupeau et Influence. Tous les Walid Seth, sauf les plus jeunes ou les plus rebelles suivent le Tariq el-Hayya (Voie du Serpent)

**Faiblesses :** Malgré, ou peut-être à cause de leurs origines égyptiennes, les Walid Seth sont particulièrement sensibles à la lumière du soleil. Doublez les dés qu'ils encaissent en raison de l'exposition au soleil.

**Organisation :** Les Walid Seth qualifient leurs refuges de temples. Pourquoi ? Parce que le bay't est agencé comme une religion, selon des préceptes qui viendraient de Seth lui-même. Le plus ancien Serpent du Temple prend le rôle de Grand Prêtre. Si un Walid Seth s'établit dans une nouvelle ville, il tente de fonder une secte de mortels dont il sera le prêtre. Cette secte sera à la fois une source de serviteurs et de subsistance.