



L'INVOCATION DES GÉNIES

RAPPORT KA-47-114

Une brève étude des us, coutumes et bonnes habitudes pour la conjuration des génies inspirée des travaux de Sulesh le Lieur.

Comme pour le précédent rapport, c'est au Katapesh que j'ai commencé mes recherches sur le vaste sujet dont ce rapport parler et qui se situe au confluent de deux non moins vastes et mystérieux objets d'étude : la magie et les génies.

Alors que le premier rapport que j'ai envoyé il de cela trois mois traitait avant tout des créatures que sont les génies des éléments, celui-ci s'intéressera plus à leur influence sur les recherches et activités des magiciens de Golarion, ainsi que sur les conséquences sur la vie quotidienne des Golarionnais (ou, du moins, de certains d'entre eux).

Les génies sont associés à des contrées exotiques, merveilleuses et mystérieuses telles que le Katapesh, les lointaines terres du Vudra ou encore l'énigmatique île de Jalmeray. Ces entités à la fois proches et lointaines, mal connues mais dotées de terribles pouvoirs magiques comme les souhaits, qui suscitent l'imagination voire l'excitation chez même les plus académiques des sages, ont naturellement été étudiés par de nombreux magiciens par le passé.

Mais s'il faut retenir un seul nom dans la vaste foule des érudits qui se sont penchés sur leur cas, c'est sans doute celui de Sulesh dit Sulesh le Grand ou encore Sulech le Lieur (pour ses extraordinaires capacités à invoquer et à lier des génies). Et, bien que celui-ci soit aujourd'hui mort, on retrouve encore ici et là quelques-uns de ses travaux et quelques-unes de ses créations.

Les notes du présent rapport sont donc fortement influencées à la fois directement par les quelques écrits de Sulesh sur lesquels j'ai pu mettre la main en dépensant une fortune sur les marchés de Katapesh-ville et indirectement par les travaux plus contemporains que j'ai pu me procurer et qui, explicitement ou implicitement selon les auteurs, se sont inspirés des œuvres de Sulesh.

L'INVOCATION DE GÉNIES

Dans un conte katapéshite, un des protagonistes, un barbier, fait quelques remontrances à un apprenti magicien qui prétend ne voir aucune trace des génies sur Golarion. Il lui tient à peu près ces paroles : « *Agha, peux-tu compter les étoiles ? Non ? Alors, tu ne peux pas non plus compter les jinns car ils se trouvent partout. Beaucoup ne peuvent apercevoir que les plus jeunes – les diables de poussière, les flammes dansantes, les ruisseaux bondissants et les sables mouvants – mais chaque dune, chaque oasis, chaque brise qui souffle sur le désert a son génie. Le monde est un pays de génies et nous n'en sommes que des visiteurs.* »

Que le barbier en question ait raison ou tort, on retrouve souvent, tant dans les contes et histoires que dans les légendes historiques, des individus qui, par désespoir, par ambition ou par curiosité, font appel à des génies afin d'assouvir leurs souhaits les plus divers. Il est difficile de dire qui des conteurs et des magiciens ont influencé les autres mais toujours est-il que de nombreux érudits se sont également intéressés à ce sujet et ont cherché comment au mieux appeler un génie puis lui faire faire ce qu'ils désiraient, soit en les dominant par magie soit en établissant un arrangement satisfaisant avec eux.

S'il est une vérité qui est quasiment universellement acceptée par tous les sages, c'est bien le fait que les génies, à tort ou à raison,

se considèrent comme des êtres considérablement supérieurs aux mortels qui pourraient faire appel à eux. Ce trait de caractère, que les magiciens les plus rusés peuvent retourner à leur avantage, est un prérequis qu'il est important de comprendre avant toute rencontre avec un génie. Tous les génies, même les plus bienveillants, auraient tendance à traiter les mortels comme nous considérons des fourmis.

Une première conséquence de ce point de vue est que, pour le génie, il est rarement plaisant de se voir ainsi convoqué par magie par une « fourmi ». Selon le caractère du génie, il peut réagir avec mépris, colère, voire avec violence envers l'individu qui a osé faire appel à lui et ce, quelles que soient les raisons et justifications de ce dernier.

LA MAGIE D'INVOCATION

Il existe plusieurs méthodes pour appeler un génie, chacune possédant ses restrictions et ses dangers. Dans la suite de cette section, j'utiliserai la nomenclature usuelle établie et reconnue par les plus grands centres d'apprentissage magique de Golarion.

Une première méthode consiste à utiliser la technique relativement bien connue de *convocation de monstres* pour faire appel à un génie. C'est sans doute la méthode la plus sûre d'invoquer un génie, mais c'est également la plus limitée. Le génie ainsi appelé est soumis entièrement aux volontés du lanceur de sorts mais il ne reste à ses côtés que pendant un temps très restreint, ce qui rend impossible toute tâche complexe.

Les formes d'appel les plus souvent utilisées par les lieux de génies (cette appellation provient du surnom de Sulesh dit « le Lieur »)

sont celles qu'on désigne généralement sous les appellations de *contrat* ou d'*allié d'Outreplan*.

La seconde de ces méthodes est doublement limitée. Tout d'abord, elle n'est généralement accessible qu'aux individus qui disposent d'une connexion particulière avec une entité divine, comme les prêtres. Ensuite, elle ne permet pas vraiment au lanceur du sort de choisir quel génie (ni même quel type de génie) répondra à son appel : le choix dépend avant tout de l'entité divine en question. Bien sûr, la contrepartie de ces limitations est que, si le sort appelle en effet un génie, celui-ci sera sans doute assez bien disposé envers l'appelant, qu'il considérera comme un allié de la divinité tutélaire.

Vient enfin la forme la plus libre, mais aussi la plus dangereuse des invocations de génies : le *contrat*. Comme son nom l'indique, ce procédé nécessite une négociation (souvent difficile) avec le génie appelé avant que celui-ci n'accepte de réaliser la tâche que le magicien veut lui confier.

NÉGOCIER AVEC UN GÉNIE

La difficulté de la négociation dépend de très nombreux facteurs : les talents oratoires et capacités de persuasion du magicien, la difficulté et la durée de la tâche demandée, la nature et disposition du génie et, bien sûr, le point de vue du génie sur la tâche demandée. Dans la majorité des cas, le magicien ne peut guère compter sur sa puissance pour mener à bien cette négociation : même le plus faible et le plus maladif des génies se sentira (comme nous l'avons indiqué plus haut) supérieur au plus puissant des archimages.

Pour mener la négociation à bien et parvenir à un accord, il faudra donc souvent que l'appelant procure une certaine forme de

compensation au génie. La quantité et le coût de cette compensation varient en fonction du succès (ou de l'échec) de la première partie des négociations, mais la nature de cette compensation peut aussi jouer un rôle.

Plus simplement, certains génies préfèrent certains types de compensation à d'autres. La compensation en question peut prendre des formes diverses : une promesse ou un service par exemple, mais ces types de compensations sont trop généraux pour qu'on puisse en dire davantage à leur sujet. S'il s'agit d'une compensation matérielle, cependant, certains choix sont plus judicieux que d'autres.

Ainsi, d'après les notes de Sulesh le Grand lui-même, les djinns de l'Air sembleraient plus facilement convaincus par des dons de parfums et d'encens alors que les efrits du Feu, eux, préfèrent les bois exotiques et autres matériaux combustibles ou encore les armes. Les marids de l'Eau, eux, se laisseraient plutôt tenter par les liqueurs rares et les potions précieuses, alors que les shaitans de la Terre s'intéresseraient avant tout aux pierres précieuses, à l'or et aux métaux rares. Finalement, les janns aux quatre éléments, eux, seraient plus aisément comblés par des cadeaux prenant la forme de beaux habits et de bijoux.

Si le choix d'une compensation adéquate peut aider l'appelant à mener à bien une négociation, il existe également d'autres voies que celui-ci peut suivre afin de faciliter les choses autant que possible.

Une bonne connaissance de l'étiquette ou du fonctionnement des plans peut permettre d'épater le génie et d'adoucir son humeur. Un interlocuteur est toujours plus réceptif à ce qu'on lui dit lorsqu'on prouve qu'on s'intéresse à sa culture et qu'on la connaît. Il en

va naturellement de même pour les génies vu leur sentiment de supériorité.

Une langue douée, un esprit choisissant bien ses mots, une attitude suffisamment respectueuse (voire soumise) facilite également beaucoup les interactions avec un génie. La diplomatie peut vous ouvrir bien des portes !

UNE SOLUTION PLUS PERMANENTE

Les recherches de Sulesh le Grand révèlent également qu'il s'est intéressé à des solutions plus permanentes pour asservir les génies. Ces avancées dans le domaine de la magie ne sont certainement pas pour plaire aux génies, mais on en trouve encore quelques traces aujourd'hui sous la forme d'anciens artefacts ou encore de mythes et légendes.

Tout le monde au Katapesh a déjà entendu parler des légendes où tantôt un voleur au grand cœur, tant un esclave en fuite, tantôt un prisonnier injustement accusé met la main sur une étrange lampe de métal ou bouteille en verre contenant un serviteur génie.

Il semblerait que Sulesh le Grand ait étudié plusieurs méthodes pour parvenir à accomplir ce qu'il appelait *mettre un génie en bouteille*. Le terme « bouteille » est à prendre ici de manière imagée : les notes du grand archimage laissent penser qu'il a utilisé avec succès toute une série de contenants ne se limitant aucunement aux lampes et aux bouteilles mais s'étendant aussi à des anneaux, des plumes d'écrivain, des meubles et même des vêtements.

Sulesh distingue deux types de « bouteilles à génie » : les objets permanents et les liens temporaires, les premiers étant

naturellement beaucoup plus complexes et coûteux à créer que les seconds.

Pour les objets temporaires, il semblerait qu'il agisse de manière similaire au procédé du *contrat* : là aussi, il y aurait une phase de négociation avec le génie à lier dans l'objet. Le but de cette négociation serait bien sûr de fixer une compensation acceptable mais aussi de préciser la durée de l'asservissement. Celle-ci peut être fixe (comme « sur trois générations » ou « pendant 10 années ») ou encore déterminée par l'utilisation de l'objet (comme « pour sept services » ou, dans le cas des célèbres anneaux de légende, « pour trois souhaits »).

Les détails du procédé de création des objets temporaires ne se trouvaient pas dans les notes sur lesquelles j'ai pu mettre la main mais les extraits que j'ai pu consulter laissent penser que le sort de *contrat* y jouerait un rôle primordial, ce qui n'est somme toute pas étonnant.

Certaines parties du texte semblent indiquer que Sulesh le Grand aurait trouvé un moyen d'ajouter sur les « bouteilles à génie » des marques magiques spécifiques qui en accroîtraient les pouvoirs mais, malheureusement, aucun des textes que j'ai obtenus et aucun des érudits que j'ai contactés n'ont pu m'en apprendre plus à ce sujet.

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. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.