

Les Djinns

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

Une aide de jeu de Gene Alloway & Steve Castanien.

" Certains parmi nous (Djinn) sont justes et certains sont autrement ; nous suivons des voies différentes. Nous reconnaissons que nous ne pouvons pas frustrer le dessein d'Allah sur la terre, ni dans les cieux. Quand nous entendions l'Appel, nous croyions en lui. "

—Le Qu'ran

[1. Les Tribus Djinn et leur Histoire](#)

[1. Le Conseil du Choix](#)

[2. Les Djinn dans le 13ème siècle Chrétien](#)

[2. De la Nature du Djinn](#)

[1. Les Anciens et les Jeunes Djinns](#)

[2. Les Djinns et l'Islam](#)

[3. Les tribus Djinn et la Chrétienté](#)

[4. Les Djinns et les Vulgaires](#)

[5. Les Djinns et les Faeries](#)

[6. Les Djinns et les Sahirs](#)

[7. Les Djinns et l'Ordre d'Hermès](#)

[1. De l'invocation du Djinn](#)

[1. Lier un Djinn à un objet enchanté](#)

[2. Puissance et Pouvoirs des Djinns](#)

[2. Les Tribus de Djinn](#)

[1. Les Jinns](#)

[2. Les Janns](#)

[3. Les Marids](#)

[4. Les Efrits](#)

[5. Les Shaitans](#)

[6. Les Ghuls](#)

Les Tribus Djinn et leur Histoire

De la même manière que l'Europe Mythique, l'Arabie Mythique contient des créatures de nature magique qui n'ont que peu de rapports avec les humains. Les tribus des Djinn, comme les Faeries dans les climats nordiques, peuplent les montagnes, déserts, et oasis d'Arabie, d'Outremer, et d'autres terres du Proche-Orient depuis des temps immémoriaux.

En ces anciens temps, comme les Faeries, les Djinn n'avaient pas d'âmes, et n'étaient que de complets esprits de la nature, créés de feu et de fumée. Quoique peu nombreux dans le dur climat d'Arabie, les Djinn étaient des forces puissantes avec lesquelles il fallait compter. Beaucoup de voyageurs et de caravanes ont été perdus pour ne pas les avoir correctement honoré, les mortels étant pris comme esclaves, professeurs, amants, voire nourriture.

Les premiers Sahirs, qui en apprirent beaucoup sur les Djinn, sont ceux qui observaient le ciel du temps des Pharaons, et qui connaissaient la voûte étoilée aussi bien que le désert s'étendant en-dessous de celle-ci. Au temps de Salomon, les Djinn étaient alors bien plus

connus et pas moins de soixante-dix étaient liés à son service par un anneau spécial.

Le Conseil du Choix

Avec la venue de Mahomet et l'ascension de la Puissance de l'Islam, les terres des Djinns s'étiolèrent encore plus rapidement. Les tribus Djinns ne pouvaient même pas retenir les premières incursions du Prophète et de ses adeptes. Craignant soit la destruction soit le vol de leurs terres par les mortels, les tribus tinrent une grande réunion dans les Montagnes Sacrées d'Asir, au sud de Makkah (La Mecque). Alors Al-Yazid, un grand Jinn sheikh, énonçait le grand Choix.

Il avait eu une vision dans le désert, dans lequel une grande faucille de la forme d'une lune croissante fendait un grand Djinn en deux. Pour survivre, Al-Yazid disait que les tribus Djinns devaient soit soutenir le Prophète et Dieu, soit être contre eux. Alors seulement les tribus éviteraient le pillage ou la destruction qu'ils craignaient.

Il y eût beaucoup de débats sur cette vision, et les montagnes tremblaient sous les assauts entre des groupes de la tribu Efrat et de la tribu Jinn, suivant Al-Yazid. Enfin, les dirigeants des tribus consentirent à décider, mais seulement tribu par tribu. Les Jinns et leurs alliés, les Janns, soutinrent Mahomet et l'Islam. Les Shaitan et les Ghuls furent contre le Prophète, car ils étaient corrompus par des démons cachés parmi les Efrats, dont le choix pour le mal ne faisait aucun doute. Le sheikh de la petite tribu Marid permit aux Djinns de sa tribu de décider individuellement, car

les Marid sont très fiers et les plus forts des Djinns.

Alors que ce dernier Choix était fait, un ange apparut avant le conseil. Par vos mots et vos actions, déclara-t-il, vous êtes entrés dans le royaume du Bien et du Mal, de Dieu et de son ennemi Satan. Avec votre Choix vous porterez une nouvelle responsabilité, la responsabilité d'une âme. A ce moment, tous les Djinns ressentirent une âme en eux, ainsi que leur responsabilité pour leur salut ou leur damnation. Avec un grand éclair dans le ciel, l'ange disparût, et chaque Djinn ressentît qu'une porte avait été ouverte, et qu'une autre avait été fermée. Peu après, Al-Yazid et ses adeptes se prosternaient devant le Prophète, tandis que les Efrat et les autres préparaient leur résistance.

Les Djinn dans le 13ème siècle Chrétien

Durant toute l'ascension de l'Islam, le Choix des tribus Djinn se propagea. Dans certains cas, des Djinns étaient rencontrés par hasard et à l'annonce du Choix, beaucoup fuyaient ce monde ou faisaient leur propre décision. De même que les Jinns, les Janns et les loyaux Marids, les Djinns corrompus venaient au nord, propageant le mal et la corruption parmi les Fidèles. Beaucoup de Djinns luttèrent durant les batailles, gagnant ainsi le renom ou l'infamie. Pendant le 7ème siècle Islamique (13ème Chrétien), la plupart des Djinn sont de plus en plus reclus, se dispersent dans les sables et les montagnes d'Arabie et de la Terre Sacrée, à mesure qu'ils s'affaiblissent. Même en présence d'un grand endroit profane ou sacré, les pouvoirs des

Djinn sont abolis, quoique ils ne soient plus détruits, comme cela l'était avant le Conseil du Choix. Il existe beaucoup de Djinn qui n'ont pas fait leur Choix, mais étant affectés par les mots de l'ange, ils ont néanmoins une âme.

Les Djinn sont concentrés dans la Péninsule Arabique et la Terre Sacrée, mais les plus puissants peuvent être rencontrés en dehors des contrées de l'Islam. Chaque année, comme la puissance des Chrétiens et des adeptes du Prophète croît, de moins en moins de Djinn sont visibles, et il est dit que beaucoup ont abandonnés presque tout leur pouvoir pour rester dans des zones maintenant sous le joug de l'aura Divine.

De la Nature du Djinn

Aux yeux des érudits Européens, les Djinn sont des êtres féeriques, à l'origine des créatures de la nature. Ils agissaient comme des incarnations de la nature, n'étant ni bons ni mauvais, mais le Choix a causé un changement dans leur nature. En réponse à leur acceptation d'un Choix entre les forces du Bien et du Mal, Dieu donna aux Djinn une chose que les Faeries n'ont jamais eue : une âme, dont la disposition finale dépend du choix fait par chacun des Djinn. Ainsi les Djinn peuvent être Musulman ou Infidèles. Il en existe quelques-uns qui n'ont pas fait de choix, mais eux aussi ont des âmes et ils devront néanmoins faire un jour leur choix.

Certains pouvoirs sont plus communs à certains Djinn qu'à

d'autres. La plupart des Djinn peuvent également prendre la forme d'un animal allié à leur tribu (voir ci-dessous), et même dans leurs formes les plus humaines une certaine touche physique en reste visible, telle qu'une queue, ou de petites cornes, ou de la fourrure sur certaines parties du corps. Beaucoup peuvent voler le cas échéant, et presque tous peuvent créer des illusions, une aptitude apprise à l'origine dans le désert.

Les Anciens et les Jeunes Djinn

Les Djinn peuvent vivre une très longue vie. En fait, certains Djinn ayant participé au Conseil du Choix sont encore en vie. A mesure que les Djinn prennent de l'âge, ils deviennent plus puissants et, en plus d'augmenter leur aptitude magique, beaucoup gagnent ou développent de nouvelles aptitudes magiques naturelles comme la création d'objets enchantés, les prophéties, un plus grand contrôle sur le climat et sur les éléments. C'est la marque d'un grand Sahir que de pouvoir appeler un Ancien Djinn un ami, ou un esclave. De plus jeunes Djinn sont plus communs.

Les Djinn et l'Islam

Comme indiqué ci-dessus, les Djinn ont une âme et peuvent choisir le salut ou la déchéance. Certains Djinn sont des Musulmans très pieux, et sont dit être les souverains de la terre après les humains. D'autres cherchent à corrompre les Sahirs avec des promesses de connaissance, dans l'espoir qu'ils deviendront plus puissants eux-mêmes.

Dans certains exemples, il existe une rivalité intense entre les mauvais Djinn et les démons. Tous les Djinn perdent leur pouvoir dans les puissants territoires Infernaux ou dans les Regio. Ils retournent à leur forme originelle dès qu'ils entrent sous l'influence de ces zones. Les Djinn entrant en des zones opposées à leur Choix souffrent et perdent un niveau de santé par tour passé dans des zones dont l'aura est supérieure ou égale à 2 fois leurs Force Magique. Cela s'applique aussi aux auras juives et chrétiennes.

Les intégristes de l'islam suspectent les Djinn, à cause de leurs secrets et de leur nature magique. Les almoravides du Maroc et d'Espagne tuent tout Djinn qu'ils trouvent, qu'il soit en compagnie d'un Chrétien, d'un Mage, d'un Sahir, ou d'un Musulman. Ils justifient cela, en disant que des Djinn aideraient ceux-là à hâter la chute de la dynastie Almoravide.

Les tribus Djinn et la Chrétienté

Les Djinn sont vus par la plupart des Chrétiens comme des serviteurs du Diable ou des Musulmans, ce qui revient au même car la plupart des Chrétiens croient qu'ils sont les alliés de Satan. De nombreux Djinn sont tombés en Andalousie et en Outremer comme des guerriers face aux prêtres Chrétiens. La plupart des Djinn Musulmans aident activement leurs frères religieux contre les incursions des Chrétiens, à moins que le maître du Djinn ou l'émir soient corrompus jusqu'à la moelle. Des informations venant d'un bastion Jerbiton près

d'Antioche suggèrent qu'il existe au moins un Djinn qui a adopté la religion chrétienne (!), et a été d'une grande aide dans la défense de l'alliance.

Dans la plupart des cas, les Djinn sont traités au pire comme des êtres diaboliques et au mieux comme des êtres dangereux par les individus conscients de leur existence et par la communauté Chrétienne. Les Mauvais Djinn emploient souvent cette croyance pour créer la crainte et le mépris contre les Djinn qui ont choisi l'Islam.

Les Djinn et les Vulgaires

Les Djinn sont beaucoup plus puissants que les humains normaux. Avant ils étaient adorés comme des dieux ou des demi-dieux, aussi certains se rappellent avec mélancolie ces jours. Cependant, les Jinn et les Jann traiteront bien les humains s'ils sont bien traités, quoique tous sortiront de leurs réserves pour appliquer leur vengeance s'ils sont mal traités. Tout Djinn observe les règles de l'hospitalité Arabe à la lettre. En retour, ils en attendent de même. La plupart des Djinn sont très sélectifs au sujet des humains qui connaissent leur vraie nature, ceux-ci peuvent mettre le Djinn à leur service. Seulement une personne de confiance, un ennemi, ou celui qui doit mourir rapidement, connaîtront la vraie nature d'un Djinn. Il est aussi possible pour des humains et des Djinn de s'accoupler. De telles dispositions peuvent survenir de plusieurs manières, quoique la plus commune soit la capture ou le mariage légal. La progéniture de cette union a des traits similaires à la vertu Sang Féérique (voir en dessous).

Un des plus grands pouvoirs d'un Ancien Djinn est de pouvoir posséder un être humain. Il est possible pour un Ancien Djinn de surpasser l'esprit d'une personne et de lui faire faire des actions involontaires si le Djinn peut regarder dans les yeux sa cible et réussir un jet de tension de Présence de 15+. Cela lui coûte 5 point de Force par heure.

Les Djinns et les Faeries

Les Djinns d'Arabie sentent que les êtres féeriques du Nord sont sur le point de faire leur propre Choix. Les émissaires des différentes tribus qui ont contacté les Faeries du Nord ont eu un accueil mitigé. Certains Faeries ne s'en soucient pas, d'autres annoncent qu'ils quitteront bientôt le monde des vulgaires, et d'autres pensent que cela n'arrivera pas. Certains prennent les Djinns très au sérieux, et commencent à s'intéresser plus activement aux affaires des vulgaires et propagent le message dans le Nord.

Les Djinns et les Sahirs

Comme indiqué ci-dessus, les Sahirs et les Djinns ont une longue histoire commune. Autrefois les Sahirs étaient appelés kahana (sing. kahin), et étaient les intermédiaires entre les vulgaires et les Djinns. En fait, ce sont les Djinns qui les premiers introduisirent la magie des Babyloniens et des Egyptiens chez les gens du désert. Comme alliés ou rivaux, les deux groupes ont suivi chacun leurs voies. Dans maints endroits à travers les contrées islamiques, les Sahirs recherchent des Djinns pour les asservir, tandis que

d'autres cherchent à gagner leur connaissance. Il est dit que certains des plus grands Sahirs ont du sang de Djinn dans les veines. Parfois, les Djinns recherchent des personnes de nature magique, comme esclaves, divertissement, ou nourriture. Comme il est mentionné auparavant, les fondamentalistes ou les extrémistes Musulmans se méfient des Sahirs et des Djinns, et recherchent leur destruction dans certains endroits.

Les Djinns et l'Ordre d'Hermès

L'Ordre n'ignore pas l'existence des tribus de Djinns. Les mages de Criamon, de Merinita, et de Flambeau essayent d'avoir une plus grande connaissance d'eux et de leurs pouvoirs. La légende de Salomon et de son Anneau est également bien connue parmi les magi de L'Ordre. Il existe même une rumeur comme quoi un Flambeau en aurait obtenu un en achetant une bouteille dans un souk. Avec un jet de tension en Connaissance de l'Islam ou des Légende (Djinn) de 12+ un mage connaît le Conseil du Choix et les événements l'entourant. Certains Djinns sont bien disposés envers les magi, tandis que d'autres préfèrent la voie qu'ils ont choisie. Un Djinn ne peut jamais être un familier.

De l'invocation du Djinn

Un Djinn peut être lié à un talisman, et la personne qui porte ce talisman peut obliger le Djinn à faire ce qu'il ou elle veut aussi longtemps qu'il ou elle le possède. Cependant, il y a toujours une requête qui, si elle est demandée, relâchera le Djinn de sa servitude et l'autorisera à tuer la

personne qui l'a formulée. Cette information, rarement révélée, ne sera pas fournie par le Djinn sans rechigner, et la personne qui a découvert la requête spéciale du Djinn peut l'utiliser à ses propres fins pour éliminer un ennemi moins savant.

Pour invoquer un Djinn, il faut tout d'abord connaître son nom, et avoir une partie de son corps à utiliser pour la fabrication d'un objet enchanté. Beaucoup de légendes parlent de concours d'énigmes entre un Sahir et un Djinn, chacun essayant de connaître le nom de l'autre. Ce genre de concours est souvent long et dangereux, ayant comme aboutissement la servitude ou la mort de l'une des parties. Les bons matériaux doivent être utilisés, en fonction de la tribu du Djinn. La Table des Bonus aux Formes et Effets est applicable ici, spécialement pour la Forme, et pour les pierres précieuses qui doivent correspondre au bon élément.

Une fois l'enchantement complet, le Sahir doit rencontrer ou invoquer un Djinn particulier, et s'arranger pour le défier. Le type du défi doit être approuvé par les deux parties. Le temps de servitude dépend de la manière utilisée par le Sahir ou le Magus pour battre le Djinn, mais cela donne seulement une connaissance approximative du temps pendant lequel le Djinn acceptera la servitude. Si le Djinn est battu de justesse (1 ou 2), il ne servira que pour un ordre, s'il perd de 3+ (moins de 6), il servira pour un mois, s'il est battu de 6+, il servira pendant un an, s'il est battu de 9+ alors il servira pendant 5 ans. Pour une victoire supérieure cela est à la discrétion du Conteur. Le Djinn n'exaucera jamais de souhait

supérieur à sa puissance magique, mais suivra les ordres à la lettre. Par exemple, si on demande à un Djinn de rendre quelqu'un riche, il peut créer l'illusion de richesses pour la durée de sa servitude, ou donner l'or dont la personne a besoin actuellement, de son propre trésor ou de celui de quelqu'un d'autre.

Une fois le Djinn sous son contrôle, le maître a 2 options, dépendant du type d'objet enchanté et des services dont il ou elle a besoin. Le maître peut garder le Djinn près de lui, en lui procurant une place dans l'objet. Cela est dangereux, pour le Djinn et non pour le Sahir : le porteur du talisman contrôle pleinement le Djinn de cette manière. L'autre option permet d'invoquer le Djinn pour un temps donné, ou pour un service particulier. Ici, il est possible d'utiliser le talisman comme un focus pour invoquer, pour un temps et nombre de services limités.

Une fois soumis ainsi à un mortel, tous les Djinn essayeront de regagner leur liberté. Dans le cas du Djinn lié à un objet enchanté de manière permanente, le porteur de celui-ci est lié mystiquement au Djinn. Celui-ci pourra essayer de mettre un terme à sa servitude par 3 fois, en engageant le même défi que l'originel qu'il a perdu. Le possesseur de l'objet n'est pas obligé d'accepter le challenge, mais doit faire dans ce cas un jet de tension de Présence de 9+ contre la Présence du Djinn pour empêcher celui-ci de partir (jet de tension + Présence du maître - Présence du Djinn = 9+). Si le Djinn bat le maître grâce au défi, le pouvoir du talisman est brisé, et le Djinn

ne pourra plus jamais être contrôlé par l'inventeur de l'enchantement.

Les Djinn ont une mémoire longue et sans failles, et n'oublent jamais la cruauté ou l'injustice. Si le Djinn est traité avec égards par le maître, il est possible qu'aucune rancoeur ne résulte de la période de servitude. Si un Djinn est libéré avant que le temps n'en soit venu, il remerciera également son libérateur. Cependant, s'il est maltraité ou qu'on abuse de son pouvoir, le maître doit être prêt à faire face à la colère du Djinn quand son service sera fini. Il faut ajouter que les Efrits, les Shaitans, et les Ghuls prennent d'ailleurs leur revanche plus souvent... De plus, c'est une très mauvaise chose que de contrôler un Djinn qui est sous votre protection et hospitalité. Souvenez-vous en tant que Conteur de faire attention au traitement et aux obligations quand vous déterminez pour combien de temps et comment un Djinn servira son maître.

Lier un Djinn à un objet enchanté

Pour lier un Djinn à un objet enchanté, le Magus ou le Sahir doit avoir un lien mystique avec celui-ci, connaître son nom, et avoir un objet personnel ou une partie de sa personne, comme une touffe de cheveux. L'objet doit être en accord avec la tribu du Djinn.

Chaque tribu est associée à une forme particulière de vertu et à un type de matériaux. En plus du

nombre de pions de vertu nécessaires pour procéder à l'enchantement de l'objet, déterminé par la table des Tailles et Matériaux, il faut ajouter un pion de vertu associé à la tribu du Djinn par tranche de cinq points en Force Magique de celui-ci pour le lier. Cependant, l'enchanteur doit au préalable dépasser la Force Magique du Djinn avec son Total de Laboratoire sans prendre en compte ces pions spécifiques. Ils sont ensuite comptés normalement dans le Total de Laboratoire.

La forme et le type de matériaux de l'objet enchantés sont très importants. Ils doivent être en complet accord avec la nature du Djinn. Les objets enchantés les plus courants sont les lampes, les anneaux, les sacs. L'enchantement à appliquer est considéré comme ayant les modificateurs suivants : effet constant (+5), restriction à un effet spécifique (+3), et l'objet doit maintenir la concentration (+5). Le niveau de base de l'enchantement doit être de 5 points supérieur à la Force Magique du Djinn qu'il va contenir, en plus des modificateurs ci-dessus. Souvenez-vous que plus l'enchantement est puissant, plus le Djinn qu'il contiendra pourra l'être. Pour chaque tranche de 5 points de différence entre le niveau de l'enchantement et la Force Magique du Djinn, le porteur/créateur de l'enchantement aura un bonus de +1 à ses jets de volonté contre le Djinn.