



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : le requiem > Aides de jeu > Famille > Clans > **Mekhet**

## Mekhet

jeudi 9 février 2006, par [MaëL](#), [Mercutio](#)

**Origine du nom :** L'origine du nom semble s'être perdue dans les ombres de l'histoire, ou alors a subi quelques modifications. Le clan semble venir d'Egypte, et leur nom pourrait être en réalité « Mesektet », le nom de la barque solaire utilisée par Ra lors des heures de la nuit. Cette signification semble ne pas satisfaire une grande majorité de Mekhet, même si cela pourrait expliquer leur faiblesse.

**Description :** Ils sont la quintessence des créatures de la nuit et de l'ombre qui trouvent refuge dans les cauchemars de l'humanité... et dans le placard des enfants. Discrets, sages, ils sont d'une curiosité insatiable et ont toujours envie d'apprendre plus. Ils personnifient les ombres que l'on suit, ou celles qui nous observent et apparaissent comme des sombres poètes, des espions, et des voleurs des secrets les plus intimes. Tout se fait avec grâce et minutie : c'est la marque des Ombres. Ils pourraient être ce que tout vampire aimerait être, ou tout du moins ce que tous souhaiteraient approcher au plus près.

**Surnom :** Les Ombres

**Ligues :** Dans leurs recherches des non-dits, des intrigues et des mensonges, les Daeva ont un fort penchant pour les Ligues, et ils rejoignent volontiers La Lancea Sanctum et le Mouvement Carthien. Le Cercle de la Sorcière attire aussi les plus mystiques et ceux qui recherchent une rédemption. Si certains apprécient l'Invictus, ils se posent le plus souvent en observateurs plutôt qu'en acteurs. Les Ombres qui désirent l'anonymat préfèrent ne pas être alignés, ce qui leur laisse une grande marge de mouvements. L'Ordo Dracul attire ceux qui recherchent l'ésotérisme et les artefacts en tous genres.

**Apparence :** Ils montrent un goût très prononcé pour le noir, au point de faire passer la majorité du clan pour une congrégation de gothique. Mais certains préfèrent se fondre dans la masse, et s'ils montrent du goût dans leurs choix vestimentaires, ils savent ne pas être trop visibles.

**Refuges :** Tout type de refuges : cela va des bunkers ou coffres forts avec ouverture de l'intérieur à une paille dans le fond des égouts pour ne jamais être trouvés... Ils apprécient tout autant les zones peuplées que désertes.

**Origine :** Un goût développé pour la nuit, les choses cachées (ésotérisme, conspirations etc.) et un besoin vital de connaissances.

**Création du personnage :** Selon leurs concepts, ils peuvent être très physiques ou au contraire plus intellectuels.

**Attributs favoris :** Intelligence ou Astuce

**Disciplines :** Auspex, Célérité, Dissimulation

**Faiblesse :** Les Mekhet sont sensibles à la lumière : à chaque fois qu'un Mekhet subit des dommages causés par le soleil ou le feu, il prend un dommage aggravé supplémentaire.

**Organisation :** Bien qu'ils ne soient pas les plus organisés, ils respectent une certaine structure. Le Conseil y joue un grand rôle, mais les Ombres préfèrent souvent le Doyen, surtout quand celui-ci a une réputation de sage parmi les sages.

**Lignées :**

- [Agoniste](#)
- [Alucinor](#)



- [Khaibit](#)
- [Mnémosyne](#)

- [Morbus](#)
- [SanGiovanni](#)
- [Tismanu](#)