



---

## LES MYSTÈRES DES GÉNIES

---

### RAPPORT KA-47-113

Une brève étude des génies, ces créatures mystérieuses et puissantes qui habitent les légendes des Badawi et les mythes des peuples anciens du Katapesh.

## LE KATAPESH, TERRE DES ÉLÉMENTS

Lorsqu'on quitte le confort des villes et des caravansérails du Katapesh pour se retrouver sur les pistes ou au milieu des étendues désertiques, on se rend rapidement compte qu'il s'agit d'une terre où les éléments jouent un rôle fondamental, voire même vital.

Il y a le sol, la poussière, la roche et le sable, des dunes qui semblent animées d'une vie propre et qui se déplacent, qui attirent, qui trompent, qui ensevelissent ou qui abritent. La Terre.

Il y a les tempêtes de sable où la poussière se répand dans les airs, pénètre dans les habits ou même dans la gorge et dans le corps si on n'y prend pas garde, le vent du matin qui rafraîchit, le vent du midi qui brûle le visage et la peau, et le vent du soir qui annonce les tempêtes à venir. L'Air.

Il y a cette quête éternelle de la moindre source, du moindre puits qui permettra de survivre, la recherche des oasis qui fleurissent comme des îlots de vie au sein d'une terre apparemment morte et qui apportent la promesse de pouvoir cultiver le sol et élever le bétail. L'Eau.

Puis il y a le soleil, sévère et impitoyable, la chaleur qui dessèche, qui fripe la peau et sale la langue, mais aussi le réconfort du matin après les nuits glaciales et la nourriture des plantes et des herbes. Le Feu.

Ce n'est donc pas étonnant de constater que les terres des Badawis, les nomades du Katapesh, et des autres peuples anciens de la région sont habitées par des créatures étroitement associées à ces

concepts cardinaux et complémentaires, simples et puissants. On retrouve ces créatures associées aux éléments, ces génies ou *jinn(s)* (singulier *jinn* ou *jinni*) dans les contes et les chansons que les anciens murmurent au coin du feu, dans les légendes et les mises en garde que les Badawis révèlent aux voyageurs ou encore dans les études et les livrets que les érudits et les mages du Katapesh rédigent pour tenter de maîtriser les pouvoirs de ces créatures.

## LES FAMILLES DE GÉNIES

Les *jinn*s (singulier *jinn*) ne forment pas un unique groupe uni et homogène mais se composent de cinq grandes familles, quatre familles associées à chacun des éléments et une dernière famille de génies qu'on dit liés à la fois à tous et à aucun des éléments et qui seraient, paradoxalement peut-être, moins puissants que leurs cousins élémentaires.

**Les génies du plan des mortels.** Les *jann(s)* (singulier *jann* ou *janni*) intégreraient les quatre éléments à la fois et tireraient leur puissance et leur faiblesse des oppositions et des résonances entre eux. Ainsi, le Feu et l'Eau s'affronteraient en eux, renforçant ainsi leurs élans tout en amoindrissant leurs capacités. Il est plutôt difficile de trouver les mots justes dans la langue commune pour décrire les énergies qui donnent vie et puissance aux *janns*, mais l'idée maîtresse que les contes badawis véhiculent à leur sujet est qu'ils tirent leurs pouvoirs de leur maîtrise sur chacun des quatre éléments, mais que ceux-ci sont limités par la présence des opposés de chacun de ces éléments.

Les *janns* seraient des créatures mortelles associées au monde Primaire, au monde de Golarion, contrairement aux autres génies qui sont plus étroitement liés à d'autres plans d'existence qu'on

nomme généralement plans Élémentaires. De tous les génies, les *janns* seraient également ceux dont l'apparence est la plus proche de celle des humains, mais les légendes divergent lorsqu'il s'agit de savoir si c'est là leur véritable forme ou s'il s'agit d'une forme d'emprunt ou encore s'ils sont métamorphes et ne possèdent aucune forme qu'on pourrait qualifier de « naturelle ».

**Les génies de l'Air.** Les *jinn*s associés à l'Air sont généralement appelés les *djinn(s)* (singulier *djinn* ou *djinni*). Contrairement aux *janns*, leur apparence permet de les distinguer assez facilement des mortels car leur corps est à moitié constitué d'air ou de nuages.



D'après les légendes, il s'agirait également des plus amicaux des génies.

Ces génies aux yeux clairs, aux cheveux de la couleur du vent et à la peau pâle se déplaceraient constamment en volant plutôt qu'en marchant et orneraient leurs corps de tatouages animés qui sembleraient voler au gré du vent.

**Les génies de l'Eau.** Les contes des marins et les histoires des nomades du désert évoquent les génies de l'Eau sous le nom de *marids* (singulier *marid*). Ces créatures, qui ne semblent



### Un point sur les noms des génies ...

Élément	Nom singulier/nom pluriel
(générique)	<i>jinni/jinn</i> ou <i>jinn/jinns</i>
(tous)	<i>janni/jann</i> ou <i>jann/janns</i>
Air	<i>djinni/djinn</i> ou <i>djinn/djinns</i>
Eau	<i>marid/marids</i>
Terre	<i>shaitan/shaitans</i>
Feu	<i>efreeti/efreet</i> ou <i>efrit/efrits</i>

jamais beaucoup s'éloigner des rivages ou des plans d'eau, auraient le corps couvert de délicates écailles bleues, noires ou vertes et arboreraient des cheveux qui ressembleraient à des algues.

Les histoires indiquent qu'ils pourraient rendre leur corps translucide et quasiment indétectable dans l'eau. Plusieurs légendes racontent comment ces créatures tantôt paisibles tantôt tempétueuses, capricieuses ou passionnées (s'agirait-il d'une transposition des qualités de l'eau, tantôt calme tantôt agitée ?) attireraient parfois des humains dans les profondeurs aquatiques en leur promettant amour, richesse ou gloire. Curieusement, dans beaucoup de ces contes, les *marids* tiennent ces promesses.

**Les génies de la Terre.** Les esprits de la roche, du sol et des dunes sont connus sous le nom de *shaitans* (singulier *shaitan*). Ces êtres à la peau de pierre, au sang de magma et aux yeux brillants comme des bijoux sont d'un naturel assez paisible mais les légendes racontent ô combien leur rancune est tenace (voir illustration sur la page ci-contre). Une de ces histoires en particulier indique comment le meurtrier d'un *shaitan* avait décidé de vivre une vie de reclus tantôt sur les flots tantôt dans les airs pour éviter que la

famille de sa victime ne vienne à le retrouver (et comment, en fin de compte, il a dû remettre pied sur terre et payer sa dette de sang).

### Les génies du Feu.

Finalement, les terribles génies du Feu incarnent, quant à eux, la destruction et la colère de cet élément.

Ces *efrits* ou *efreet*

(singulier *efrit* ou

*efreeti*) ont une peau

couleur de feu, pouvant

varier du rouge vif de la

flamme torride jusqu'au

rouge foncé de la braise

qui couve, et des cheveux

qui s'agitent comme

les flammes d'un feu

de camp. Les légendes

racontent que ces génies du Feu

apprécieraient tout particulièrement

le goût de la chair (animale ou humaine) et qu'ils boiraient une

sorte de mélange fait de copeaux de bois et de poussière de charbon.



## NAISSANCE, VIE ET MORT DES GÉNIES

Les légendes badawies s'intéressent plus aux relations des génies avec les humains du Katapesh qu'au mode de vie de ces créatures sur leurs plans d'origine, mais il est toutefois possible de

recueillir quelques informations en réalisant une lecture précise de ces histoires et en comblant les trous par un mélange d'imagination et de déduction.

**La naissance des génies.** Contrairement à la majorité des créatures provenant des autres plans d'existence, les génies naîtraient de manière tout à fait similaire aux humains, mais les portées multiples (de cinq, six, sept, voire plus) seraient beaucoup plus courantes chez eux. Au fil de leur croissance, les génies gagneraient en taille, avec un rythme propre à chaque individu (une fois encore, comme chez les humains). La taille serait toutefois considérée comme une indication importante de la puissance relative des génies. Ainsi, les *jinnns* de petite taille seraient de facto voués à un avenir moins brillant que ceux qui sont plus imposants.

**La vie des génies.** Lorsqu'ils ne fréquentent pas le monde des mortels, les génies (du moins, ceux des quatre familles liées aux éléments) passeraient leur vie dans des endroits en rapport direct avec leur élément de prédilection. Ainsi, les *efreet* habiteraient de larges palais de métal brûlant (dont la description est d'ailleurs fort semblable à ce que les moins instruits pourraient appeler l'enfer) où couleraient des rivières de lave en fusion (une légende parle d'une ville mythique appelée la Cité d'Airain) alors que les *marids* vivraient dans de magnifiques édifices de cristal dont les formes évoqueraient les coquillages et qui seraient situés au fond des mers. Les *djinns*, quant à eux, séjourneraient dans les déserts des mortels.

**Les femmes-génies.** Pour une raison inconnue (la volonté des dieux ou un élément propre à la nature des génies), les *jinnns* femmes sont beaucoup plus rares que leurs homologues masculins. *Tout ce qui est rare est cher* est une devise qu'on entend souvent sur les marchés de Katapesh (et même ce qui n'est pas rare y est également cher, bien souvent), mais c'est également vrai dans le

cas des génies. Les femmes génies sont convoitées et considérées comme des raretés dans toutes les familles de génies, même si cela se traduit de manières bien diverses.

Chez la plupart des génies (à savoir chez les *janns*, les *djinns*, les *marids* et les *shaitans*), les femmes sont souvent couvertes de cadeaux et les mâles rivalisent de prouesses, de vantardises et d'imagination pour les séduire. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir les femmes-génies de ces familles entretenir des harems d'hommes et les hommes encourir tous les dangers imaginables pour conquérir, aider ou récupérer une femme-génie en danger. Les femmes-génies les plus sages font en sorte que leurs époux soient occupés (elles les envoient à la guerre, en mission, ou leur trouvent d'autres occupations), de sorte qu'ils ne se retrouvent pas avec trop de temps libre et qu'ils expriment leur jalousie de manière plus ou moins violente. Chez les *efreet* par contre, les femmes sont plutôt considérées comme des objets précieux à protéger coûte que coûte et elles sont souvent placées bien à l'abri des regards dans des palais surprotégés.

**La mort des génies.** De nombreux contes décrivent la mort de génies. Cela se déroule presque systématiquement sous une forme très spectaculaire : les *efreet* exploseraient dans une conflagration de braises, de flammes et de chaleur intense, les *djinns* se disperseraient sous la forme de vents violents et de bourrasques qui emporteraient tout sur leur passage, les *marids* se transformeraient en vague liquide qui se répandrait puis s'évaporerait, ...

Il est difficile de déterminer avec certitude s'il s'agit là de figures de style visant à rendre les récits plus imagés ou si c'est une traduction fidèle de ce que les génies ressentent au sujet de la mort. Après tout, il ne serait pas étonnant que les génies immortels (c'est-à-dire tous sauf les *janns*) considèrent la mort comme un punition



effroyable et visent à laisser leur marque et un souvenir impérissable en « vivant leur mort » de manière aussi démonstrative.

**Les autres morts des génies.** Rares sont les légendes badawies qui en font mention, sauf peut-être de manière brève et détournée, mais plusieurs récits de sages et d'érudits (dont certains se vantent d'avoir visité de nombreux plans) indiquent que, dans certains cas, une malédiction s'abat sur les génies au moment de leur mort et empêche leur âme de retourner vers les plans Élémentaires. Il existe plusieurs sortes de malédiction et les causes et conséquences de chacune d'elles sont, pour le moins, très vagues.

## LES GÉNIES MAUDITS

Une des pires malédiction (du moins du point de vue des génies) semble être celle qui a conduit à l'existence des divs.

Les divs seraient des créatures des autres plans qui, au contraire des démons dont le but principal est de semer la destruction et de récolter des âmes, viseraient plutôt à faire souffrir, à prolonger les souffrances, à tourmenter puis à utiliser la douleur pour retourner les mortels les uns contre les autres. Ces divs



manipulateurs, qui se poseraient en ennemis jurés des divinités bonnes et chercheraient à détruire leurs temples chaque fois qu'ils en ont l'occasion, existeraient en plusieurs formes (un peu comme les diables et les démons) : têtes décharnées qui serviraient de messagers et d'espions, corruptrices qui pervertiraient l'amour pour créer la douleur, hommes-bêtes qui passeraient leur temps à traquer des proies, monstres semi-aquatiques qui chercheraient à épuiser les sources d'eau potable, bêtes cruelles qui se réjouiraient en semant la terreur, ... mais toutes ces formes partageraient la même origine.

Il s'agirait en fait de génies corrompus dont l'âme n'a pas pu rejoindre les plans Extérieurs après leur mort, à cause des nombreux actes maléfiques qu'ils auraient accomplis de leur vivant. Au lieu de s'arrêter sur le plan de leur élément, elle aurait poursuivi son chemin vers le plan d'Abaddon, où elle se serait réincarnée sous la forme de divs.

Les divs, à leur tour, seraient également à l'origine de plusieurs malédiction touchant les génies. Ce serait par exemple le cas des *ghuls* (voir représentation ci-contre), des créatures mortes-vivantes en lesquelles certains génies maudits se transformeraient à leur mort. Le pire côté de cette malédiction, toujours du point de vue des génies, serait le fait qu'en « renaissant » en tant que *ghuls*, ils se verraient privés de la plupart de leurs pouvoirs élémentaires.

Toutes les malédiction des génies ne trouvent pas leur source chez les divs cependant ; certaines proviennent des humains (ou des génies eux-mêmes, selon les points de vue). Quand certains génies ont tenté de convaincre les humains de les vénérer comme des dieux, quelques érudits ont tenté de les contrer en concevant des méthodes permettant de soumettre les génies à leur volonté (c'est, selon les légendes, ce qui a donné naissance aux lieurs de

génies). De temps en temps, lorsqu'un génie ainsi soumis vient à mourir avant d'avoir mené à bien les ordres de son maître, il ne parvient pas à trouver le repos et son âme ne peut regagner les plans Élémentaires. Le génie reste alors attaché à Golarion et hante son maître et les autres humains ou êtres vivants sous la forme d'êtres tourmentés appelés *édimmus*. Les quelques récits qui mentionnent les *édimmus* indiquent également que certains rituels permettent de s'en protéger (la nature exacte de ces rituels varierait d'un *édimmu* à l'autre).

On peut également mentionner dans cette catégorie les *nisnas* (singulier *nisnas*) ou *jinns noirs*, des génies voués à la destruction et à la mort qu'on dit posséder une apparence démoniaque et être constamment entourés de nuages de poussières sombres. Dans leur cas, il ne s'agirait cependant pas d'une malédiction mais bien d'une décision : la transformation en *nisnas* s'effectuerait en effet grâce à un rituel spécifique (peut-être similaire au rituel de transformation en liche, mais ne nécessitant pas la mort du sujet).

## LES GÉNIES ET LES SOUHAITS

S'il est un aspect des génies qui est à l'origine de la quasi totalité des légendes qui se rapportent à ces créatures, c'est leur capacité à exaucer les souhaits des autres créatures. L'origine de ce pouvoir est mystérieuse. Dans les écrits de certains érudits, on peut trouver la justification suivante.

Dans des temps ancestraux, les génies auraient joué et fait un pari avec des entités supérieures, et ils auraient perdu ce pari. En conséquence de cela, les génies auraient été obligés à servir certaines créatures inférieures (et il n'y a aucun doute que bon nombre de génies - tous peut-être - considèrent les humains comme inférieurs

à eux) en exauçant leurs souhaits.

D'autres légendes parlent d'une dette karmique, d'une dette universelle que les génies devraient ainsi repayer. Les génies eux-mêmes restent discrets à ce sujet, mais un récit raconte que ce serait une sorte de sentiment de fair-play qui les pousseraient à accorder des souhaits aux créatures qui parviennent à les capturer ou à les soumettre à leur volonté.

Si les souhaits sont à l'origine de nombreuses histoires, bien souvent, celles-ci racontent comment les désirs initiaux d'un individu par trop avide sont pervertis et ses mots, détournés. Dans le cas des génies maléfiques, il s'agit sans doute là d'une méthode pour punir les humains tout en respectant leur « devoir », mais même face à un génie bienveillant, il semblerait qu'il faille faire très attention à la manière dont on formule ses souhaits, car même ces *jinns*-là n'hésitent pas à donner une bonne leçon à ceux qui dépassent les bornes et formulent des souhaits démesurés.

S'il est une chose que les légendes des génies nous apprennent, c'est qu'il faut rester prudent et garder la tête sur les épaules lorsqu'on formule un souhait devant eux. Bien souvent, les avides, les vantards, les gourmands et les idiots se retrouvent dans une situation bien pire que celle dans laquelle ils étaient, ce qui donne tout son sens à l'adage badawi « *Méfiez-vous de ce que vous souhaitez, car votre souhait pourrait bien être exaucé.* »

Une aide de jeu par Dalvyn (dalvyn@gmail.com) basée sur la gamme Pathfinder éditée par Paizo.

**Pathfinder Community Use Policy.** Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC et se base sur les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter [paizo.com](http://paizo.com).