



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

Khaibit

jeudi 9 février 2006, par [MaëL](#)

Ne menacez pas mon maître.

Vous régnez sur les ombres.

Je suis les ombres.

L'antique lignée des Khaibit s'éteint. Cette ramification des Mekhet semble avoir perdu sa raison d'existence. A l'origine, les membres de cette lignée ont longtemps été les magiciens du sang du Cercle de la Sorcière. Le rôle du Khaibit était de fournir des calice à son maître, de gérer ses affaires courantes et l'aider au maximum pour qu'il puisse effectuer ses recherches mystiques. Si nécessaire il pouvait aussi être le garde du corps, le voleur ou même l'assassin.

Les Khaibit favoriseront les disciplines qui leur offriront une excellente garde : Auspex pour augmenter leur vigilance, Célérité pour réagir plus rapidement, et Puissance pour frapper fort plutôt que Dissimulation, que préfèrent les Mekhet. Ils possèdent de plus une aptitude particulière pour une discipline rare que la lignée aurait créé il y a longtemps. Le surnom d'Ombre que portent les Mekhet est justifié par la maîtrise de cette discipline, qui leur apprend à maîtriser les ténèbres. Le nom de Mekhet vient d'ailleurs de l'égyptien antique pour désigner l'ombre.

De nos nuits, peu de membres de la famille pourraient accepter d'être éternellement au service d'un autre membre de la famille. Les infants Khaibit ne veulent pas suivre la philosophie de leur lignée. Les jeunes rebelles refusent de s'inscrire dans cet état d'esprit, et choisissent parfois même de s'affilier à d'autres ligues que le Cercle de la Sorcière. Certains sires refusent d'enseigner les secrets de la lignée à de tels infants et préfèrent

éveiller cette discipline chez des membres de leur clan. Un nombre croissant de membres de cette lignée se voit souvent comme des Mekhet avec la capacité de diriger les ombres. Très peu de nouveaux-nés connaissent le véritable but de leur lignée, ou alors nombre d'anciens ne s'en souviennent plus.

Les Khaibit n'ont pas toujours été les « maîtres d'hôtel » de la famille. La véritable histoire de la lignée se situe dans les ombres du temps et dans un pays trop lointain. Il y a très longtemps, les Mekhet ont dirigé un culte de disciples de Seth, dieu égyptien de la guerre, du désert, du chaos et des ténèbres. L'un des Mekhet avait également levé de véritables guerriers du culte. Leur symbole était l'Asp, un tueur silencieux et mortel devenu le symbole et totem des disciples. Suite au développement du christianisme, le culte des suivants de Seth a diminué, y compris parmi les Vampires. En l'an 1000, il était presque éteint.

En ces nuits il existe toujours certains Khaibit qui vénèrent le Dieu sombre et lui vouent un culte dans des temples souterrains ou dans des lieux à l'abri de la curiosité. Ils sont les garants d'antiques lieux aujourd'hui oubliés. A de rares occasions ils voyagent à la recherche d'objets mystiques et magiques liés ou non au culte de Seth. Mais la majorité des membres de la lignée a oublié leur rôle et a rejoint le Cercle de la Sorcière, amenant avec eux d'autres membres de la lignée. Au cours des siècles la lignée a joué le rôle de proxénètes de valets, de briseurs de jambes et de gardes.

Les anciens Egyptiens ont considéré Seth comme un dieu dangereux, effrayant et mauvais... mais ils ont eu un dieu effrayant et sombre pour protéger le monde contre des puissances encore plus



effrayante et plus ténébreuses. Le dieu du Soleil, Ra, n'aurait pu se lever si Seth n'était pas là à combattre Apep, le démon serpent, incarnation des plus profondes ténèbres. Seth a contenu les démons du monde d'en dessous. Les Asps ont facilité son travail. Ils ont erré dans les ombres où d'autres membres de la famille n'auraient pas eu peur de disparaître. Ils ont combattu des entités au-delà de la mort et les ont empêchés de nuire à la création ou de faire du monde, leur monde. Certains Khaibit maintiennent toujours leur antique devoir, observant les portes qui doivent demeurer fermées, et chassant les fidèles de ces anciennes puissances. Ils continuent de combattre pour qu'un soleil qu'ils ne verront plus puisse se lever.

Clan d'origine : Mekhet

Surnom : Asps (leur ancien rôle), servants (leur rôle actuel)

Ligue : Au cours du dernier millénaire, les Khaibit ont servi le Cercle de la Sorcière presque exclusivement. Plus de la majorité de la lignée reste dans le Cercle. Quelques Asps sont devenus en son sein des magiciens très compétents plutôt que de rester des serviteurs. Au cours de ces deux derniers siècles, certains membres de la lignée ont opté pour l'Invictus ou l'Ordo Dracul et, à un moindre degré, la Lancea Sanctum et le Mouvement Carthien. Les moins éclairés sur leur rôle prennent souvent une certaine distance avec les différentes ligues.

Apparence : De la même manière que les membres du clan auquel ils appartiennent, il n'y a pas de Khaibit typique : ce sont des hommes comme des femmes, des jeunes comme des vieux, et ils viennent de toutes origines. Les Asps s'habillent de façon à ne pas se faire remarquer davantage que les autres membres de la famille. Ils apprécient les vêtements qui ne gêneront pas leurs mouvements mais qui permettront de dissimuler leur armure et les amulettes protectrices.

Refuge : Les Khaibit au service d'un membre de la famille ne possèdent en général pas de refuge à eux. Ils demeurent avec leurs maîtres. Ceux qui servent des défenseurs invisibles de la création tiennent à

garder leur refuge secret, et de préférence souterrain. Ces logements tendent à être de taille modeste, et ne servent que rarement à autre chose que de lieu de repos. Ils sont peu décorés et peuvent être abandonnés sans laisser trop de traces. Les Khaibit qui appartiennent au culte de Seth apprécient d'avoir des lieux de culte comportant des décorations typiquement égyptiennes avec des tombeaux, des chambres spartiates pour les fidèles, une arène pour l'entraînement physique, des bibliothèques renfermant des savoirs mystiques, et des chambres fortes pour mettre en sécurité les objets du Culte de Seth.

Historique : Les Khaibit recherchent des enfants potentiels qui partagent leurs règles de respect et de soutien. Ils étreignent typiquement les mortels qui servent déjà un maître ou le servent d'un allié. La tradition soutient qu'un Asp éventuel devrait d'abord honorer de la même manière son régnaant et son sire, et apprendre à bien servir et défendre son sire potentiel. Les Khaibit actuels renoncent souvent à cette condition, avec le reste de la lignée préférant étreindre des enfants utiles plus que serviles. Ces Khaibit peuvent être surpris d'être traqué ou attaqué par des ennemis de la lignée. Les quelques Asps qui continuent à maintenir leur devoir ancestral choisissent souvent des enfants qui combattent les fantômes, les démons et toutes les choses mauvaises qui errent dans ce monde. Ils ne demandent pas toujours l'autorisation à leur futur enfant de les étreindre. Le sire prend sous sa protection pendant sept ans son enfant pour l'éduquer et l'endoctriner en conséquence.

Création de personnage : La majorité des membres de la lignée ont des rôles de mercenaires ou d'agents particuliers au service d'autres vampires. Selon le rôle que veut avoir le Khaibit, il se spécialisera plutôt dans le Physique s'il doit être mercenaire ou combattant, dans le côté mental s'il se spécialise dans la recherche, et en Social s'il doit jouer l'ambassadeur. Il n'y a pas de Khaibit stéréotypé.

Disciplines de la lignée : Auspex, Célérité, Obténébration, Puissance



Faiblesse : Les Khaibit ont la même faiblesse que les Mekhet. Leur affinité avec l'obscurité rend également les Khaibit moins capables de résister à la crainte instinctive de lumière du soleil et de tout ce qui brûle, ou de tout ce qui pourrait être confondu avec sa lumière. En conséquence, un personnage souffre d'une pénalité de -2 sur son jet pour résister à un jet de Rötschreck.

Organisation : Les Asps qui protègent toujours les reliques du culte de Seth, et qui continuent de

chasser ensemble les monstres qui se terrent dans les ténèbres, gardent un lien et maintiennent leurs traditions. Mais la plupart de Khaibit, cependant, ne rencontre jamais aucun Asp autre que son propre sire... et sa progéniture s'il en a.

Concepts : Garde du corps, valet, détective, assassin, chevalier moderne, chien de chasse, directeur commercial, ronin vindicatif, chasseur de garou, directeur de nuit d'un hospice, entraîneur personnel.