



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

## Gangrel

# Gangrel

Wah'Sheen

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

*Il est inconscient de voyager seul, si loin des murs de ta ville.*

Je boirai ton sang, et le désert rongera tes os.

### Surnom : Animaux

Les Wah'Sheen errent dans les étendue désertiques, comme ils le font depuis des siècles et des siècles. Pour eux, l'existence est bien plus simple que pour les membres des autres bay't. Imitant le comportement des tribus nomades comme les Turcs et les Bédouins, les Wah'Sheen suivent une route rectiligne, soit pour patrouiller une région du désert qui leur sert de territoire, soit pour suivre les migrations d'une tribu locales. Beaucoup ont peu de goût pour les cités, mais certains les trouvent étonnamment fascinantes. Ils déplorent que tant de tribus nomades s'y soient installées, mais les agglomérations de grande taille sont encore rares, et la nature reste sauvage.

Beaucoup tirent plaisir de la facilité de chasse que donne la civilisation, se posant de nouveau défis en sélectionnant un type particulier de proie, du guerrier à la prostituée, chaque nuit. Pourtant, rares sont les vampires qui connaissent les vastes déserts, les steppes torrides et autres régions sauvages aussi bien que ces vampires. Ils peuvent s'orienter dans des étendues apparemment vierge bien mieux que la plupart des Bédouins mortels. Quelques-uns proposent leurs services aux vampires qui veulent traverser le désert sans se créer les complications liées aux caravanes.

Les Wah'Sheen sont souvent des créatures solitaires pendant une partie de leur existence,

passant souvent de longues périodes de temps sans avoir le moindre contact social, si ce n'est une occasionnelle conversation avec une bête sauvage. Ils rompent cet isolement par des périodes -un mois, un an, une décennie - dans des zones plus peuplées, rencontrant d'autres Caïnites et se confrontant à eux. Mais cet isolement fait que les Caïnites sont direct voire grossiers dans leurs contacts, et s'embarrassent rarement de mentir quand ils choisissent de passer du temps dans les villes ou de rencontrer d'autres vampires. Pour les même raisons, rares sont ceux qui prennent la peine de cacher les déformations animales qui les affligent au fil du temps, croyant que ces nouveaux traits les adaptent chaque fois un peu mieux pour la vie dans les environnements les plus hostiles du monde. Peu importe l'apparence. Seule compte la fonction.

Le bay't est très nombreux, et on le trouve dans tout le monde musulman. Mais l'expansion de l'Islam ne satisfait pas les Wah'Sheen. Les croyances et pratiques des Musulmans ne compte pas beaucoup pour eux, certainement pas plus que les autres religions qui sont apparues et ont disparu au fil des siècles. Mais c'est l'effet que cette religion a sur les gens dont les Wah'Sheen sont les plus proches, et sur leurs terres, qui les dérange. Les tribus qui se convertissent à cette nouvelle religion finissent souvent par s'installer dans les villes. La croissance de la civilisation a été rapide dans toutes les terres musulmanes. Si les cités sont encore très éparses, les Wah'Sheen regrettent amèrement que

les nomades se sédentarisent. Le bay't prend un plaisir particulier à attaquer les caravanes qui vont d'une ville à l'autre, car chacune de ces attaques leur donne une chance de se venger de leur influence civilisatrice.

Un groupe s'est séparé du bay't à tel point qu'il ne se considère plus comme partie intégrante des Wah'Sheen. Ces rebelles, connus sous le nom de Taifa ont adopté l'Islam comme centre de leur existence, et se considèrent musulmans. Le groupe s'est rassemblé en Ibérie et tire son nom des petites principautés d'al-Andalus. Ils y restent les plus nombreux, mais se sont étendus par l'Afrique du Nord jusqu'au Levant. À la différence des nomades primitifs du reste de la tribu, les Taifa se voient comme des guerriers érudits menant une guerre sainte. Beaucoup adoptent les apparences de la civilisation, apprenant à lire et à écrire pour mieux étudier les révélations du prophète. Ils ont volontiers accepté les idées des Ashirra, et se comptent dans leurs rangs. Toutefois, l'association des Taifa avec les Musulmans les place en opposition directe avec le reste du bay't. Rares sont les batailles aussi féroces que celles qui opposent les Taifa et les Wah'Sheen.

**Apparence :** Les Wah'Sheen viennent souvent des peuples nomades du désert et des tribus nomades restantes en bordure du monde Islamique. Quand ils s'habillent, ils adoptent la tenue traditionnelle de leur peuple. Au cours des siècles passés, beaucoup ont pris la tenue des Bédouins et autres tribus errantes. Ceux dont la Bête est montée à la surface ont un air nettement animal : des éléments du chacal, de la gerboise et du fennec sont courants, bien que certains prennent plutôt des traits reptiliens.

**Refuge et Proie :** Il est très rare qu'un Wah'Sheen établisse un refuge permanent. Ils se déplacent en suivant des chemins qui n'ont pas de sens que pour eux. Ils restent proches des routes empruntées par les Caravanes par souci de commodité pour se nourrir. Certains prennent refuge dans les taudis des villes, tandis que d'autres décident de passer leurs journées sous les sables du désert, utilisant leurs pouvoirs de protéisme pour se fondre dans les

dunes et échapper à la brûlure du soleil.

**L'Étreinte :** La rapide croissance de l'Islam et son effet civilisateur sur les tribus nomades d'Afrique et d'Arabie a dramatiquement rétréci le choix de membres potentiels pour le Bay't Wah'Sheen. À présent, un Wah'Sheen qui veut faire son infant d'un nomade attend que le candidat ait des enfants, pour ne pas précipiter la chute de la tribu. Ils peuvent aussi choisir, à la place, des solitaires ou des mourants. S'ils choisissent leur infant dans les populations civilisées, ce sera quelqu'un qui est longtemps resté à l'écart : bergers, explorateurs ou guides, le plus souvent.

**Création du personnage :** Les Attributs Physiques sont presque toujours primaires, et les Attributs Sociaux ne le sont presque jamais. Les Wah'Sheen ont rarement des nôtres ou Attitudes sociales, d'ailleurs Natures et Attitudes sont souvent identiques. Les Talents et Compétences sont préférés aux connaissances. Alliés, Génération et Troupeau sont les seuls historiques de la plupart des Wah'Sheen. Le Bay't a tendance à développer les plus hauts niveaux de Protéisme avant de manifester les autres disciplines, car c'est une nécessité pour survivre dans le désert. La majeure partie du bay't adopte le Tariq el-Bedouin (Voie du Nomade), mais les Taifa se lancent plus souvent sur le Tariq el-Harb (Voie de la Guerre).

**Faiblesses :** De tous les bay't, ce sont les Wah'Sheen qui restent les plus proches de leur Bête intérieure. Cette intimité laisse des traces physiques. Chaque fois qu'un Wah'Sheen entre en frénésie, il gagne une caractéristique animale. Pour cinq de ces traits gagnés, l'un des Attributs Sociaux du Wah'Sheen diminue d'un point. Les anciens ont pour la plupart laissé leurs racines humaines très loin derrière eux.

**Organisation :** Le bay't est, tout simplement, sans la moindre organisation. Si l'on a entendu parler des actions d'un ancien, les jeunes vampires lui témoignent déférence, mais c'est tout : ils ne sont pas en position de commander d'autres Wah'Sheen. À l'occasion, un petit groupe de Wah'Sheen se réunit au même endroit. Pendant plusieurs nuits, ils



échantent les récits de leurs faits et de ceux d'autres vampires avant de se séparer à nouveau. C'est par ces rares rencontres que la réputation d'un Wah'Sheen grandit ou est détruite.