**Chapitre I : De la création à la Guerre**

A l’aube de l’univers, Allah créa l’ange à partir de la lumière pour en faire ses agents parfaits. Soumis à sa seule volonté, les anges ne disposaient pas de leur libre arbitre, agissant comme ses messagers d’un bout à l’autre de l’univers naissant. Mais Dieu trouvait que l’univers était bien trop stable et lui-même s’ennuya d’un univers trop parfait. Des éléments restant Dieu créa trois race de Djinn, du feu n’acquis les ‘afarits courageux mais prompt à la colère, de l’eau n’acquis les Maritins aussi changeant que l’élément dont ils sont issus et de l’air naquis les Sylphes rusés et insondables. A ses enfants, Allah accorda le don de procréation mais surtout lui donna le libre arbitre, devenant ainsi ses premières créatures imparfaites puisque plus soumis entièrement à sa volonté divine et capable de faillir. Se répandant à travers tout l’Eden et se multipliant et vivant leur vie sous l’œil bienveillant de leur créateur.

Satisfait de sa petite expérience, Dieu se mit en tête de créer sa création la plus parfaite, fait à partir de sa propre image. A partir d’un bloc d’argile issu du dernier élément il se mit à façonner le premier homme, Adam. La création elle-même fût ébahis devant la beauté de la dernière création de l’Unique. Allah demanda à tous les Anges et à tous les Djinns de s’agenouiller devant Adam. Iblis, un ‘afarit refusa de s’agenouiller devant l’homme ce qui pour lui reviendrait à admettre que l’homme était supérieur aux Djinns, dans son refus de suivre la volonté divine Iblis scella à jamais le destin de ses frères et sœurs, chassés de l’Eden à jamais. Ce à quoi Iblis répondit : “ ô mon Seigneur, donne-moi donc un délai jusqu'au jour où ils seront ressuscités”. Ce à quoi Allah répondit : Tu es de ceux à qui ce délai est accordé, jusqu'au jour de l'instant connu” Iblis plein de défi répondit à son créateur: “ô mon Seigneur, parce que Tu m'as induit en erreur, eh bien je leur enjoliverai la vie sur terre et les égarerai tous, à l'exception, parmi eux, de Tes serviteurs élus.” Dieu lui répondit : “ voici une voie droite vers Moi. Sur Mes serviteurs tu n'auras aucune autorité, excepté sur celui qui te suivra parmi les dévoyés. Et l'Enfer sera sûrement leur lieu de rendez-vous à tous. »

Suite à cela Iblis reçut le nom de Shaytan (l’adversaire) et se jura de tenter l’humanité pour les éloigner du chemin vers Dieu et les condamner à l’Enfer le jour du jugement dernier. Sur Terre, les Djinns prospèrent sur la nature sauvage, développant leur propre culture, loi et leur propre royaume : Shadukiam. Plus tard, l’homme avait à son tour déplus à Allah le miséricordieux et fût lui-même chassé de l’Eden. La cohabitation ne fût pas facile dans un premier temps entre les enfants d’Adam et les Djinns. Iblis se moqua ouvertement de la déchéance de l’homme devenue mortel, même les Djinns n’avaient pas été condamnés à un sort si misérable. Condamner à un sort similaire sur Terre, les deux espèces furent forcer de cohabiter. C’est à cet époque que deux courants de pensées vinrent séparer en deux la société des Djinns, ceux ronger de rancune contre l’homme et qui décidais de suivre les préceptes de Shaytan furent appeler les Shèïètines, ceux désirant vivre en parfaite harmonie avec l’homme pour l’élever furent appeler les Hawajis. Ces deux groupes se réclamaient de la volonté divine. Durant toute sa période antique, l’humanité dut donc à la fois subir l’influence de ces deux groupes aux buts opposés. La sorcellerie mortel se développa en partie d’ailleurs grâce aux conseils parfois avisés et sage ou parfois malicieux des Djinns.

Un troisième groupe émergea à cette période, une ancienne suivante de Iblis au nom de Ghula forma sa propre philosophie, celle-ci clamait que le Djinn était de loin supérieur à l’homme et qu’il était donc de leur droit de naissance de dominer et diriger l’humanité. Se faisant adorer comme des dieux auprès de mortel, les disciples de Ghula commirent de nombreux crime contre la race d’Adam, mais surtout commirent le pire des blasphème contre Dieu se plaçant comme son égale. C’est ainsi que Dieu souffla à l’oreille de Salomon, roi des juifs, comment vaincre le peuple des djinns. Salomon enseigna donc le sortilège à de nombreux sorciers qu’il estimait sage. Asservissant de nombreux Djinns et les liants à de simple babiole comme les djinns asservissaient ses gens, Salomon devenait ainsi l’instrument de la vengeance divine. Cependant les victimes de cette vengeance ne furent pas seulement les suivant de Ghula mais bel et bien tous les Djinns. Ne désirant tout simplement pas être asservis, les Djinns s’unirent sous la bannière de celui qu’ils jugeaient le plus sage, Kashkash plus vieux et sage Djinn de la création pris donc la tête d’une immense armée. Ainsi commença donc ce que l’on appelle « Guerre des dix milles Djinns ».

**Chapitre II : La Guerre des 10 000 Djinns**

Le soulèvement de Salomon contre la tyrannie des Djinns changea a jamais le cours de l’Histoire, les Djinns sous le commandement de Kashkash combattirent les Djinns asservis par Salomon. La guerre s’enlisa pendant de longues et terribles années, Kashkash en brillant général limita comme il put les pertes mais ses propres lieutenants et troupes finirent par se retourner inéluctablement contre lui grâce au pouvoir du sceau de Salomon.

Dans une tentative audacieuse, Kashkash réalisa le siège de la ville de Jérusalem et cru bien réussir à mettre un terme à cette guerre. Malheureusement, cette bataille qui devait marquer leur victoire définitive contre les forces de Salomon se transforma en débâcle quand la moitié de ses forces se retourna contre lui au moment le moins opportun. L’Armée des Djinns libres fuit dans le désert pour rejoindre leur capitale : Shadukiam, bientôt à son tour assiégé.

D’une guerre de conquête, la guerre se transforma en une lutte du désespoir afin de retarder l’inévitable. Bien que les Djinns libres parvinrent à défendre leur cité pendant des mois malgré leur écrasante infériorité numérique, l’issu de la guerre était claire pour tout le monde.

Afin d’éviter que toute leur espèce entière ne se retrouve asservis, les Djinns prirent la décision lors d’un Concile exceptionnelle de quitter la Terre. Ils avaient autrefois étaient chassés de l’Eden, ils s’exileraient également de ce monde ci en créant leur propre royaume qui serait à jamais coupé de la Terre.

Le plan nécessitait une quantité incroyable de magie, sans doute la plus importante que la Terre n’en ait jamais connue. Mais les Djinns ne disposaient pas d’autant de pouvoirs, leur nombre désormais réduit était en cause.

Une solution existait mais les Djinns se refusaient à l’aborder. Ce fût une nouvelle fois de Kashkash que vint leur salut même si le prix à payer allait s’avérer élevé.

Il proposa un grand sacrifice qui était selon lui nécessaire, les sages calculèrent qu’il fallait que les Djinns consentent à sacrifier un tiers de leurs rescapés pour réussir à générer assez de magie pour créer leur propre nouveau monde.

Ce sacrifice ne nécessitait pas la mort de ces Djinns seulement le sacrifice d’une grande partie de leur essence et de leurs pouvoirs ainsi que la condamnation à être coincé pour toujours sur ce monde sans jamais pouvoir atteindre leur nouveau royaume. Cette malédiction avait déjà été imposée par le passé à quelques rares Djinns dont les crimes abject avaient appelés à la plus sévère punition.

La décision voté, le débat s’articula ensuite sur comment choisir ceux qui allaient devoir être sacrifiés, Kashkash surpris tout le monde en se désignant comme volontaire. Les Djinns tentèrent de le dissuader arguant qu’ils auraient besoin de lui pour les guider et les aider à rebâtir leur civilisation dans leur nouveau monde ce à quoi il répondit que ceux qui étaient destinés à être maudits auraient d’autant besoin de lui dans ce monde qui leur était désormais hostile. D’autres leaders se joignirent à sa décision de rester pour guider les maudits a commencé par Shayatin lui-même. Sa mission confié par Dieu était de tenter l’humanité pour tester sa foi, il ne pouvait l’accomplir ailleurs que sur Terre, ses disciples les plus fidèles le suivirent.

Ghula ne surprit à son tour personne quand elle prétexta que même diminués les Djinns étaient toujours supérieurs à l’homme et que c’était leur destiné de les gouverner. Elle resterait sur terre pour voir ce jour arrivé et ceux qui pensaient comme elles la suivirent.

Mij’paln, un des plus anciens Djinns qui était connu pour sa bienveillance et sa clémence et qui n’avait pas cédé aux excès de ses frères et sœurs pendant la guerre argua pour sa part que la cohabitation en harmonie avec l’homme était toujours possible et que c’était les Djinns qui avaient impulsés cette guerre, non l’Homme. Il pensait que maintenant qu’ils ne représentaient plus une menace, ils pouvaient à nouveau vivre en paix avec l’Homme. Ceux qui partageaient sa foi restèrent à leurs tours.

Un nombre important de volontaires fût finalement trouvé mais ce n’était pas encore assez. Pour les autres, les Djinns durent se contraindre à tirer au sort le nom de ceux qui seraient soumis à la malédiction, ils furent appelés : « les désignés ». Tous ne se prirent pas la décision de bon cœur, certains tentèrent même de se rebeller. Finalement les volontaires et les « désignés » furent en nombre suffisant pour que le plan suive son accomplissement.

 **Chapitre III : La malédiction, le départ et la Diaspora**

**Chapitre IV : L’époque moderne**

Le monde a changé depuis les temps antique, la Terre et son destin sont désormais aux mains des hommes. Les Djinns pour leurs parts ont avant tout cherché à survivre au cours des siècles, le cycle perpétuel de renaissances, d’oublis et le difficile réapprentissage de leurs pouvoirs les a empêcher de développer une société capable de rivaliser avec celles des hommes.

De plus, les Veilleurs, un groupe de mortels fidèles aux enseignements de Salomon se sont assurés que les Djinns ne seraient pas à nouveau une menace pour les humains et rentrèrent en conflits avec eux chaque fois qu’un Djinn se faisait un peu trop remarqué.

Cela ne veut pas dire pour autant que les Djinns ont été complétement absents de l’histoire humaine. Non, chaque secte a tenu à saupoudrer de son grain de sel le cours de l’évolution de l’humanité avec parfois succès et souvent pertes et fracas.

Les Djinns ont la chance à chacune de leurs renaissances de découvrir leur époque dans des yeux d’humains avant de découvrir leur véritable identité. Cela fait qu’ils sont au fait de la modernité et des progrès technologiques et usent de ces outils dans leurs propres buts.

Cela signifie aussi que leur vision de l’humanité est fortement liée à leur vécu d’hommes avant leur révélation si bien qu’à chaque incarnation un Djinn n’a pas forcément toujours la même personnalité. Bien sûr, les bribes de souvenirs de ses incarnations précédentes le marquent également profondément.

**Lexique :**

**Djinn :** Esprits immortels élémentaires créés par Dieu et doués d’un libre arbitre. Ils ont été exilés du Paradis pour avoir refusé de s’incliner devant Adam.

**Shadukian :** A l’origine capitale des Djinns sur terre, devenu un royaume à part entière dans l’umbra grâce à l’afflux magique gagné lors de la malédiction. C’est ici que vivent les Djinns exilés (voir exilés).

**‘Ifrit :** Race de Djinn créé à partir d’un feu ardent. Ils sont colériques mais courageux.

**Maritin :** Race de Djinn créé à partir d’un cour d’eau. Ils sont d’un tempérament changeant comme leur élément.

**Sylphe :** Race de Djinn créé à partir d’une brise. Ils sont froids, calculateurs et analytiques.

**Incarnation :** Nom donné à l’identité d’un Djinn à chaque renaissance.

**Révélation :** Moment ou un Djinn encore sous sa forme humaine prend soudain conscience de sa véritable identité.

**Forme Djinnique :** Véritable forme que prend un Djinn quand il n’est pas sous sa forme humaine. Chaque race de Djinn a différents avantages lié à cette forme.

**Désignés :** Ceux parmi les Djinns qui furent choisis pour subir la malédiction et qui ne s’étaient pas portés volontaires.

**Sceau de Salomon :** Magie mystique permettant de lier les Djinns à la volonté du sorcier et qui enferme son esprit dans un objet commun.

**Malédiction :** Nom donné au rituel qui permit l’établissement du royaume mystique de Shadukian en contrepartie du sacrifice en essence des Djinns restés sur Terre.

**Les Exilés :** Djinns qui partirent à jamais de la Terre pour le royaume mystique de Shadukian. Ils ont conservés leur pure essence.

**Les Asservis :** Ceux parmi les Djinns qui tombèrent sous l’effet du sceau de Salomon et qui se retrouvèrent à servir les sorciers et à combattre leurs propres frères et sœurs durant la guerre des dix milles Djinns.

**Science :** Regroupement de pouvoirs sur lequel le Djinn a de l’influence.

**Ghuls :** Nom donné à ceux parmi les Djinns qui cherchent à dominer l’humanité pour la gouverner et qui prône la supériorité du Djinn sur l’homme.

**Shèïètines :** Nom donné à ceux parmi les Djinns qui tentent l’humanité pour tester leur foi en Dieu et ainsi séparer les vrais croyants des infidèles.

**Hawajis :** Nom donné à ceux parmi les Djinns qui suivent la voie de la cohabitation avec l’homme et qui cherchent à forger leur propre éden sur Terre avec l’aide de l’humanité.

**Ancre :** Nom donné aux objets auxquels ont été liés les Djinns asservis, elle leur sert de prison et de maison. Si l’ancre est détruite le Djinn n’est pas libéré mais son essence est au contraire dissoute vers le néant.

**Création de personnage :**

1. Choisir son origine : Djinn Libre, Djinn Asservi, Djinn Exilé
2. Déterminer son concept
3. Noter sa nature et son attitude
4. Choisir sa race : Sylphe, Maritin, ‘Afarit
5. Choisir sa secte (Pour les Djinns libres seulement) : Hawaji, Shayatin, Ghoul, Indépendant

**Choisir ses attributs :**

**Djinns libres :** 7/5/3

**Djinns asservis/Djinns exilés :** 8/6/4

Les factions :

« Citation »

Présentation

But/Motivation

Implantation

Leader

**Nouveaux historiques :**

**Mémoires Djinniques**

**0**  Vous ne vous rappelez de rien de votre vie avant la malédiction, à croire que vous n’y étiez pas.

**\***  Quelques bribes de souvenirs, en vous concentrant bien.

**\*\*** Vous vous rappelez de visages, de lieux, mais cela vous demande beaucoup de concentration.

**\*\*\***  Vous vous rappelez de scènes entières mais vous avez tendance à tout mélanger.

**\*\*\*\*** Vous vous rappelez de tout ou presque assez distinctivement.

**\*\*\*\*\***  Vous n’avez rien oublié à croire que c’était hier !

Réincarnation (Djinns libres seulement) : Permet de puiser des « connaissances » de ses précédentes incarnations.

Sanctuaire : Permet de disposer de son propre micro-royaume dans l’umbra et de s’y soigner plus rapidement

Mortels

Se réincarnes (oublies une grande partie de ses souvenirs à chaque « réincarnation).

Forme Djinnique :

Immunité au contrôle mentale

Immunité au changement de forme involontaire

Immunité à la puissance du sceau

Dégâts létaux encaissables

Régénère les points de santé deux fois plus vite que les humains.

**Les Races :**

**‘Ifrit :** **عِفَارِيت**

**Apparence Djinnique :** Les ‘afarit sont généralement plus musculeux que leurs autres frères. Leur peau va de l’orange clair au rouge vif. Leurs cheveux sont fait de flammes et partout où ils passent une odeur de soufre se fait sentir et les incendies ne sont jamais très loin.

**Bonus de Forme :** + 2 en Force ou Vigueur

**Affinité élémentaire :** Sous sa forme Djinnique, le Djinn ne subit aucun dégât venant de feux naturels, de plus, il peut d’un simple contact de la main allumer un feu sur une matière inflammable.

**Hybris :** Colérique

**Savoirs :** Désirs, Genèse, Royaume

**Stéréotypes :**

**Maritins :** « *Comment voulez faire confiance à quelqu’un qui change d’avis toutes les cinq minutes ? »*

**Sylphes :** « *Ne leurs faites jamais confiance, ils semblent toujours manigancer quelque chose… »*

**Mortels :** « *Les enfants d’Argile pullulent sur la surface de la Terre. Sans notre sagesse, ils se consumeront d’eux même. »*

**Maritin :** **مَاَرِدْ**

**Apparence Djinnique :** Les maritins ont la réputation d’être les plus beaux des Djinns. Que ce soit vrai ou non, ils attirent toujours l’attention sur eux partout où ils vont. Leur peau peut prendre n’importe quelle couleur de nuance de bleu et luit toujours un peu. Leurs cheveux sont toujours humides.

**Bonus de Forme :** + 2 en Charisme ou Apparence

**Affinité élémentaire :** Sous sa forme Djinnique, le Djinn peut respirer normalement sous l’eau, nage à deux fois sa vitesse de course et est également immunisé aux dégâts lié au milieu aquatique (y compris la pression des profondeurs).

**Hybris :** Lunatique

**Savoirs :** Change-forme, Illusion, Désirs

**Stéréotypes :**

**‘Afarit :** « *Très irritables, ne vous avisez jamais d’en fâcher un ou il pourrait ruiner votre journée. »*

**Sylphes :** « *Des manipulateurs habiles, ne leurs tournez pas le dos. »*

**Mortels :** « *Non content de détruire leur terre, ils s’attaquent maintenant à nos océans. »*

**Sylphe :** **مَاَرِدْ**

**Apparence Djinnique :** Les sylphes sont « généralement » les plus fins et agiles des Djinns. Ils donnent l’impression de pouvoir s’envoler à la moindre brise. Ils ont toujours l’air d’avoir la tête dans les nuages mais sont en réalité de fins calculateurs. Leur peau prend des teintes vert émeraude.

**Bonus de Forme :** +2 en Intelligence ou Dextérité

**Affinité élémentaire :** Sous sa forme Djinnique, le Djinn ne prend aucun dégât peu importe la hauteur de sa chute. Il ne peut également pas s’asphyxier (même sous l’eau). Le Djinn est, de plus capable de « d’interrompre » sa chute si il y consacre son tour (et peut donc le faire indéfiniment si il ne fait que cela).

**Hybris :** Pragmatique

**Savoirs :** Royaume, Genèse, Esprits

**Stéréotypes :**

**‘Afarit :** « *Nos frères sont prompts à la colère, nous avons appris à exploiter cette faiblesse. »*

**Maritins :** « *Leurs palabres continuels et inutiles nous ennuient, nous préférons les ignorer à moins que ce ne soit « vraiment » important. »*

**Mortels :** «*Leurs réussites à leurs seuls mérites depuis l’exil de l’Eden sont remarquables, imaginez ce qu’ils pourraient accomplir d’encore plus grand sous notre direction avisé. »*

**Les Sectes :**

*« Il y a parmi nous des vertueux et d'autres qui le sont moins ; nous étions divisés en différentes sectes. » (Sourate 72 verset 11)*

**Hawajis :**

**Surnom :** Les Muses

Tous les Djinns ne cherchent pas à condamner l’humanité aux enfers ou à l’asservir. Certains d’entre eux pensent qu’il est tout à fait possible pour les Djinns de vivre en paix et en harmonie avec l’humanité. Ces Djinns prennent le nom de Hawajis.

Après l’exil, à leur arrivé sur Terre, les Djinns qui deviendraient plus tard les Hawajis furent les conseillers et les mentors de l’homme. Les aidants à dompter la terre et à créer des outils. Ce furent également ces Djinns qui insufflèrent dans le cœur de l’homme son goût pour l’art.

Durant la guerre, les Hawajis furent la voix de raison, celle qui tentèrent de négocier la paix avec les forces mortelles de Salomon et qui tempèrent les exactions de leurs frères.

Leur sentiment était que c’était la folie des Djinns qui avaient provoqués la fureur vengeresse de l’homme et que sans cela les Djinns et les humains auraient pu former une société unique tirant le meilleur l’un de l’autre. Ceux qui acceptèrent la malédiction le firent dans l’espoir d’établir un nouvel Eden sur Terre avec l’aide de l’homme.

Aujourd’hui, les Hawajis cherchent à détourner l’humanité de ses démons. Ils cherchent à prévenir l’esprit autodestructeur et égoïste de l’homme qui ne voit pas qu’il est en train de détruire son, « leur » monde. Les Hawajis tentent d’inspirer l’humanité de la plus noble manière, cherchant à la pousser à l’altruisme et à la préservation de la planète. Ce n’est pas étonnant de retrouver tant de Hawajis dans les mouvements et parties politiques prônant pour la paix mondiale et pour l’écologie.

**Leader :** Réputé pour être le plus bienveillant des Djinns, Mij’pain a toujours milité auprès de ses frères pour la cohabitation avec l’humanité. Son incarnation actuelle, un médecin travaillant pour des ONG œuvre là où les conditions de vie sont les plus difficiles et tente d’apporter confort et progrès à ceux qui en sont dépourvus. Il tente de donner l’exemple et espère inspirer d’autres à faire de même. Mij’pain est un maritin.

**Stéréotype :**

**Sayatins :** « *Ils sont nobles à leurs façons, ils se savent damner mais restent fidèles à la mission qu’ils se sont confiés. Cela ne nous empêche pas de leur faire obstacle partout où nous le pouvons. »*

**Ghuls :** « *Les imbéciles, ils n’ont toujours pas compris que c’est leur folie qui a engendré la malédiction. »*

**Indépendants :** « *Je respecte leur libre pensée tant qu’ils savent se montrer raisonnables. »*

**Mortels :** « *Notre meilleur espoir pour ce monde, nous continuons d’espérer qu’ils retrouveront la raison et qu’ensemble nous pourrons bâtir un nouvel Eden. »*

**Shèïètines:**

**Surnom :** Les tentateurs

Les Djinns doivent leur exil du Paradis à un seul d’entre eux : Iblis, qui en refusant de se soumettre à l’homme défia Dieu. Si c’est la jalousie qui motiva son acte, Iblis devenu Shayatin se vit confier une nouvelle mission par Dieu qu’il accepta de plein gré. Une mission pour lui et ceux qui se décideraient à le suivre : tester la foi de l’homme pour jauger de son mérite au salut.

Les Shèïètines à leur arrivé sur Terre après l’exil eurent à subir la colère de leurs frères et sœurs les accusant (avec raison) de leur situation. Faisant fi des critiques, les Shèïètines se mirent immédiatement au travail, les premières civilisations humaines eurent à subir l’influence des tentateurs tout autant que celles des muses. A chaque fois que ce fût possible, ils cherchèrent à pousser l’homme à cultiver ses vices car ils savaient qu’ils le condamneraient à la damnation. La défection de Ghula et de ses fidèles pour former leur propre faction marqua un coup terrible pour les Shèïètines. Ils regrettèrent amèrement que leurs frères et sœurs dévoyés ne comprennent pas la noblesse de leur tâche.

Pendant la Guerre, les Shèïètines se retrouvèrent entre deux feux. Contrairement aux goules et bien qu’ils furent tout aussi responsable de l’insurrection de Salomon, ils n’avaient aucun intérêt à asservir l’humanité car l’homme servile perdait son libre arbitre et donc sa faculté à être corrompu mais ils ne partageaient pas non plus l’angélisme et l’utopie de leurs frères Hawajis.

Pour les Shèïètines, la guerre fût un formidable laboratoire à leurs techniques de corruptions et de tromperies. De façon très pragmatique, ils soutinrent tour à tour leurs frères Hawajis et Goules pour que la guerre dure le plus longtemps possible ce qu’on leur reprocha par la suite. Ceux qui acceptèrent la malédiction le firent car ils restaient fidèles à la mission confiée par Dieu de tentateurs.

Aujourd’hui, les tentateurs continuent avec humilité leur mission sacrée et tentent de séparer le bon grain de l’ivraie au sein de l’humanité. L’époque moderne les a dotées d’outils très efficaces pour répandre le vice à grande échelle. Ils se sont investis à grande échelle dans le commerce des stupéfiants, de la prostitution et la vente d’arme. Tout ce qui pousse l’homme à s’auto-détruire est une arme redoutable aux mains de ces experts du vice.

Les Shèïètines sentent que la fin du monde est proche et ont donc accélérés leurs actions ces dernières années. Ils poussent et testent les limites des hommes pour trouver ceux qui méritent le salut.

**Leader :** Le fondateur de la secte est aussi le responsable de l’exil des Djinns sur Terre. Fidèle à sa mission depuis toujours, l’époque moderne n’a rien altéré à son sens du devoir. Son incarnation actuelle est un homme d’affaire d’apparence respectable mais qui trempe dans de nombreuses affaires à la moralité douteuse mais toujours légales. Il promeut les vices au niveau mondial (notamment grâce à internet) avec un succès certains. Iblis est un Ifrit.

**Stéréotypes :**

**Hawajis :** «*Nos frères pensent que nous devrions aider l’humanité à s’élever et à trouver le salut mais comment l’Homme pourrait-il prouver sa valeur si nous n’étions pas là pour tester sa foi ?»*

**Ghuls :** « *Si fourvoyés. Ils pensent que si Iblis défia Dieu en refusant de se soumettre à Adam c’était car il souhaitait en réalité dominer l’Homme. Ils ne peuvent pas comprendre la mission qui nous anime.»*

**Indépendants :** « *Le libre arbitre est un grand cadeau qui nous a été offert, nous observerons avec attention ce qu’ils font du leur. »*

**Mortels :** « *Contrairement aux idées reçues, nous ne détestons pas les fils d’Adam. Nous cherchons seulement à déterminer lesquels sont vraiment digne de l’amour de Dieu.»*

Ghuls :

*"Ils ont attribué à Dieu les Djinns comme associés, mais c'est lui qui a créé les Djinns. Ils ont imaginé, dans leur ignorance, que Dieu a des fils et des filles. Gloire à lui ! Il est très élevé au-dessus de ce qu'ils imaginent" (S. VI, 100).*

**Surnom :** Goules

Les Djinns sont présentés par les religions humaines comme des esprits généralement mauvais qui cherchent à nuire et à prendre le contrôle sur les hommes. Une grande partie de cette mauvaise réputation vient de l’action de cette secte. En effet, bien qu’ils furent à l’origine des Shèïètines, ceux qui deviendraient par la suite des Goules n’ont pas pour but d’élever l’humanité ni même de chercher à déterminer quels humains méritent ou non le salut. Ils laissent cela aux idéalistes et aux fanatiques, eux sont beaucoup plus pragmatiques. Pour les Goules, les humains ne sont bons qu’à une seule chose : les servir. En effet, de la rébellion d’Iblis les Goules n’ont retenu qu’une seule chose : avant leur création ils étaient heureux au paradis et c’est par leurs fautes qu’ils en ont été chassés. Les Goules prétendent que la Terre leur revient de droit et que les humains devraient être esclaves non seulement en remboursement de leur déchéance mais également parce qu’ils sont inférieurs en tout point aux Djinns. Les hommes sont en effet mortels et faibles, ils ne disposent pas des puissants pouvoirs magiques des Djinns alors pourquoi devraient-ils être maitres de ce monde ?

Avant la Guerre, les disciples de Ghula terrorisaient et gouvernaient sur des cités entières d’humains asservis. Ce sont leurs exactions qui poussèrent les humains à se soulever, ce qui déclencha la guerre des dix milles Djinns.

Pendant la Guerre, les Goules firent partis des voix qui prétendaient que cette révolte devait être matée de la façon la plus terrible qui soit de peur que l’humanité ne se libère complétement de ses chaines. Chaque révolte se voyait maté sévèrement, les Goules n’hésitant pas parfois à sacrifier des milliers d’humains rien que pour l’exemple. Ce qu’ils ne comprenaient pas c’est que leurs exactions renforçaient la volonté des rebelles de chasser les despotes. Ceux qui acceptèrent la malédiction le firent finalement car pour eux, une bataille avait été perdu et non la guerre. Ils pensaient toujours pouvoir récupérer le contrôle du monde et replacer les humains à leurs justes places.

Aujourd’hui, les Goules ont appris à être plus subtile dans leurs approches. Ils ont infiltrés les gouvernements et tentent de s’assurer du contrôle des masses grâces aux technologies nouvelles.

Ils se créent souvent des sectes ou ils représentent une forme de divinité supérieurs que leurs disciples mortels vénèrent religieusement. Ces sectes sont souvent connues des pouvoirs mortels et sont considérées comme dangereuses même si les gouvernements des hommes ignorent souvent la véritable nature de ces cultes.

La principale faiblesse de la secte c’est que leurs désirs de pouvoirs les poussent à la compétition entre eux ; ce qui fait que leur pouvoir est rarement stable. Cela ne veut pas dire que la coopération n’existe pas au sein de cette secte mais elle est instable et provisoire au mieux. La seule chose qui unit vraiment les Goules entre elles ce sont leurs haines communes pour les autres sectes et leur désir de domination des humains.

**Leader :** La Djinn du nom de Ghula est le leader ancestral de la secte. Ancienne disciple et amante de Iblis, elle s’est émancipé pour forger sa propre philosophie selon une

**Stéréotypes :**

**Hawajis :** *« Ces faibles pensent que l’on peut vivre en harmonie avec les humains mais pourquoi voudrais je vivre au milieu des cafards ? »*

**Shèïètines :** *« Pourquoi être l’esclave de Dieu quand je peux être un Roi sur Terre ? Dire que nous avons partagés leur foi… »*

**Indépendants :** « Leur pseudo-liberté est un mensonge, ils sont trop lâches pour accepter la vérité. »

**Mortels :** « *Le laxisme de nos frères expliquent pourquoi les humains pullulent aujourd’hui. Nous les commanderont ou nous les détruirons. »*

Indépendants :

Tous les Djinns ne souhaitent pas s’affilier à l’une des grandes sectes, certains sont justes désireux de profiter de leur libre arbitre de la façon qu’il leur sied le plus.

En tant que non groupe, il est difficile de définir un profil chez ces Djinns qui se déclarent indépendant. Pourtant certains traits de caractère leurs semblent communs. Ils sont généralement solitaires et sont prêts à défendre leurs libertés et indépendances farouchement.

Les Sectes mineurs :

Les religieux

Les nihilistes

Les rêveurs

Les Sciences :

**Changeforme :** (Apparence + Représentation)

**Niveau 1 :** Permet de se transformer en animal commun de petite taille à moyenne (jusqu’à la taille d’un gros chien par exemple). **Difficulté 6.**

**Ex :** 1 succès : Rat, 2 succès Un chat, 3 succès un gros chien…

**Niveau 2 :** Permet de modifier légèrement sa forme humaine (on peut changer qu’une seule chose par succès). **Difficulté 6**

**Ex :** 1 succès : Changement de coupe de cheveux, 2 succès : Changement de corpulence, 3 succès : Changement de couleur de peau …

**Niveau 3 :** Permet de se transformer en animal rare et/ou très imposants (Eléphant, Tigre par exemple). **Difficulté 7**

**Ex :** 1 succès : Koala, 2 succès : Tigre, 3 succès : Un éléphant…

**Niveau 4 :** Permet de prendre la forme humaine que l’on désire (elle peut exister ou non) ou de se changer en objet pas plus gros qu’une voiture. **Difficulté 7**

**Niveau 5 :** Permet de prendre n’importe quelle forme vivante y d’une créature qui n’existe pas (Dragon, Gryphon etc.) ou de n’importe quel objet. **Difficulté 9**

**Elémentaire (Feu, Vent, Eau) :** (Vigueur + Survie)

**Niveau 1 :** Permet de manipuler  une certaine quantité de son élément

**Niveau 2 :** Permet de créer à partir de rien une certaine quantité de son élément

**Niveau 3 :** Permet de se soigner à partir de son élément

**Niveau 4 :** Permet de fusionner avec son élément et d’en prendre les avantages et faiblesses

**Niveau 5 :** Permet de se transformer en l’avatar de son élément

**Illusion :** (Manipulation + Subterfuge)

**Niveau 1 :** Crée une illusion mineure qui ne concerne qu’un seul sens

**Niveau 2 :** Crée une illusion crédible qui berne tous les sens sauf le toucher

**Niveau 3 :** Crée une illusion collective (même limitation que le niveau 2)

**Niveau 4 :** Crée une illusion totale qui berne tous les sens (y compris les sens surnaturels)

**Niveau 5 :** Permet de créer une illusion qui dure à jamais pour tous ceux qui ont été victime de ce sort

**Désirs :** (Charisme + Empathie)

**Niveau 1 :** Permet d’attiser une passion

**Niveau 2 :** Permet de refreiner une passion (apaiser)

**Niveau 3 :** Permet de créer une passion chez un mortel à partir de rien.

**Niveau 4 :** Permet de contrôler les désirs et passions des créatures surnaturelles (Djinns compris), les limitations sont les mêmes que les niveaux inférieurs.

**Niveau 5 :** Contrôler les désirs d’une foule entière de mortels.

**Royaume :** (Astuce + Survie)

**Niveau 1 :** Permet de se téléporter dans un endroit à portée de vue.

**Niveau 2 :** Permet de se téléporter à proximité mais dans un endroit qu’on ne voit pas forcément (derrière une porte fermée ou un mur par exemple).

**Niveau 3 :** Permet d’ouvrir une porte vers le plan astrale (royaume ou l’on est légèrement déphasé avec le monde et donc intangible).

**Niveau 4 :** Permet de se téléporter n’importe où sur le monde ou on se trouve

**Niveau 5 :** Permet d’ouvrir une porte vers n’importe quel royaume (y compris Shadukiam) mais provisoirement.

**Genèse :** (Intelligence + Artisanats)

**Niveau 1 :** Un objet commun de petite taille et sans mécanisme (Couteau, tournevis, etc.)

**Niveau 2 :** Un objet plus complexe ou moins commun (bijoux, pistolet)

**Niveau 3 :**

**Niveau 4 :** Un objet très complexe et/ou très imposant (avion, ordinateur, etc.)

**Niveau 5 :** L’objet créé durera éternellement à moins d’être détruit

**Esprits :** (Perception + Occultisme)

**Niveau 1 :** Voir l’immatérielle (Monde Astrale, monde des ombres etc.)

**Niveau 2 :** Interagir avec les esprits ou fantômes (les toucher, les blesser).

**Niveau 3 :** Forcer un esprit ou fantôme à obéir

**Niveau 4 :** Rendre matérielle un esprit ou fantôme

**Niveau 5 :** Possession d’un corps humain ou animal

L’Art du Conteur:

La guerre des Sectes

La lutte contre l’Ordre de Salomon

Voyage vers l’inconnu

Crossover