



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

## Ravnos

Bay't Mujrim

mardi 24 janvier 2006, par [Maël](#)

*Je ne sais rien de ce crime.*

Mais je connais ou un deux endroits vers lesquels tourner votre enquête.

Peut-être une main ou deux seront t'elles tranchées dans les prochaines nuits.

### **Surnom** : Charlatans

Les Mujrim - ou "Ravnos" comme ils s'appellent eux-mêmes - viennent d'Inde, cette grande région à l'est des terres de l'Islam. D'après leurs propres légendes, leur terre natale est emplie de nombreux démons, et ils survivent par leur ruse et leur intelligence supérieures. Les exigences de la survie est donc mené le bay't à apprécier la tromperie et la discrétion, tendance accrue par les murmures de leur propre Bête. À la différence des monstres écumants que l'ont trouve dans les autres clans, la Bête des Mujrim pousse ces vampires au péché, faisant d'eux des voleurs invétérés, des fanfarons ou des montres décadents.

Nombreux sont les Mujrim qui combattent cette tendance, mais elle reste un thème récurrent dans le clan, et leur a donné une mauvaise réputation dans les terres musulmanes, qui sont très intolérantes envers le vol. En fait, Mujrim signifie "Criminel". Le Bay't se divise en groupes familiaux larges appelés Jati. Ce sont les descendants d'un ancêtre commun qui a émigré d'Inde. Le moment de cette immigration et les expériences du Jat depuis façonnent tant la culture du groupe qu'il fonctionne presque comme un clan à part. Dans le monde Musulman, on trouve trois jati importants : Les Ravnos Roms, les Alexandrites et les Bashirites.

Les Ravnos Roms sont les derniers arrivés, et ils deviennent rapidement les plus nombreux. Apparemment, les démons d'Inde ont été les plus cruels encore que d'habitude et ont chassé non seulement les vampires, mais la plupart des habitants mortels. Ces humains, des émigrés nomades indiens appelés Roms (ou parfois Gitans), voyagent en caravanes de familles étroitement liées, trouvant leur subsistance comme elles le peuvent. Les Ravnos qui les accompagnent se considèrent comme les protecteurs impies et les prédateurs de ces peuples, tolèrent mal les autres vampires. Ils ont un mépris particulier pour les Mujrimin des autres lignées, qu'ils considèrent impurs.

Les Alexandrites sont les Mujrimin les mieux établis de tout l'Islam. Ils font remonter leur lignée à l'ancienne ville d'Alexandrie, et sont implantées là et dans de nombreux autres ports de commerce depuis des siècles. Les Alexandrites sont souvent avides ou fiers et s'entourent de tout le luxe possible, se faisant passer pour des marchands le plus clair du temps. Ils ne s'embarrassent pas de moralité autre que la leur, et sont une cible de choix pour les admonestations des 'ulama Ashirra.

Les Bashirites trouvent leur racine chez l'ancien Mujrim Bashir, et vivent dans la Terre Sainte. Bashir et sa fratrie sont des Chrétiens, et croient de tout leur coeur en l'Apocalypse. Ils attendent la bataille



de l'Armageddon comme d'autres attendent l'aube. Ils sont souvent avides et fiers. Comme les Alexandrites, ils se mêlent de commerce, mais s'entendent mieux avec les Ashirra. C'est, après tout, des Gens du Livres.

**Apparence :** La plupart des membres du bay't s'habillent extrêmement bien, à la limite de l'ostentation. Quelques membres plus âgés montrent leurs origines indiennes et adoptent la tenue de cette région plutôt que la mode locale.

**Refuge et Proie :** Les groupes de Mujrimin nomades se logent où ils peuvent. Beaucoup passent la journée dans des caravanes couvertes, ou enterrés dans le sable, sous la protection d'asnsar de confiance. Dans les villes, les groupes familiaux possèdent souvent des refuges communs. Leurs proies ne sont pas tant définies par leur identité que par la façon dont elles deviennent victimes. La plupart des Mujrimin ne peuvent s'empêcher de se faire plaisir et amènent les mortels dans des positions où ils peuvent se nourrir de façon appropriée.

**L'Étreinte :** Les Mujrimin choisissent leurs nouvelles recrues selon leur nature. Les groupes urbains choisissent les marchands et les fonctionnaires de la ville, souvent les plus corrompus, pour encore consolider leur influence. Les groupes itinérants choisissent des vagabonds de toutes sortes, des pèlerins aux artistes. Certains trouvent même que des explorateurs frustrés,

piégés en un endroit par les responsabilités ou le travail, et les libèrent par l'Étreinte.

**Création du personnage :** Les Attributs Sociaux sont souvent primaires, et la plupart des Ravnos se concentrent sur les Talents et les Compétences. La plupart des Ravnos Roms suivent la Tariq el-Tanaqud (Voie du Paradoxe), mais quelques membres du bay't suivent la Tariq el-Umma (Voie de la Communauté). Les Alexandrite suivent plusieurs routes, dont la Communauté et la Tariq el-Shaïtan (Voie du Diable). Les Bashirites suivent généralement une version assez grossière du Tariq el-Sama (Voie du Paradis). Domestiques, Contacts et Ressources sont des Historiques courant.

**Faiblesse :** Chaque Mujrim possède une certaine propension pour un type particulier de péché, que ce soit la tromperie, la fierté, le chantage ou la luxure. Ce péché spécial est choisi à la création du personnage, et le personnage doit s'y laisser aller aussi souvent que possible. Un jet de maîtrise de soi (diff 6) est nécessaire pour résister à la tentation.

**Organisation :** Les Mujrimin s'arrangent en groupes appelés Jati. Ils correspondent à peu près à des groupes familiaux, puisque la plupart des vampires qui y appartiennent sont liés par des relations infant-sire. Le Mujrim le plus ancien est généralement le chef du Jati, bien que dans certains cas, ils ne soient que les conseillers des chefs apparents. Les Jati ne semblent pas communiquer entre eux, chacun étant un groupe social de plein droit.