



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Ars magica > Aides de Jeu > Magies de l'Orient > **Les Genns, familiers des Sahirs**

## Les Genns, familiers des Sahirs

jeudi 24 mai 2001, par [JyP](#)

*Librement inspiré des Sahirs d'Al-Quadim, un monde Dungeons & Dragons, et d'Ars Arabica, pour ne citer que les sources principales...*

Les genns sont de petits élémentaires pas plus grands qu'une phalange que l'on trouve en Orient. Ils sont apparentées aux Djinn de quelque manière, et semblent partager les mêmes traits de caractère (surtout l'arrogance et la fierté !).

Ils ont la semblance de petits hommes, très délicatement ciselés, se parant d'habits ostentatoires. Leur taille gêne quelque peu une description plus précise, mais jusqu'au moindre détails ils paraissent être des humains fait de quelque essence élémentaire. Par contre, leurs couleurs varient en fonction de leur nature.

Il existe des genns de différentes émanations naturelles, de celui du feu à celui du sable, en passant par celui de l'eau et celui du vent. Ceux d'ivoire passent pour les plus puissants, ceux de charbons pour leurs mortels ennemis. En bref, toute une série de tribus, mais cela est de l'extrapolation de la part des sages, car en notre monde les genns n'ont toujours été que de passage.

Créatures clairement magiques, aux apparences merveilleuses, les genns ont quelque difficulté à subsister en notre monde. Sans source de magie pour s'alimenter, un genn dépérit

rapidement avant de disparaître. Ainsi, on ne peut en rencontrer à l'état sauvage qu'à proximité d'une source de vertu, dans une aura magique ou dans un regio.

Par état sauvage, on entend non lié à un sorcier d'Orient, non un quelque changement de caractère. Les érudits orientaux ont appris depuis longtemps à appeler les genns et à les lier à leur service, quoique toujours après un âpre marchandage, car en lier un contre sa volonté se révèle une dépense magique dispendieuse pour la plupart des mages.

Notre monde se révélant participer des quatre éléments de manière harmonieuse, cela pose problèmes aux genns, qui supportent très mal leur contraire. Ainsi, une goutte de pluie est un danger mortel pour un genn du feu, se retrouver sans contact avec un solide rend un genn de pierre amorphe. Il est absolument nécessaire de leur enchanter en abri à leur mesure, ce qui est accompli avec de petites fioles de cuivres qu'ils peuvent aménager comme bon leur semble.

Par contre, leurs pouvoirs sont en démesure par rapport à leur taille. Ils sont à même de prendre l'apparence d'une manifestation de leur élément sans se fatiguer (de même taille cependant),



et d'exercer leur volonté sur ce qui les entoure, en faisant usage de l'influence de leur élément. Cela leur est cependant un peu plus malaisé, mais correspond à une apothéose à leur échelle, donc à quelque chose de bien notable à la notre.

Faut-il en déduire que leur caractère hautain serait dû à cette puissance ? Que celui qui n'a jamais rencontré d'archimage me jette la première pierre...

### **Caractéristiques :**

*Intelligence* : humaine,

*Perception* : en fonction de la situation, pour les détails OK, pour les trucs plus gros qu'une pomme ou un peu loin par contre...

*Présence* : -4 (faut les voir, et dans ce cas ils ont fière allure)

*Communication* : -3 (voix faible et fluette)

*Force* : ils n'agissent sur notre monde que par leurs pouvoirs, non applicable.

*Energie* : voir Force

*Dextérité* : voir Force

*Vivacité* : +3

**Force Magique** : de 5 à 20, mais c'est à double tranchant (voir ci-dessous)

**Taille** : -5

**Traits de Caractère** : Fier +3, en fonction de l'élément sinon

### **Pouvoirs Magiques :**

*Changement d'apparence élémentaire*, Mu (élément) 5, à volonté

*Contrôle élémentaire*, pour des effets jusqu'à un niveau équivalent à la Force Magique, pour 1 point de Force Magique par magnitude de l'effet.

### **Limitations :**

*Rester à proximité d'une source de magie ou dans une aura* : plus le genn est puissant plus cette limitation le concerne.

En divisant sa Force Magique par 5 on obtient l'aura minimum dans laquelle il doit se trouver s'il n'est pas lié à un mage. Ce cas particulier est discuté par la suite.

*Vulnérabilité à l'élément opposé*

(cf exemples dans le texte ci-dessus)

Pour regagner des points de Force Magique ou se régénérer, un genn doit se fondre dans une manifestation de son élément, de préférence de nature magique.

**Combat, Santé, Fatigue...** non applicable

### **Compétences :**

*Arabe (parlé)* : 4

*Connaissance élémentaire* : Force Magique divisé par 2,

*Connaissance des Génies* : Force Magique divisée par 4.

Ces connaissances résument ce que l'on peut apprendre d'un genn.

La connaissance élémentaire pourrait être utilisée comme bonus de quelque manière pour les Affinités Magiques, ou carrément comme le score d'un Art pour une Disputatio.

**Vis** : bonne chance, il n'en reste rien une fois tué (normalement)



## Lier un genn comme familier

### Pour les mages de l'Ordre d'Hermès

Les mages de l'Ordre d'Hermès ne connaissent pas l'existence des genns, les génies les intéressent beaucoup plus. Donc, pas de règles !

D'accord, c'était pour rire, d'autant plus que j'ai un mage hermétique d'origine arabe qui en a un (et qui se faisant s'est fait haïr par les Flambeaux, et a attiré l'attention de certains sur le sujet).

Voici ce que personnellement j'ai dû avoir pour lier un genn à son service, quoique dans le cadre de la magie hermétique :

- Mentem 10+
- Vim 5+
- Avoir 5+ dans l'élément correspondant
- Connaissance des Génies 5+

Force du lien : (Forme de l'élément) + Mentem + Intelligo + Connaissance des Génies - (Force Magique + Taille)

De plus, le mage a un passé d'apprenti chez un sorcier arabe qui lui avait attaché le genn, son sang est une source de magie de l'élément voulu, il doit donner un pion de vertu par an au genn, et il ne peut retremper le lien sans en apprendre plus sur les mystères orientaux... bref, hautement spécialisé !

En bref, cela demandera bien des aventures si un mage hermétique en veut un...

### Pour les sorciers orientaux

Juste quelques notions à prendre en compte, selon

la manière dont vous gérez les sorciers orientaux :

Il faut avoir un score conséquent en Invocation et/ou en Connaissance des Génies, avoir accédé aux Mystères des Genns, seulement pour pouvoir discuter avec eux. Il leur faut de plus un environnement propice, sacrifier du pouvoir magique à leur bénéfice, et enchanter une fiole de cuivre comme logement pour le genn...

Si l'on prend grossièrement les règles de *The Mysteries*, pouvoir lier un Genn à son service serait une vertu +2, que pour acquérir il faudrait avoir 6 en Invocation, et effectuer les ordales voulues.

Invoquer un genn serait l'équivalent d'un Rituel Rego Vim (élément) d'un niveau supérieur à sa Force Magique. Il faudrait alors négocier avec lui les termes de ses services (en équivalent pions de vertu). La plupart des sorciers préfèrent chercher un endroit où l'on peut en trouver, même s'ils se font de plus en plus rares...

L'environnement propice : une aura magique tel que cela a été défini précédemment, ou que le mage soit une source de magie, de quelque manière que ce soit (sans doute un autre secret à apprendre, pour ceux qui ne le sont pas au départ !)

Le sorcier peut lier plusieurs genns, s'il en a les moyens magiques, par exemple un par niveau supérieur ou égal à 6 en Invocation / Connaissance des Génies.

Enfin, enchanter une fiole de cuivre serait un effet Rego Vim (élément) supérieur à la Force Magique du genn.