

JANNS

Il est minuit dans Bagdad la magnifique, la Perle de l'Orient. La princesse Yaicha se penche à sa fenêtre au-dessus du minaret de l'éléphant. Elle a congédié sa servante et se demande comment le cordonnier de Basorh va bien pouvoir la retrouver. Elle regarde la lune et, stupéfaite, voit sa silhouette bondir dans les airs sur des babouches de vent, une lampe à huile dans la main. Elle rougit, elle recule devant ce prodige. Elle réalise qu'elle vient de tomber amoureuse d'un Jann, promesse de milles aventures et de mille folies.

LES PERSONNAGES

Les joueurs incarnent des Janns, des génies liés à un élément spécifique dans le monde peuplé de mystère des *Mille et une nuits*. Les Janns vivent normalement parmi les habitants de Bagdad, mais disposent de pouvoirs magiques hors du commun.

LES AVENTURES

Procurez-vous les *Mille et une nuits*, soit en librairie, soit sur Internet sur l'un des sites hébergeant des livres en Domaine public. Choisissez un chapitre, remplacez le ou les protagonistes par les personnages des joueurs. Jouez.

BRICOLER DES DÉS JANNS

Prenez une douzaine de dés à 6 faces blancs et des feutres de couleur. Colorez chacune des faces des dés : une en rouge pour le Feu, une en bleu pour l'Eau, une en marron pour la Terre, une en vert pour l'Air, une en noir pour le Vide et une de toutes les couleurs à la fois.

LE SYSTÈME

À chaque fois que vous souhaitez entreprendre une action, lancez 3 *dés Janns*. Lorsque vous obtenez une paire, l'action est réussie, un brelan, l'action est

une réussite exceptionnelle. Lorsque vous disposez d'un mot-clé adapté à l'action, vous avez le droit de relancer un dé de votre choix. Lorsque l'action est particulièrement difficile ou lorsque vous subissez des circonstances défavorables – quand vous êtes *blesé* par exemple – le MJ peut vous demander de relancer un dé de son choix après votre tirage. Si vous disposez d'un dé de relance et d'un dé de pénalité, vous lancez les dés normalement. Au moment où une action est manquée, le MJ peut appliquer une condition de la liste en encart ou décider de faire intervenir une complication de son choix dans l'histoire. L'élément de la paire ou du brelan colore l'action et sa description. Même si un personnage utilise deux mots-clés pour une action (tapis+air pour chevaucher un tapis volant par exemple), il ne bénéficie que d'un seul dé de relance.

L'offrande des Janns

Vous disposez de 2 dés Janns au début de chaque session. Vous pouvez les donner à n'importe quel moment à un autre joueur, MJ inclus, même si vous ne participez pas à l'action. Les dés offerts peuvent permettre de relancer un second dé si le jet bénéficie déjà d'un dé de relance ou servent de dé de relance si

le jet n'en bénéficie pas. Si vous disposez d'un dé de relance, d'un dé offert et d'un dé de pénalité à la fois, vous bénéficiez d'un dé de relance en tout. Une même action ne peut recevoir qu'un seul dé offert.

Air. *Élégance, douceur, esprit, rapidité, vie.*

Eau. *Charme, fluidité, guérison, renouveau, sérénité.*

Feu. *Colère, Force, passion, purification, violence.*

Terre. *Endurance, persévérance, stabilité, ténacité.*

Vide. *Chance, créativité, intuition, ruse.*

Tout à la fois. *Exploit, magie, prodige.*

Conditions

Blessé

Dépassé

Dépouillé exige volé

Fasciné exige séduit

Humilié exige réfuté

Malade

Mort exige mutilé

Mutilé exige blessé

Réfuté

Séduit

Volé



Créer un Jann

Lorsque vous créez un Jann, vous devez choisir un élément et 4 mot-clé dans la liste en encart. Les Janns de l'air sont appelés des *Djinns*, les Janns de la Terre des *Daos*, les Janns du feu des *Efreetts*, les Janns de l'eau des *Marids* et les Janns du vide des *Eblis*. Vous devez également imaginer sa description et lui donner un nom. L'élément de votre Jann fonctionne exactement comme un mot-clé.

Mots-clés

Agile, Agrandissement, Animaux, Arc, Barbier, Butin, Charme, Cimeterre, Conviction, Consoler, Courtisan, Cuisine, Dague, Danse, Déguisement, Désert, Eunuque, Esbroufe, Exploration, Fakir, Fuite, Informé, Innocent, Marchander, Minaret, Navigation, Rapidité, Rhétorique, Savant, Soigner, Surprise, Tapis, Transformations, Vizir, Virtuose, Vol, Voyage, Ville.