



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

Malkavien

Bay't Majnoon

mardi 24 janvier 2006, par [Maël](#)

Je vous remercie pour votre amitié et vos conseils.

Je regrette ce qui doit arriver à présent,

Mais votre âme connaîtra bientôt une agonie telle que vous n'en avez jamais connue.

Mais cela ne compte pas.

Vous comprendrez bientôt des choses que nous n'avons jamais soupçonnées.

Surnom : Déments

Les Ashirra racontent en guise d'avertissement cette histoire de Marid, fondateur du Bay't Majnoon, qui souhaite il y a longtemps de cela comprendre le monde des Djinn. Debout sur le rocher même où Ibrahim sacrifia son fils, il conclut un pacte avec l'un des plus puissants de ces esprits, et accepta de partager son corps avec lui. Le Djinni gagna l'accès au monde matériel, et le vampire à celui des esprits. Malheureusement, la fusion poussa les deux êtres dans la folie. Tel est le prix de l'orgueil, et les descendants de Maris continuent de le payer (et d'en percevoir les fruits) Chaque fois qu'un Majnoon Étreint, une portion de l'esprit du grand Djinni passe avec son sang dans le corp et l'âme de l'enfant. Ces deux esprits fusionnent, créant l'esprit malade qui caractérise le bay't. Le nouveau-né hérite de la folie du bay't, mais aussi de sa compréhension du monde des Djinn. Il est capable d'en appeler au pouvoir des esprits pour déformer le monde autour de lui. Beaucoup de vampires des autres bay't traitent les Majanin avec un grand respect en raison du sacrifice qu'ils ont fait pour arriver au pouvoir et au savoir.

Les membres du bay't serrent souvent de conseillers aux Caïnites les plus puissants, utilisant leurs capacités oraculaires et exploitant l'emprise des Djinn sur la réalité pour protéger leur maître. Les Majanin sont également courant dans la Terre Sainte, car beaucoup vont à Jérusalem pour voir le lieu du sacrifice de Marid. Depuis la venue de l'Islam, qui conserve la croyance en les Djinn, beaucoup de Majanin ont embrassés cette foi. La façon dont un membre du bay't est perçu par le reste des Ashirra dépend de ses actions, puisque c'est ainsi que le Qur'ân dit de juger les Djinn. S'ils font du bien, ils servent Allah. Sinon, ils servent Satan. Les problèmes avec les autres Ashirra surviennent parce que le bien et le mal, même en se guidant avec le Qur'ân, peuvent être des notions très subjectives.

Ces dernières décennies, quelques majanin ont complètement rejeté l'idée qu'ils sont possédés par un Djinn. Au lieu de cela, ils prétendent être des prophètes, tirant leur inspiration des crises dont Muhammad souffrit quand Allah lui envoya ses visions. Cette affirmation est très controversée chez les Ashirra, car le Qur'ân dit très clairement que Muhammad était le dernier des prophètes. Les



Majanin qui se voient comme tels avancent que Muhammad était le dernier prophète pour les vivants, et contournent cette objection. Cette vue n'est pas très répandue, mais quelques coteries de Majanin, du nom de Khaqas, parcourent le monde Islamique pour apporter à toutes leurs visions déformées de l'Islam et tenter d'utiliser d'Aliénation pour convertir les infidèles à leur cause.

Apparence : Les Majanin n'ont aucune restriction de race, de sexe ou de statut quand ils Étreignent. Le plus remarquable reste leur tenue. Beaucoup choisissent de porter des vêtements émanant de plusieurs cultures différentes. On trouve même quelques exemples de tenues européennes, ramenées par les Majanin de Jérusalem.

Refuge et Proie : Les Majanin ménagent souvent leur tanière dans les parties les plus pauvres de la ville. De là, ils rôdent parmi les déshérités de la population, choisissant leurs victimes en écoutant la voix de leur djinni intérieur. Si aucune âme errante ne les attire ce soir-là, le Djinni devra se contenter du sang d'un mendiant.

L'Étreinte : Quand un Majnoon pense que le Djinni en lui est devenu assez fort pour se diviser à nouveau, il choisit un enfant potentiel. À ce qu'ils en disent, les Majanin écoutent réellement les murmures de leur Djinii pour reconnaître l'âme mortelle qu'ils vont choisir. Certains cherchent cet enfant pendant des années ; d'autres prennent le premier mortel qu'ils trouvent quand le moment est venu. Les Majnoon harcèlent ensuite la victime avec une férocité qu'ils réservent à l'Étreinte, l'un de

leurs devoirs les plus importants. Une fois que la victime est sur le point de basculer dans la folie, elle est prête à survivre à la fusion de son esprit avec celui du Djinni.

Création du Personnage : Le caractère aléatoire de la création d'un Majnoon conduit à de nombreux concepts très différents. Les Capacités, Attributs, Historiques, Voies, Natures et Attitudes dépendent tous de l'identité du vampire avant son Étreinte, ou de la façon dont il a réagi au harcèlement de son sire. Toutefois, la plupart des Majanin se concentrent sur l'Auspex (L'intuition du Djinni) et l'Aliénation (le pouvoir du Djinni) plus que sur l'Occultation.

Faiblesses : Le Djinni a plongé les Majanin dans la folie. Tous les membres du bay't commencent la partie avec au moins un dérangement, choisi par le joueur. Ce dérangement ne peut jamais être guéri ou soulagé, par quelques moyens que ce soit. Pour cela, le Majnoon devrait expulser son Djinni. Cela briserait son âme, et mettrait fin à son existence.

Organisation : Les Majanin n'ont aucune organisation claire au nouveau du bay't. De petits groupes de Déments coopèrent de temps à autres, parfois en égaux, d'autres fois en communautés sectaires. Les Khaqas qui répandent la vision du bay't comme prophète mort-vivant sont les exemples les plus courants (et controversés) de cette tendance. Mais la plupart, les membres du bay't travaillent avec d'autres vampires, leur donnant cette intuition qui n'appartient qu'aux Majanin.