



Légendes Tahitiennes



LIVRET DE CIVILISATION





SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
INTRODUCTION	5
LA LEGENDE DE HIRO	7
CHAPITRE 1 : HISTOIRE DES MAOHIS	10
L'ORIGINE DES POLYNÉSIENS	10
LES LAPITA	11
LES PREMIERES MIGRATIONS POLYNÉSIENNES	11
LA CONQUETE DU TRIANGLE POLYNÉSIEN	11
LA FIN DE LA CIVILISATION POLYNÉSIENNE	12
CHAPITRE 2 : LA SOCIETE TAHITIENNE	14
LES CLASSES	15
LE SEXE	19
LA FAMILLE	20
L'APPARTENANCE TERRITORIALE	20
LES MOEURS DES TAHITIENS	20
Les occupations	22
CHAPITRE 3 : LES DIEUX ET LA RELIGION	25
LES DIEUX	25
LES MYTHES	29





LE CULTE	30
LES ESPRITS	32
CHAPITRE 4 : LA VIE QUOTIDIENNE	34
LES RESSOURCES ALIMENTAIRES	34
LE COSTUME	35
LES HUILES ET PARFUMS	36
LE TATOUAGE	36
ARTS ET ARTISANATS	37
L'HABITAT	39
LES FÊTES	39
LES JEUX	40
LES VOYAGES	40
LES BATEAUX	41
LA GUERRE	42
LES OBJETS DE VALEURS	44
CHAPITRE 5 : TAHITI, PERLE DE L'OCEAN	45
les îles hautes et les îles basses	46
Tahiti et l'archipel maohi	47
PLANTES ET ANIMAUX de Tahiti	51
CHAPITRE 6 : AUTRES TERRES POLYNESIENNES	61
Les archipels du triangle polynésien	61
Les régions et les peuples proches des polynésiens	63
CHAPITRE 7 : UNE BASE DE CAMPAGNE, LE ROYAUME DE MAHA'ENA	67
Le chant de Maha'ena	67





La légende des Mairi de Maha'ena	68
GEOGRAPHIE	70
LA FAMILLE REGNANTE: LES MAIRI	71
LA SITUATION POLITIQUE DU ROYAUME	73
LES FAMILLES RA`ATIRA	74
LES MANAHUNE	77
PERSONNALITES DE MAHA'ENA	78
TOUS LES ARI'I DE MAHA'ENA	78
LES FAMILLES RA'ATIRA	90
LES MANAHUNE	94
CHAPITRE 8 : SCENARIO D' INTRODUCTION : UNE CHASSE AUX CANARDS	96
UNE RENCONTRE EN MONTAGNE	96
AU POSTE DE CHASSE	97
UN OBSTACLE	97
TROP TARD !	98
EXPEDITION SUR MEHITI	98
LE RETOUR	99
CARACTERISTIQUES	99
CHAPITRE 9 : LEXIQUE TAHITIEN	100
Prononciation:	100





INTRODUCTION

Légendes Tahitiennes est un jeu de rôles qui vous invite à jouer des personnages dans l'univers des îles du Pacifique sud avant l'arrivée des européens. Le cadre principal est celui du Tahiti Ancien. Le jeu comprend deux livrets. Le livret de civilisation vous permettra de découvrir l'environnement des mers du sud et du peuple maohi. Il contient aussi un scénario prêt à jouer. Le livret de règles, après une explication de ce qu'est un jeu de rôles, vous fournira toutes les règles dont vous avez besoin pour faire vivre les aventures des personnages.



Légendes Tahitiennes vous propose donc de vous plonger dans les civilisations traditionnelles de la Polynésie. Les personnages feront partie du peuple maohi, un peuple de navigateurs qui colonisa la plupart des îles d'un domaine océanique immense.

Ils vivront certainement à Tahiti ou dans une autre île à la nature enchantée. De beaux lagons bleus et des plages bordées de cocotiers y jouxtent des vallées profondes et d'inquiétants pics volcaniques. Ils évolueront dans une société où les chefs descendent des dieux. Les gens du peuple leur doivent de ce fait obéissance et déférence.

Le sacré est dangereux pour les hommes, les prêtres en édictant leurs tabous s'efforcent de séparer le divin du profane pour protéger les hommes et plaire aux dieux. Ils demandent également que des sacrifices soient faits sur leurs immenses temples en plein air, les marae, en l'honneur des dieux afin de les apaiser. Les sorciers dans leurs cachettes mettent en contact esprits et mortels par des sorts malveillants au grand détriment de leurs victimes.

Les chefs toujours en quête de pouvoir et de mana se lancent parfois dans des guerres où l'objectif est la conquête, l'apport de victimes pour les sacrifices et les festins cannibales ou l'affirmation de leur supériorité généalogique. Manger son adversaire, c'est s'approprier son mana et dans les archipels les plus sauvages, certains chefs ont les dents jaunes à force d'anthropophagie. Les tahitiens, plus civilisés, se contentent de porter à la bouche l'oeil des vaincus...





Les maohis rendent également un culte à la beauté et à l'amour. Chacun fait très attention à sa parure faite de l'étoffe, le tapa, mais surtout de tatouages, d'huiles parfumées, de coiffes ornées de plumes et de bijoux en nacre. Les romances rythment la vie des adolescents et des jeunes gens. La secte 'arioi qui parcourt l'archipel maohi pour donner des spectacles est le symbole de ce culte rendu à l'art, au sexe et à la beauté.



Les maohis avaient aussi des grands explorateurs qui par volonté propre ou par nécessité (vaincus d'une guerre, famine) ont parcouru des distances phénoménales sur leurs catamarans de 25 mètres que pas un seul clou ne maintenait (le métal était inconnu dans les îles). Ainsi, ce sont les maohis qui ont élevé les statues de l'île de Pâques, qui découvrirent la Nouvelle-Zélande ou qui peuplèrent Hawaï.

C'est dans ce monde extraordinaire de sorciers et de vahinés, de dieux menaçants et de guerriers grimaçants, de lagons et d'explorations, que vous allez pouvoir vivre de grandes aventures qui montreront tout le mana qui vous habite.

Ce livret de civilisation se propose de vous faire découvrir tous les aspects de l'histoire et de la culture du peuple maohi.





LA LEGENDE DE HIRO

Hiro est le dieu de la pêche, des marins et des voleurs. Un héros porta le nom de ce dieu et sa légende est restée gravée dans la mémoire des polynésien(ne)s. Voici la version de l'île d'Havai'i de l'histoire de Hiro, fils de Raamuri.

Hiro était le fils d'un ari'i (chef) de Havai'i (actuelle Raiatea). Il fut envoyé avec ses quatre demi-frères auprès de son grand-père Ana dans la vallée de 'uporu à Tahiti. Ses frères devaient y suivre l'enseignement dispensé à l'école Tapu-ata-i-te-ra'i auquel il ne pouvait assister du fait de son jeune âge. Désirant apprendre tout de même, il écoutait les leçons de l'extérieur de l'école. Il apprit si vite que quand il fut en âge d'aller à l'école, ses professeurs découvrirent qu'ils n'avaient plus rien à lui apprendre. Hiro était alors également le plus grand et le plus fort des garçons de 'uporu.

Devenu adulte, il demanda à son grand-père, ce qu'un homme devait faire. Son grand-père lui dit de construire une maison et de prendre femme pour la chérir, la nourrir et la vêtir. Hiro trouva l'idée stupide et décida de faire dorénavant tout le contraire de ce que lui disait Ana. Il demanda à son grand-père ce qui était mal. Il lui dit: "mentir, tromper et voler". Hiro dit alors à son grand-père qu'il serait un menteur, un moqueur et un voleur. Il se mit à voler des 'uru (fruit de l'arbre à pain) et des jeunes cocotiers pour les planter dans son jardin.

Hiro contracta également une violente passion pour la navigation. Il se mit à construire des pirogues de plus en plus grandes, si bien qu'il se mit à convoiter un grand arbre 'ava qui était sacré. Contre l'avis de son grand-père, il se rendit où l'ava poussait, à l'intérieur des terres. Là, deux gardiens lui barrèrent la route lui disant que nul n'était autorisé à passer. Hiro, furieux, abattit plusieurs branches du 'ava avec sa lance. Les gardiens les firent repousser. Hiro utilisa alors également la magie et coupa de nombreuses branches avant de finalement déraciner l'arbre. Les gardiens appelèrent à leur rescousse le cochon sauvage mangeur d'hommes Mo'iri. Mo'iri chargea Hiro, mais celui-ci l'évita et l'embrocha avec sa lance. Les gardiens se précipitèrent alors sur Hiro, il les prit par les cheveux et leur fracassa le crâne en leur cognant la tête l'un contre l'autre. Il attacha ses victimes à l'arbre et transporta très facilement le 'ava sur son épaule jusqu'à la maison. Son grand-père horrifié l'y attendait. Hiro le calma, enterra les gardiens, fit 40 coupe de 'ava avec les racines de l'arbre et mangea le cochon.

Avec le bateau qu'il construisit grâce à cet arbre, il décida avec ses frères de retourner à Havai'i afin de voir leur père. Hiro prit de nombreux présents pour sa famille, des offrandes pour les dieux qu'il plaça sur l'autel du catamaran, une cape de plume et une ceinture pour s'habiller selon son rang. Alors qu'il naviguait, Hiro allant s'endormir, dit à ses frères de bien se





garder de faire du mal à un oiseau rouge s'ils en voyaient un, car c'était Tanu-Tane l'oiseau du dieu Tane.

Bientôt une nuée d'oiseaux blancs sacrés accompagnés d'un superbe oiseau rouge s'approcha pour manger la nourriture placée sur l'autel et ainsi montrer le contentement de Tane. Mais les frères de Hiro se précipitèrent sur les oiseaux et en abattirent un grand nombre dont Tanu-Tane. Ils firent rôtir certains des oiseaux blancs en mettant de côté une part pour Hiro. A son réveil, Hiro comprit ce qui s'était passé et par une prière ressuscita Tanu-Tane.

Il entendit celui-ci se plaindre à Tane dans le dixième ciel. Avant de se rendormir, il dit à ses frères qu'il y aurait sûrement une grosse tempête et il leur demanda de le réveiller quand elle commencerait. Une tempête se déclara bientôt, mais les frères ne réveillèrent pas Hiro. Celui-ci finit par se réveiller au milieu de la tempête. Le requin de Tane arriva à ce moment et demanda à Hiro de livrer ses frères qui avaient fait du mal à Tanu-Tane. Hiro argua qu'il avait sauvé l'oiseau et qu'il était déjà puni du fait que ses présents étaient trempés. Le requin avala alors les quatre frères de Hiro sans que celui-ci ne puisse rien faire. La tempête drossa le catamaran sur une plage déserte.

Alors que Hiro sortait de l'inconscience, deux nymphes des bois lui volèrent sa cape et sa ceinture et s'enfuèrent. Hiro fit une mare d'eau salée et y mit de beaux poissons puis se cacha au fond de la mare. Les nymphes attirées par les poissons s'approchèrent et s'emparèrent d'une carangue si rapidement que Hiro ne put rien faire. Hiro repéra alors l'endroit où les nymphes se baignaient et il s'y cacha. Elles finirent par arriver et il s'empara d'elles par les cheveux. Il leur promit de les relâcher s'il récupérait sa cape et sa ceinture. Elles les lui rendirent et il les relâcha.

Hiro décida alors de se venger de Tanu-Tane. Il l'attendit près de son nid et s'en empara avec son grand bras. Tanu-Tane parvint à s'envoler pour échapper à Hiro mais il maintenait fermement sa prise. Tanu-Tane alla jusque l'île de Rurutu par les airs, Hiro accroché à lui, puis nagea de Rurutu à Havai'i. Hiro continua à le tenir pendant cette traversée mais en garda une odeur rance de poisson qui ne devait jamais le quitter. Tanu-Tane épuisé demanda grâce à Hiro qui, pris de pitié, ne le tua pas mais le bannit. Ainsi Tanu-Tane est maintenant contraint de rester avec Tane dans le dixième ciel.

Hiro, de retour chez ses parents, conçut un amour fou pour une très belle jeune femme appelée Vai-tu-marie qui était mariée à un guerrier appelé Tatae. Hiro rentra en contact avec Tatae et son attitude tantôt aimable tantôt hostile finit par exaspérer Tatae. Un jour celui-ci leva sa lance sur Hiro qui lui prit alors la tête et lui rompit le cou. Hiro fit alors de Vai-tu-marie sa femme.

Le couple eut deux enfants, un garçon nommé Marama et une fille nommée Pî-ho. Ils vécurent dans l'harmonie jusqu'au jour où Hiro qui travaillait sur une pirogue entendit sa femme se moquer de son odeur rance auprès d'amies qui venaient la visiter. Le lendemain, il appela sa femme pour l'aider à coudre les planches de la pirogue. Bien que ne l'ayant jamais fait, elle accepta. Elle se





coiça bientôt un doigt et demanda à Hiro de la délivrer. Celui-ci fit en sorte qu'elle se coiça la main au lieu du doigt et il lui reprocha alors ses moqueries. Celle-ci demanda pardon et lui pria de lui laisser la vie sauve. Fou furieux, Hiro la tua à coups de pied. Il l'ensevelit alors dans le sable.

Marama était parti faire du surf pendant le drame et rentrant à la maison, il demanda à son père où était sa mère. Hiro répondit qu'il ne savait pas. Marama mû par une révélation se dirigea droit à l'endroit où était enterrée sa mère. Il la trouva et l'enterra dans le marae familial. Il alla ensuite se réfugier sur une pointe et resta plusieurs jours inconsolables sans manger ni boire. Hiro envoya Pi-ho voir son frère qui finit par revenir à la maison. Hiro cependant l'évitait de peur qu'il veuille venger sa mère. Mais Marama n'avait pas le même caractère que son père.

Hiro voulut bientôt construire la plus grande pirogue qui eût jamais existé. Il parcoura l'île à la recherche de grands arbres et en trouva de magnifiques sur les terres du roi Puna. Mais celui-ci qui y tenait beaucoup refusa de les lui donner. Hiro de retour à son village envoya deux de ses pêcheurs au roi Puna avec les plus beaux poissons de la pêche. Celui-ci se doutant de la ruse refusa les présents. Les pêcheurs, chemin faisant, rencontrèrent des serviteurs du roi Puna auxquels ils proposèrent les poissons, ce qu'ils acceptèrent. Hiro revint alors voir le roi Puna et lui demanda ses arbres en retour du cadeau qu'il avait reçu de lui. Le roi Puna fut obligé d'accepter du fait de la bourde de ses serviteurs. Hiro prit un malin plaisir à abattre tous les arbres, même les arbres sacrés qui abritaient le marae.

Hiro construisit alors la plus grande pirogue qui eût jamais existé et s'embarqua pour de nombreuses explorations. On ne le revit plus jamais dans son pays natal.





CHAPITRE 1 : HISTOIRE DES MAOHIS

Paraita était agenouillé auprès de Oto'e, le vieux sage. La chaleur du four enterré se faisait sentir dans cette nuit sans étoile. Le sage lui avait raconté déjà de nombreuses légendes sur les temps passés, sur la création du monde par Ta'aroa, sur Maui qui pêcha les îles, sur le héros Rata aux multiples voyages... Mais Paraita ne se lassait pas d'écouter comment Tahiti était né. Il demanda donc au sage de lui narrer une nouvelle fois la légende de l'apparition de Tahiti. Oto'e reprit sa respiration et lentement, il commença l'histoire maintes fois répétées: il raconta comment à Havai'i une immense anguille avala la jeune fille Tere-he qui avait brisé un tabou. L'esprit furieux de Tere-he avait possédé le poisson. Le poisson s'était détaché de Havai'i et Ta'i-a-rapu était monté sur sa tête. Il avait guidé le poisson à son emplacement actuel. Alors qu'il racontait comment les tendons de Tahiti furent sectionnés afin que Tahiti restât à son emplacement, le vieux sage se tut; Paraita dormait. Le vieux sage regarda avec bienveillance le jeune noble. Il se félicitait de l'intérêt de celui-ci pour l'histoire des maohis. Il sera un jour un grand chef, savant et rusé!

Les tahitiens (ou maohis) sont des représentants d'un peuple plus vaste qui a conquis les eaux de l'Océan Pacifique, le peuple polynésien. Les origines et les migrations des polynésiens restent un grand sujet de spéculations parmi les archéologues et les historiens. Le principal objet de débat est de savoir d'où vient ce peuple, qui, sans connaître le métal, a colonisé les îles d'un domaine océanique de plusieurs millions de kilomètres carrés. Parmi toutes les théories avancées, des plus sérieuses aux plus farfelues, quelques éléments de vérité semblent se dégager quant à l'histoire des polynésiens.

L'ORIGINE DES POLYNÉSIENS

Les ancêtres des polynésiens, les austronésiens, sont originaires du sud-est asiatique. On pense aujourd'hui que Taiwan pourrait être l'origine des peuples austronésiens. Cette hypothèse se fonde sur des évidences linguistiques. La langue polynésienne est en effet proche des langues indonésiennes. De nombreux historiens pensaient que les polynésiens venaient d'Amérique et se sont efforcés par des moyens plus ou moins scientifiques de le démontrer. Un faisceau de preuves (la langue, l'ancienneté des peuplements, ...) démontre le contraire. Les polynésiens sont bien originaires d'Asie. Cependant, des mystères persistent. Par exemple, la 'umara (patate douce), présente dans toutes les îles polynésiennes, est pourtant une plante d'origine américaine.





Les peuples austronésiens avaient une grande habileté à la navigation dès les premiers temps de l'histoire. Les premières traces de bateaux de haute mer dateraient de -5000 avant Jésus-Christ. Apparemment, une civilisation appelée lapita auraient commencé à coloniser la Mélanésie à partir de 2200 avant J.C rencontrant les papous, déjà présents dans cette région. Ils continuèrent leur migration plus à l'ouest et ils atteignirent Tonga et Samoa vers -1200.

LES LAPITA

On appelle cette première civilisation austronésienne Lapita du nom d'un site mélanésien où l'on a trouvé des poteries caractéristiques. Ces poteries sont identiques à celle des premiers polynésiens de Tonga. La civilisation Lapita couvrait donc la Mélanésie, Tonga et Samoa. L'abandon ultérieur de la poterie, sûrement dû au manque d'argile, marque le début de la singularisation de la civilisation polynésienne. Les lapita restés en Mélanésie se seraient fondus dans les populations papoues pour créer la civilisation mélanésienne.

LES PREMIERES MIGRATIONS POLYNÉSIENNES



L'étape suivante de l'histoire des polynésiens correspond aux grandes migrations qui eurent lieu, pense-t-on, vers le deuxième siècle avant Jésus-Christ. Ces migrations vont amener la colonisation par les polynésiens de l'archipel maohi (Tahiti) et de Te Henua Enata (Marquises). La raison de ce flux migratoire reste inconnue: surpopulation, faits d'aventuriers, guerres, exil ...? Il est possible que plusieurs de ces hypothèses se soient conjuguées. Le nom de la première île à être colonisée reste un point de discorde parmi les spécialistes. Le site d'habitation le plus ancien

retrouvé à ce jour se trouve sur un îlot dans le lagon de Maupiti. Il est également possible que les migrants se soient arrêtés lors de leur périple de plus de 1500 kilomètres dans l'archipel austral.

On ne sait pas par quel moyen les samoans de l'époque ont pu atteindre ces poussières dans l'océan infini. Sont-ils partis à l'aventure ou ont-ils eu connaissance de ces terres en y étant déroutés accidentellement ? Sont-ils les rescapés de nombreux essais infructueux ? En tout cas, ils migrèrent en nombre important et emportèrent sur leur terre d'accueil les plantes et animaux qui leur étaient nécessaires: taro, igname, arrow-root, bananier, chien, poulet, rat, porc, etc... ce qui témoigne d'une colonisation volontaire.

LA CONQUETE DU TRIANGLE POLYNÉSIEN

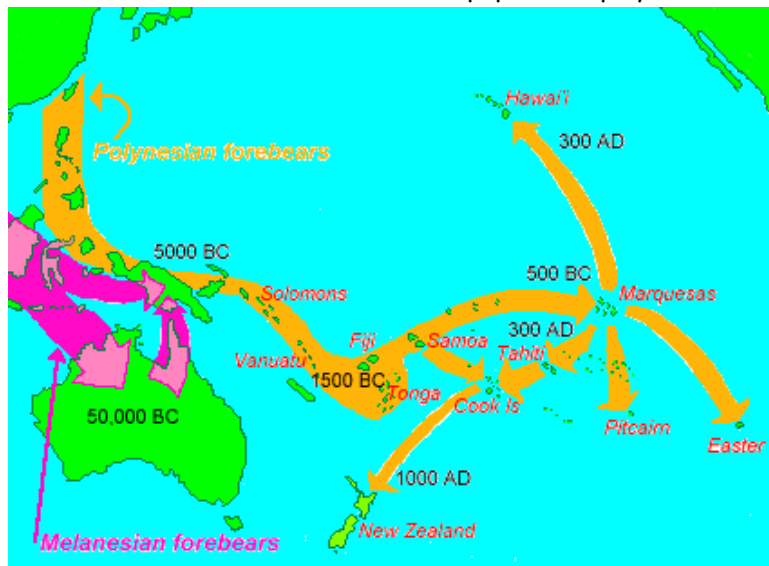




C'est ensuite à partir de Tahiti et de Te Henua Enata que les polynésiens, dans une seconde étape de leur histoire, partirent à la conquête des autres îles du triangle polynésien. Ils atteignirent Rapa-nui vers 500 après J.C, Hawaï vers 600 et enfin Aotearoa, la dernière des grandes migrations, vers 800. Ces trois archipels forment les sommets de l'aire de population polynésienne, appelée triangle polynésien. Ce triangle a des côtés longs de 11000 kilomètres et pourraient contenir trois fois l'Amérique du Nord.

Des contacts semblent s'être longtemps maintenus entre Tonga, Samoa et les autres îles. Avec le temps, ils s'atténuaient et finirent par disparaître. Des rapports existèrent pourtant durant très longtemps entre archipels éloignés comme Hawaï et Tahiti. Les voyages entre archipels proches ou à l'intérieur d'un même archipel ne cessèrent jamais. Une grande unité culturelle subsistait d'ailleurs entre les différents peuples polynésiens à l'arrivée des européens.

Le capitaine Cook fit dessiner à un ari'i (noble) de Tahiti une carte. Sur cette carte figuraient des îles aussi lointaines qu' Hawaï, Mangareva, Rotuma ou Rarotonga.



LA FIN DE LA CIVILISATION POLYNÉSIEENNE

La découverte des îles par les européens au cours du XVIIIème siècle fut une sensation. La vie des polynésiens fut au centre de toutes les curiosités. C'était un peuple semblant vivre très librement dans une nature luxuriante, obéissant à une morale naturelle ... le paradis terrestre en somme. Les qualités nautiques et les connaissances maritimes des polynésiens furent également sujets d'étonnement. Mais dans le sillage des explorateurs vinrent les missionnaires, les marchands et les baleiniers. La civilisation polynésienne fut très vite anéantie. Partout le christianisme, les robes missionnaires et la perte des racines s'installèrent avec une grande rapidité. Les maladies européennes, les fusils et le désespoir faillirent vaincre ces peuples. Certains d'entre eux furent même au bord de l'extinction : les Enata (marquisiens) étaient environ 200 000 avant l'arrivée des européens, ils furent réduits à quelques 2 000 individus à l'aube du vingtième siècle. Autre exemple: à Rapa-nui, un bateau péruvien captura en 1862 la moitié de la population dont le roi et tous les lettrés pour travailler dans les mines de guano, seuls quatre revinrent, (avec des maladies européennes) laissant 600 insulaires à l'arrivée des missionnaires.





Mais la colonisation européenne n'est pas le sujet de ce jeu. Nous nous étalerons d'avantage sur la civilisation maohie avant l'arrivée des européens. Nous nous contenterons donc de vous conseiller la lecture des Immémoriaux de Victor Segalen.





CHAPITRE 2 : LA SOCIÉTÉ TAHITIENNE

Paraita et ses guerriers venaient de faire fuir leurs ennemis de la chefferie voisine de Tiarei. Avec grande satisfaction, Paraita se regarda dans les eaux du petit lac de Vinitea. Il contemplait sa grande taille, son teint clair et ses nombreux tatouages. Il avait fière allure. Il se glorifiait d'être un ari'i, un descendant de la femme Hina-nui-faahara-ma'au et du dieu Ro'o. Ses compagnons plébéiens avaient la peau plus noire et il surpassait le plus grand d'entre eux d'au moins une demi-tête. Ils étaient des Manahune, des fils de Ti'i, le premier homme et de Hina, la première femme; aucun sang divin ne coulait donc dans leur veine. Les deux porteurs de Paraita le prirent sur leurs épaules. Eux avaient à la fois du sang ari'i et du sang manahune, ils étaient donc Ra'atira et avaient l'immense honneur de porter Paraita quand celui-ci se déplaçait. De sa hauteur, Paraita contempla les prisonniers qu'il avait fait. Il se dit qu'ils avaient beaucoup de chance que Ro'o, son dieu protecteur, n'acceptât pas les sacrifices humains. De nombreux autres dieux se seraient repus de ces prisonniers. Ils deviendraient les esclaves des vainqueurs. Ils seraient des Titi.

La vision classique des îles du Pacifique Sud véhicule l'image d'une vie paradisiaque libérée de toute contrainte morale et matérielle. La réalité diffère quelque peu de ce mythe : la vie, voire la survie, est particulièrement difficile à assurer. Les îles coralliennes par exemple connaissent des ressources alimentaires disponibles en quantité limitée. La société tahitienne est assez rigide et si la liberté sexuelle qui a frappé les premiers explorateurs est bien réelle, le poids des Dieux et des princes se fait sentir. Mais la Polynésie est aussi un monde fascinant d'explorations, de beauté et de magies où les pouvoirs surnaturels côtoient et menacent les hommes. Voici donc une description de l'environnement social dans lequel vos personnages de Légendes vont vivre.

La société des maohis est caractérisée par sa hiérarchisation. De multiples catégories et divisions positionnent les Hommes par rapport aux autres: les classes, le sexe, la famille et les divisions politiques sont les principaux éléments qui permettent au Maohi de se situer dans le groupe.





LES CLASSES

La société maohie est une société de classes. Leur nombre varie selon la finesse des classements effectués mais de grands principes existent. Des chefs héréditaires, les ari'i, dominent une classe laborieuse, les manahune, avec l'appui des prêtres, les tahu'a, et le soutien des petits nobles, les ra'atira. C'est la naissance et non les compétences qui déterminent avant tout le rang d'une personne. Cependant, les artisans (ou spécialistes), quelque soit leur caste, bénéficient d'une considération particulière. A côté de ce schéma rigide existe une société de baladins, les 'arioi, à la quelle on peut appartenir indifféremment du rang social.

LES CHEFS : LES ARI'I

Les ari'i (chefs, nobles ou princes) dominent la société, ils tirent leur prestige et leur légitimité de leur généalogie qui remonte jusqu'aux Dieux. Des conflits entre chefs se terminent parfois



simplement quand le héraut d'un chef montre à l'autre que son chef est de plus haute lignée. L'essence divine des chefs les différencie tellement du reste de la société que, dans les mythes maohis, la genèse des chefs est différente de celle du commun des mortels : les ari'i descendent directement des dieux !

La classe des chefs n'est elle-même pas homogène. Le rang d'ânesse et le prestige du lignage de chaque famille insinuent de nombreuses différenciations entre les membres de la classe noble. On appelle les ari'i régnants et leur famille directe les ari'i maro 'ura (ari'i à la ceinture rouge), la ceinture rouge étant l'insigne de la royauté. Les ari'i ri'i constituent le reste de la classe des ari'i. Les ari'i maro'ura règnent sur un ou plusieurs mataiend'a (vallées).

Les ari'i sont tellement sacrés (ra'a) que leur contact avec des choses non sacrées (noa) peut être dangereux. Le degré de sacralisation de l'ari'i maro'ura est poussé. On brûle les maisons non consacrées où l'ari'i régnant a séjourné car elles deviennent sacrées donc interdites (tabous) pour le peuple ou les nobles inférieurs. Les rois disposent ainsi dans chaque village de leur domaine des maisons leur étant réservées.

Cette différenciation entre ari'i et gens du peuple se traduit également dans le langage. Les mots à utiliser quand on s'adresse à un ari'i peuvent être très différents de celle qu'on utilise envers un plébéien.





Voici quelques exemples de tabous liés à la personne royale:

- le nom d'un ari'i maro'ura est tapu dans son domaine. Cela signifie que si le roi s'appelle "grand bateau" (va'a nui), il devient interdit de prononcer le mot va'a et il faut lui trouver un autre correspondant dans la langue commune.
- On ne salue pas l'ari'i maro 'ura en disant "Ia Ora !", comme à tout le monde. On lui dit "Maeva !".
- L'ari'i maro'ura doit le moins souvent possible touché des terres noa. Ils se déplacent donc sur les épaules de porteurs professionnels.

La classe des chefs est aussi une classe de guerriers et les membres des branches cadettes et les frères puînés du souverain (quand ils ne sont pas prêtres) servent souvent de troupe d'élite. La plupart des prêtres et des chefs 'arioi sont issus de la classe des ari'i. Le grand prêtre d'un royaume, le tahu'a rahi, et le chef 'arioi d'une île ont presque autant de pouvoir que le roi.

LA PETITE NOBLESSE: LES RA'ATIRA

Les ari'i sont relayés par une classe intermédiaire qui gère les affaires courantes qui ne sont pas de la dignité d'un chef. Cette classe est aussi une classe de propriétaires terriens qui travaillent ou font travailler leur terre. Ces petits nobles servent de troupes lors des conflits. Ce sont les ra'atira.

C'est également parmi les ra'atira que sont recrutés les serviteurs "d'élite" des ari'i: orateurs, généalogistes, porteurs et même valets de confiance.

LES PRETRES ET LES ARTISANS: LES TAHU'A

Le rapport existant entre un prêtre et un artisan ne saute pas aux yeux: pour les maohis, ce rapport est évident. Ils sont des spécialistes dans leur domaine: pour les prêtres celui des connaissances mythiques, des prières et des invocations, pour les artisans celui de leur artisanat. En outre, les chefs-artisans sont investis d'un rôle religieux: ils se doivent de connaître les prières et les bénédictions nécessaires à leur activité et font respecter les tabous inhérents à leur métier.

Les prêtres sont en général issus de la classe des ari'i. Ils ont un pouvoir immense car ils calment la colère des dieux et amènent les bénédictions. Concrètement ils édictent les tabous, décident des sacrifices (en particulier humains) et peuvent lancer des malédictions qui se traduisent souvent par la mort.

En dehors des marae (temples) de notoriété "internationale", le culte n'est pas dirigé vers un seul Dieu et les prêtres sont rarement consacrés à un Dieu particulier.





L'accès à la prêtrise demande une longue initiation. Cette initiation consiste en l'apprentissage des mythes, des prières et des généalogies qui doivent pouvoir être récités par cœur pour accéder au rang de tahu'a pure. On appelle d'ailleurs les apprentis prêtres des haere te po (qui marche la nuit) car on les voit souvent la nuit arpenter les environs des marae, récitant des généalogies ou des mythes afin de les mémoriser. Selon leurs connaissances et leur rang de naissance, les tahu'a pure sont ensuite classés dans un système hiérarchisé.

Les prêtres disposent d'assistants qui peuvent être recrutés dans les classes inférieures. L'exemple le plus significatif est celui des Opu-Nui, choisis pour la noirceur de leur peau et qui sont chargés du nettoyage des marae. Les opu-nui ont l'insigne avantage de ne pouvoir être les cibles des sacrifices humains car ils sont sous la protection de la déesse Hina.

Les prêtres sont si sacrés qu'ils sont soumis à un grand nombre de tabous afin d'éviter qu'ils soient au contact de choses non-sacrées.

Etre artisan montre qu'on est favorisé des Dieux, qu'on a des dons, c'est un signe de Mana. Les artisanats les plus vénérés sont pour les tahitiens le tatouage et la construction de bateaux. Les sages sont considérés comme des artisans, ils sont les spécialistes des sciences et de la tradition. Leur rôle est de conserver et d'enseigner la connaissance. Chaque vallée a son école où les sages apprennent aux jeunes ari'i le savoir des maohis.

Les chamanes (orou) reçoivent souvent une considération égale à celle dont jouissent les artisans. Ils traitent avec tous les petits dieux et esprits dont les prêtres ne s'occupent pas. Ils sont généralement attachés à un marae et peuvent s'occuper des exorcismes et des envoûtements. Les sorciers sont des orou qui utilisent leurs pouvoirs à mauvais escient et à des fins personnels.

LE PEUPLE: LES MANAHUNE

Les gens du peuple (manahune) ne sont ni des esclaves, ni des serfs. Ils n'appartiennent pas à leur seigneur. Ils jouissent d'une certaine liberté et certaines familles possèdent des terres. Les tabous sont là pour le bien de la communauté: ils évitent la colère des dieux et le contact entre ce qui est noa (profane) et ce qui est ra'a (sacré). Le ra'a peut amener mort et maladie au peuple, noa de nature. Les manahune composent la masse des pêcheurs, des serviteurs et des agriculteurs.

LES ESCLAVES: LES TITI

Les esclaves sont en général des prisonniers de guerre. S'ils ne servent pas dans les suites immédiates du conflit à alimenter les besoins en sacrifices humains, ils sont bien traités et leur statut correspond à celui des manahune. Leurs enfants sont adoptés par la communauté et ne sont plus considérés comme esclaves.





LES 'ARIOI

Les 'Arioi sont des conteurs, des danseurs, des bouffons et des baladins tatoués et errants. On leur prête le pouvoir d'améliorer la fécondité et la fertilité. Leur arrivée dans une vallée - à partir de fin novembre - signifiait le retour de l'abondance.

Dans chaque district, un grand fare leur est réservé. Ils y sont nourris par la population dont ils peuvent tout exiger. Ils présentent leur spectacle, les upaupa. Tout leur y est permis, même de railler les ari'i. Lors de ces spectacles, les arioi de bas rang se couvrent le corps de noir avec du charbon de bois et le visage de rouge.

Les arioi ont la plus totale liberté sexuelle mais ils n'ont pas le droit d'enfanter. Leurs enfants sont donc tués à la naissance. Ils ont le droit de se marier et deviennent alors des maris (ou des femmes) très jaloux (ses). La règle de l'infanticide ne s'applique pas aux dirigeants.

Les 'arioi sont bien plus qu'une bande de bardes errants et dépravés: ils se trouvent sous la protection du dieu 'oro, dieu de la guerre, et ils en véhiculent le culte. Ils peuvent d'ailleurs parfois faire la guerre. Selon la légende, les 'arioi sont un cadeau de 'oro à ses deux frères 'urutetefa et 'orotetefa, les patrons de la secte. Ce culte originaire de Havai'i était en passe, à l'arrivée des européens, de supplanter celui de tous les autres dieux dans l'archipel maohi.

La société des 'arioi était au départ ouverte aux seuls ari'i puis aux élèves baladins les plus doués indifféremment des classes. Elle a évolué en une société à huit grades dont les grades supérieurs sont réservés aux nobles, les Ari'i. Le centre de la secte se situe à Opoa dans l'île de Havai'i. Il existe également un chef 'arioi pour chaque île. Les 'arioi se regroupent à Opoa à partir de mai puis se déplacent pour donner leurs spectacles à partir de novembre au moment du mûrissement de l'uru.

Les membres sont recrutés dans toutes les classes de la société quelque soit leur sexe et passent pour cela une sorte d'examen où ils doivent entrer en transe (état nevanewa) et faire preuve de leur talent artistique et oratoire. Il faut montrer sa valeur pour atteindre les degrés suivants. Il y a huit degrés auxquels se rajoutent les statuts d'apprenti et d'arioi fixe. Les arioi fixes préparent l'arrivée des arioi dans un district et organisent leur visite. Chaque degré a ses propres tatouages qui se superposent sur les tatouages précédents et qui diffèrent de ceux des ari'i.

Voici les différents rangs:

Les poo sont les novices, ils sont acceptés s'ils sont pris d'un état nevanewa et s'ils ont montré d'un talent de comédien.

Après leur initiation et une fête tenue par leurs parents, les poo deviennent membres du premier rang, le Taru-tatu (en maohi: épine pointue). Les tatouages de ce rang sont des petites marques





dans le creux des genoux. Les jeunes arioi s'ornent alors de feuilles de barringtonia rouges et jaunes.

Le deuxième rang s'appelle ohe-mara (en maohi: tambour mur). Leur tatouage distinctif est un cercle autour de la cheville.

Le troisième rang s'appelle atoro (en maohi: rayure). Leur tatouage est une ligne sur le flanc gauche. Ils ajoutent à leurs vêtements des feuilles de fei jaunes.

Le quatrième ordre s'appelle hua (en maohi: petit) et leur tatouage distinctif se compose de deux et trois points sur chaque épaule. Ils portent une ceinture de fibre de coco au-dessus de leur maro et une coiffe de feuilles.

Le cinquième rang est le rang otiora (en maohi: inachevé). Leur tatouage spécifique couvre les mains, les bras et les épaules. Ils portent des guirlandes et des couronnes faites d'une liane jaune, le tainoa.

Le sixième rang, le taputu (en maohi: entassé) a un tatouage fait de courbes et de lignes droites partant du bas du dos jusqu'au milieu du dos. Ils portent les mêmes ornements que les otiora mais faits avec des feuilles d'opuhi (gingembre).

Le septième rang s'appelle harotea (en maohi: dessin léger). Une croix est tatouée de leurs aisselles jusqu'au devant de leur ventre. Ils portent des ornements similaires aux taputu mais faits de feuilles de Ti.

Le huitième rang est celui des arioi maro'ura (en maohi: arioi à la ceinture rouge ou arioi royaux). Leurs jambes sont tatouées et portent des imitations burlesques de vêtements royaux. Leur nombre est limité et ils ne sortent que du rang des ari'i.

Les arioi fau fenua sont des arioi retirés.

Les arioi fanaunau sont des arioi qui ont été exclus. Honte à eux !

Les arioi papa-tea (en maohi: corps clair) organisent la venue des arioi dans leurs districts.

Aux Paumotu, le principe de la secte de baladins existe également. Ils sont appelés Karioi. Les karioi ont un rôle moins religieux et constituent un passage obligé de beaucoup de jeunes gens. On ne reste d'ailleurs Karioi que dans la jeunesse.

LE SEXE

Une autre division fondamentale de la société tahitienne se situe entre hommes et femmes. Les femmes sont considérées comme inférieures et leur sont réservées les tâches pénibles de





l'agriculture et de la fabrication du tapa. Elles n'ont pas le droit de participer aux cérémonies religieuses sauf dans de rares exceptions. Leur présence souillerait le marae. Elles ne peuvent boire le 'ava, la boisson sacrée. Elles ne participent pas non plus à la pêche hauturière. Les femmes ne prennent pas leur repas avec les hommes et certaines nourritures leur sont interdites.

Cependant les femmes des classes ari'i sont les égales des hommes et peuvent accéder au pouvoir comme eux. Elles participent même, si elles le désirent, aux combats. L'histoire des archipels est parsemée de reines guerrières.



LA FAMILLE

La famille tahitienne ne correspond pas seulement à la famille comme on l'entend en Occident. La conception de la famille est beaucoup plus étendue. Elle comprend toute les personnes qui sont apparentées de près ou de loin. Le don d'enfants dans une même famille est par exemple très répandu. La terre est une possession familiale légitimée par la présence d'un marae familial. La famille a souvent un dieu ou un ancêtre protecteur qu'elle vénère. La famille étendue est l'unité de base de la société tahitienne.

L' APPARTENANCE TERRITORIALE

Dans les îles hautes, la division politique de base est très souvent la vallée. Un ari'i domine une vallée et les conflits ou les querelles se font d'une vallée à une autre. Ces divisions territoriales sont appelées mataiena'a. Dans les îles coralliennes, un chef règne la plupart du temps sur toute une île.

Parfois des confédérations de mataiena'a se forment et se combattent les unes les autres aboutissant au règne d'un seul roi. Cela s'est fait très tardivement à Tahiti (après l'arrivée des européens).

LES MOEURS DES TAHITIENS

Il est peu aisé de parler des mœurs des tahitiens anciens par manque de témoignages fiables. En effet, ils ont été décrits par les missionnaires qui ne les comprenaient que partiellement. Ils se sont surtout apesanti sur leurs défauts du point de vue chrétien, afin de montrer les bienfaits de leur conversion au christianisme. On peut cependant en tirer quelques éléments d'après ces descriptions et les mœurs actuelles dans les îles.





RELIGIOSITE

Les tahitiens sont tout d'abord très religieux et accordent une grande importance aux tabous. Les dieux, les esprits et tout ce qui est ra'a influent la vie sur terre et en mer de façon constante et inspirent la terreur. Le respect des tabous, la magie, le culte sert à se protéger et parfois à utiliser ces pouvoirs à ses propres fins. Un personnage sans respect pour les tabous est bien plus dangereux qu'un voleur ou même un assassin car il met en danger toute la communauté en courrouçant esprits et dieux et en polluant les êtres noa. Les dieux doivent cependant répondre aux demandes de leurs fidèles, les maohis n'hésitent pas à abandonner le culte d'un dieu et à déplumer son to'o si celui-ci semble impuissant à satisfaire les désirs de la communauté.

LA MORT ET LA MORALE

Donner la mort ne pose généralement aux tahitiens aucune difficulté d'ordre moral. Les maohis aiment la guerre qui a rang d'institution. Les enfants, cependant, s'ils ne sont pas tués à la naissance, sont sacrés et adulés. Pratiquement tout leur est permis jusqu'à l'âge adulte. Par contre, les vieillards et les malades ne bénéficient d'aucune commisération. Les âmes des morts rejoignent le Po sauf quand elles viennent hanter les vivants sous forme d'oromatua ou qu'elles accèdent au paradis des riches et des 'arioi, le rohutu-noanoa. L'accès à une vie future meilleure ne dépend donc pas d'une conduite morale. La tradition, les sentiments et les tabous remplacent la morale. La vengeance ou la réparation sont souvent la seule punition à des actes de violence ou de vol.

L'INSOUCIANCE

L'insouciance des maohis a frappé les premiers explorateurs. Les tahitiens ne semblent pas se soucier fort de la richesse, du travail, de la discipline... Ils changent également souvent d'attitude, d'état d'esprit, de désirs, de femmes et même de noms. Les valeurs tahitiennes diffèrent des valeurs occidentales. Les mœurs sont un mélange de laisser-vivre et de règles strictes.

COURAGE ET RUSE

Si les maohis peuvent être capables de grands exploits physiques, ils peuvent également tomber dans des périodes de paresse et d'indolence dont rien ne peut les tirer, le fiu. La ruse est d'ailleurs beaucoup plus considérée que le courage ou la vaillance. La moquerie est d'ailleurs une seconde nature pour beaucoup de tahitiens et les exploits des farceurs constituent des sujets de légendes.

En guise d'illustration du tempérament tahitien, voici un petit extrait du chant de création de l'homme:





" ... Lorsque les humains se multiplièrent, les troubles commencèrent; les troubles firent naître la sagesse ; la sagesse fit naître la ruse ; la ruse fit naître la raillerie... "

LA SEXUALITE

Une grande liberté sexuelle caractérise la vie des tahitiens. Le sexe est une chose naturelle et la séduction fait partie du quotidien. Le dieu de la beauté, Tane, n'est-il un des dieux les plus importants de Tahiti. Cependant, une fois marié, la jalousie peut être un frein à la débauche. Chez les ari'i, les hommes peuvent avoir plusieurs femmes, mais les vahine ari'i sont astreintes à plus de tenue. L'homosexualité et la bisexualité sont courantes et certains hommes prennent le statut de femmes dans la société.

LES OCCUPATIONS

Les maohis se distinguent entre eux par la profession qu'ils exercent. Certaines professions sont réservées à certaines classes (prêtre, généalogue, pilote...), d'autres sont ouvertes à tous (artisan, 'arioi...), il est nécessaire d'être doté d'un mana suffisant. Beaucoup de maohis, cependant, n'ont pas d'occupation fixe : un jour il cultive, un jour il pêche dans le lagon, un jour il flâne... Pour les besoins du jeu, ces maohis seront classés dans l'occupation la plus fréquente.

Voici une liste des différentes occupations, elle n'est pas exhaustive !

Les pêcheurs sont des pêcheurs spécialisés dans la haute mer. Ils forment une confrérie très soudée dirigée par le Tahu'a Tau Tai

Les paysans

Les valets sont au service des ari'i

Les Opu-Nui sont des serviteurs du Marae, on les choisit pour la couleur foncée de leur peau. Ils ne peuvent servir aux sacrifices humains car ils sont consacrés à la déesse Hine.

Les Tahu'a sont les artisans spécialisés. Ils possèdent un certain prestige et leurs capacités dénotent d'un certain mana.

Les Tahu'a Parau Tomu Fenua sont des sages qui enseignent la tradition dans des écoles.

Les Tahu'a Ra'au sont des médecins

Les Tahu'a Marae dirigent la construction des temples: les Marae.

Les Tahu'a Fare dirigent la construction des maisons, les Fare.





Les Tahu'a Va'a sont des constructeurs de pirogues. Ce sont les artisans les plus prestigieux à Tahiti.

Les Tahu'a Tau-Tai dirigent les pêches. Ils déterminent les dates des pêches et font office de prêtres pour les esprits et les dieux qui menacent ou protègent les pêcheurs.

Les sculpteurs fabriquent les objets usuels de la vie des tahitiens. Ils façonnent également les Ti'i en bois ou en pierre qui sont des signes religieux, des amulettes ou des vecteurs de sorcellerie.

Les orneurs de Tapa font la décoration des tapa sacrés destinés aux statues des dieux, Ari'i et aux Tahu'a Pure.

Les tatoueurs ont beaucoup de prestige. Les motifs et la technique sont des secrets bien gardés et les bons tatoueurs sont très demandés, ils leur arrivent de se déplacer d'île en île pour réaliser leur art. Les tatouages sont signes de noblesse et renferment un sens profond et sacré. Les Arioi sont également tatoués, mais ils sont différents des tatouages des Ari'i.

Les Orou ou Feia Tahu-tahu sont les personnes les plus craintes à Tahiti. Ils ont à leur service des esprits qu'ils dominent, non sans risque, et qu'ils peuvent faire agir sur leurs victimes. Les Orou attachés à un Marae sont officiels et font le même travail que des prêtres, mais pour des esprits et des divinités inférieures. Ils sont des sortes de chamanes, craints et respectés. Par contre, les Orou indépendants sont en général d'infâmes sorciers profitant de leur position et de leur art.

Les Arioi sont des baladins organisés dans une confrérie qui véhicule le culte du dieu 'Oro, dieu de la guerre. Ils se rendent d'îles en îles pour faire des représentations et bénir les récoltes. Leur liberté sexuelle est totale, mais ils n'ont pas le droit d'avoir d'enfants. Les personnages issus de famille Arioi viennent donc d'Arioi un peu particuliers. Les Arioi Fanau Nau ont quitté la secte pour avoir des enfants, mais ils sont déshonorés. Les Arioi Papa-tea ne sont pas des baladins, ils organisent la venue des Arioi dans un district. Ils précèdent l'arrivée des Arioi pour les annoncer afin que les locaux puissent fabriquer du tapa (le tissu) et garder assez de cochons pour l'offrir aux sectateurs.

Les 'orero sont les porte-parole des Ari'i et sont spécialistes en généalogie. Ils sont chargés de déclamer la descendance de l'Ari'i auquel ils sont attachés et de prouver sa supériorité à ses interlocuteurs.

Les Rau-Ti sont des orateurs. Ils sont spécialisés dans les arts de la parole. Ce sont aussi des guerriers qui, lors des conflits armés, sont habillés de feuilles de Ti et ont pour rôle d'exciter l'adversaire.

Les Fa'atere dirigent les bateaux (va'a), ils sont des maîtres en navigation et en astronomie.





Les Tahu'a Pure sont les prêtres. Ils sont chargés d'empêcher la colère des dieux et d'interagir avec le sacré qui est nuisible aux hommes normaux. Les Tahu'a Rahi dirigent les Tahu'a Pure.





CHAPITRE 3 : LES DIEUX ET LA RELIGION

Pour la première fois de sa vie, Paraita assistait à une cérémonie sur le marae. Avec les autres ari'i de sa chefferie, il entra sur l'esplanade. Une pierre dressée indiquait la place de chacun d'entre eux sur le temple en plein air. Le silence était le plus complet. Les prêtres, les Tahu'a pure, se tenaient entre les chefs et l'autel à trois étages (l'ahu) où se trouvaient les statuettes qu'allaient bientôt investir les dieux. Ils portaient un morceau de tapa autour du bras indiquant qu'ils étaient en service. Sur le mur d'enceinte du marae étaient assis les hommes trop communs pour être acceptés sur le marae. Tous se taisaient de peur de briser le tabou du silence imposé par une telle cérémonie de convocation des dieux. Violer le tabou reviendrait à se condamner à mort: tous se jetteraient sur le contrevenant afin de le sacrifier pour calmer le courroux du dieu ainsi offensé. Le roulement des tambours sacrés indiquait le début de la cérémonie. Après quelques prières au dieu du lapsus et aux messagers des dieux, le grand prêtre conjura Ro'o pour qu'il investisse l'idole présente sur l'ahu. Un vent souffla sur la cime des arbres sacrés du marae et les nuages bougèrent: Ro'o venait et entendait le prêtre. Ensuite, on étrangla un cochon qui fut offert au dieu. Les prêtres et les shamanes se succédèrent devant l'autel pour présenter les statues des dieux inférieurs afin qu'elles acquièrent une parcelle de la puissance de Ro'o. Le grand prêtre expulsa ensuite le dieu de sa statuette et les prêtres se précipitèrent vers les entrailles du cochon alors que le tambour grondait pour annoncer la fin de la cérémonie. Les entrailles se présentaient bien, le dieu serait favorable à la chefferie.

Ce chapitre se propose de vous faire découvrir la religion tahitienne. La religion est omniprésente dans la vie des tahitiens. C'est une religion à la fois polythéiste et chamanique. Elle est polythéiste car les tahitiens croient en une multitude de dieux. Elle est également chamanique car pour les tahitiens le monde est peuplé d'esprits. Elle se caractérise aussi par la notion de sacré et de profane et de danger du sacré. Le culte et les tabous (tapu) servent notamment à maintenir cette séparation. Vous allez donc découvrir dans ces pages les dieux et les cultes que les personnages côtoieront.

LES DIEUX

Pour les Maohis, les dieux ne sont pas des personnifications des éléments naturels. Ils ont chacun une personnalité propre. Contrairement aux dieux grecs ou romains, leur champ d'action n'est pas limité à un seul type d'élément ou de fonction, de nombreux dieux disposent d'innombrables attributs. Le culte qu'il leur est voué vise à contenir leur colère et à séparer le divin du profane pour le bien des choses profanes. Les dieux ne sont en aucun cas des puissances morales: elles ne





demandent pas aux hommes de se comporter selon une certaine éthique. Les Dieux peuvent eux-mêmes se comporter de façon totalement amoral. Ils attendent cependant de leurs descendants, les chefs, d'agir en "bons seigneurs" et d'être justes. Mais enfreindre cette attente n'est généralement pas préjudiciable aux chefs.

Dans l'archipel maohi, cinq dieux surpassent tous les autres en prestige. Il s'agit de 'oro, Ta'aroa, Tane, Ro'o et Tu. Il existe beaucoup d'autres dieux. Localement (dans une île ou un mataiena'a), il est possible qu'une importance particulière soit attribuée à d'autres dieux pour des raisons généalogiques ou légendaires.

A côté de ces Dieux, de nombreux dieux mineurs, locaux ou ancestraux sont vénérés. Ils sont l'objet de cultes parallèles aux grands Dieux ou dans des cercles particuliers (pêcheurs, familles...). Certains sont connus dans presque toute le monde polynésien comme Hiro, dieu de la pêche et des voleurs, ou Hina, déesse des femmes et de la lune.

Les dieux sont également connus sous de nombreux aspects que parfois les plébéiens prennent pour autant de dieux différents. Par exemple, on différencie les manifestations de 'oro le noble, de 'oro au combat ou de 'oro le cochon révélant des secrets. Ces différents aspects se manifestent dans des animaux ou des plantes différentes mais restent un seul et même dieu.

Les dieux résident dans les dix cieux, la terre, l'océan ou le monde souterrain du Po. Ils visitent la Terre en volant, en utilisant des passages naturels, en empruntant des arcs-en-ciel (anuanua) ou en s'incarnant dans des plantes et des animaux.

TA'AROA

appelé Tangaroa aux Paumotu



Ta'aroa (tahitien: l'unique) est le dieu créateur de la terre et de l'homme. Ta'aroa existe depuis toujours. A l'origine, il vivait dans une coquille. Il finit par la briser et se rendant compte qu'il était seul, il créa le monde, les dieux et les hommes.

Il créa la fondation du monde et avec l'aide d'autres dieux et de Maui, il sépara la Terre du Ciel. La végétation est née de ses plumes tombées à terre.

Il est également le père de 'oro et de Maui, le demi-dieu farceur.

Son image sacrée (to'o) est généralement creuse. Ses to'o disposent d'une fente dans le dos dans laquelle on place des plumes sacrées et les images des dieux nés de Ta'aroa. Son to'o représente parfois les autres dieux germinant de Ta'aroa.

Les animaux emblèmes du grand dieu se comptent par dizaines: la frégate, la baleine, la raie (le marae flottant de Ta'aroa), le requin ou la tortue font partie de ces animaux qui servent de messagers de Ta'aroa ou dans lesquels le grand dieu aime à s'incarner.





Aux Paumotu, Ta'aroa s'appelle Tangaroa-i-te-po. Il est le dieu des ténèbres et de la mort. En effet, il règne sur le po, le royaume souterrain des morts. Il y fut rejeté par trois héros humains après la tentative du dieu de brûler le monde.

Historiquement, Tangaroa devait à l'origine être un dieu de la mer et de la pêche. A partir de Havai'i (Raiatea), son culte s'est répandu dans toutes les îles où il a pris le rang de dieu suprême avant l'avènement de 'oro.

TANE

Tane (Tahitien: homme) est le Dieu du beau, de la lumière et tout ce qui est au ciel. Il réside dans le dixième ciel, où il a la garde de l'eau des dieux, le Vai-ora-a-Tane.

Tane est un fils de Atea, le dieu de l'espace. Il est né sans forme et ce sont des dieux - artisans qui le façonnèrent avec leurs outils de la manière la plus parfaite. Ces artisans ne touchèrent jamais Tane de leurs mains car il était empli du ra'a de Atea.

Sa forme est celle d'un humain et il fut d'ailleurs le premier dieu à avoir des cheveux (les autres avaient des plumes).

Les dieux Ta'ere et Tumu-nui menèrent une guerre contre Tane et les hommes. Tane, fou de rage, faillit détruire les hommes. Mais, grâce à Ro'o, son messager, il put rétablir la paix.

Tane est également appelé le dieu siffleur car il respire lourdement.

Ses animaux de prédilection sont l'hirondelle de mer (il en a toujours une sur l'épaule), les oiseaux à plumes rouges (des oiseaux rouges vivent sur le vai-ora-a-Tane), les anguilles à oreilles et le requin.

Aux Paumotu, Tane mena une guerre contre Atea. Exilé chez les hommes, il apprit à manger. De retour dans son ciel, il ne trouva rien à manger, alors il mangea d'autres dieux et inventa ainsi le cannibalisme.

Historiquement, avant l'avènement de Ta'aroa, Tane était considéré dans de nombreux archipels comme le plus grand des dieux. Il était le dieu créateur, l'homme ayant été façonné de sa propre main. Il est resté ce dieu suprême à Aotearoa et à Te Henua Enata.

TU

Tu (Tahitien: stabilité) est un dieu de la guerre. Il est également l'artisan de Ta'aroa. Il fut créé par Ta'aroa pour devenir sa main. Il a assisté le grand dieu dans la création de l'univers et son aide a été déterminante dans la création de l'homme.

Tu protège les fuyards.





Les animaux de prédilection de Tu sont les grillons, les papillons et les grosses araignées.

Tu est le dieu le plus vénéré aux Paumotu.

RO'O

Appelé Rongo aux Paumotu

Ro'o est un dieu bienveillant qui déteste les sacrifices humains. C'est un dieu de l'agriculture, de la paix et de l'éloquence. Il est le sage, le messenger, le gardien des traditions. Il est souvent associé à Tane comme son messenger, sa voix.

Ro'o est né dans un nuage doré et aime à se déplacer par ce moyen.

'ORO

Paumotu: Koro

Le culte de 'oro est apparu dans l'île de Havai'i à Opoa. 'oro est le fils de Ta'aroa et de Hina-tu-a-tua. C'est un dieu de la guerre très demandeur en sacrifices humains et un dieu de la fertilité. La secte Arioi est un cadeau de 'oro à ses frères et se trouve donc sous sa protection. Sa puissance est telle qu'il est le dieu suprême de tout l'archipel maohi à l'arrivée des européens.

Ses animaux de prédilection sont la frégate, le cochon sauvage et les oiseaux à plumes rouges.

Historiquement, on ne sait si c'est la perte des contacts avec les autres archipels qui a limité l'extension de son culte ou si c'est l'hostilité qu'il a rencontrée dans les autres archipels qui a coupé les contacts entre les différentes régions du triangle polynésien.

AUTRES DIEUX IMPORTANTS

Hiro: dieu de la navigation et de la pêche dans la plupart des îles, vénéré par les pêcheurs, les marchands, les voleurs et les navigateurs. Un héros du nom de Hiro serait un personnage historique du XIII^{ème} de nos siècles, un grand navigateur espiègle.

Hine (ou Hina): déesse de la lune et des femmes, symbolise la beauté, elle est la protectrice des serviteurs de marae, les Opu-Nui.

Romi-Tane, dieu du paradis, le rohotu noanoa.

Tino-rua est le dieu de l'océan. Il a deux corps joints. Un est divin, l'autre est humain.

Atea est le dieu de l'espace. Né femme, il échangea de sexe avec Faahotu.





Ra'a, dieu de la sainteté, de la gloire, de la grandeur et de la colère. Il préside les cérémonies des Hommes. Le vent destructeur est le signe de sa colère.

To'a-Hiti, dieu des montagnes et des lutins, dieu de l'intérieur de Tahiti. Les chiens sont ses messagers.

Ro'o-te-roro'o, le prieur chanteur, est un dieu de la prière, de la transe et de la guérison.

Io (ou Kio): Chez les Tahu'a de haut rang, on vénère un dieu secret et connu des seuls Tahu'a, Io, le dieu suprême et unique dont les autres dieux ne seraient que des facettes. L'existence de ce dieu n'est pas prouvé, il aurait pu être inventé après la christianisation des îles pour donner une apparence de monothéisme à la religion ancienne. Au Maître des Légendes de décider de l'existence de son culte ou non.

LES MYTHES

Les mythes tahitiens sont très riches et il en existe de nombreuses versions. Ils sont transmis oralement de générations en générations.

L'ORIGINE DU MONDE

Ta'aroa est à l'origine de tout. La coquille de son oeuf constitue la terre et le ciel. Ses plumes tombées à terre ont créé la végétation. Sa main est le dieu Tu qui participa au façonnement du monde. Les nombreux dieux sont nés par germination de Ta'aroa ou sont ses descendants directs.

LA SEPARATION DU CIEL ET DE LA TERRE

Le grand problème des dieux fut de séparer le ciel (Atea) de la Terre. La majesté et le mana d'Atea effrayait les dieux. Il fallut l'intervention de Maui à huit têtes le héros farceur pour parvenir à couper ce lien et celle de Tane pour consolider cette séparation et organiser les cieux.

LA VISION DU MONDE

Le monde pour les maohis est composé du monde terrestre, du monde sous-marin, du monde des ténèbres (le po) et de 10 cieux superposés. Les dieux principaux résident la plupart dans le dixième ciel, mais certains élisent domicile dans le monde sous marin, le po ou les autres cieux.

L'ORIGINE DES ILES

C'est Ta'aroa qui a ordonné aux îles de surgir de la mer. Havaï'i et Pora Pora furent les deux premières à naître, puis vinrent toutes les autres : 'uporu, Maupiti, les Paumotu, Ma'areva.... Tahiti a une origine particulière, puisqu'elle est une anguille possédée par l'esprit de la vahine Tere He dont la course fut arrêtée au milieu de l'océan par Ta'i-a rapu.





L'ORIGINE DE L'HOMME

Le premier homme Ti'i fut créé par Ta'aroa à l'image de Tane pour peupler la Terre qu'il trouvait trop peu vivante. Ti'i reçut pour femme Hina dont il eut une très nombreuse descendance. Certains de ses descendants s'accouplèrent avec des dieux et devinrent ainsi les ancêtres des Ari'i. Les autres se marièrent entre eux et créèrent les Manahune.

LA MORT

En ce qui concerne les mythes sur la mort, l'âme du corps doit être par certains rites obligée de quitter la terre. En général, elle fait un périple sur la terre pour atteindre un lieu de rassemblement avant de partir pour le pays des morts ou des dieux. Les mythes sont encore très divers et ne s'intéressent souvent qu'au sort (joyeux) des ari'i. Le pays des morts se situe dans le Po (les entrailles de la terre). Le paradis tahitien, le Rohutu-noanoa, n'est accessible aux défunts que si leur famille offre de somptueux présents au dieu Romi-Tane. Il est donc réservé aux ari'i et aux arioi de haut rang.



LES HEROS

De nombreux mythes font état de héros légendaires, des demi-dieux. Ces héros n'ont généralement pas de culte qui leur est consacré, mais leur légende est maintes et maintes fois répétée. Ils sont des exemples auxquels on se réfère. Voici quelques héros célèbres : Maui aux huit têtes qui sépara le ciel et la terre, Hiro le rusé navigateur et voleur, Hono'ura élevé dans une grotte et Rata l'explorateur.

LE CULTE

Les affaires religieuses sont séparées de la gestion "civile". Le but du culte est d'éviter la colère des dieux en respectant à la lettre les rituels et les tabous qu'ils ont mis en place. Le contact entre le sacré (ra'a) et le profane (noa) est très dangereux, c'est pourquoi de nombreux tabous entourent les cérémonies religieuses.

De nombreuses cérémonies dirigées par les tahu'a pure assistées des opu-nui, ont lieu sur les marae. La plus importante est la cérémonie de convocation des dieux. Lors de la cérémonie, les dieux sont invoqués par les tahu'a dans les to'o, des statues habillées de plumes jaunes et rouges à l'effigie des dieux. La statue n'est pas le dieu, elle est son réceptacle durant la cérémonie. Une fois le dieu présent dans le to'o, des sacrifices lui sont présentés et des requêtes lui sont faites. Ensuite, la cérémonie prend fin quand le tahu'a congédie le dieu.





Cette cérémonie est précédée d'une période de trois jours durant laquelle de nombreux tabous et obligations sont décrétés. Un silence absolu doit être respecté, même par les animaux dont les propriétaires sont tenus responsables des troubles qu'ils pourraient causer (ils peuvent même être sacrifiés).

Il existe également d'autres types de cérémonies, comme la présentation des dieux (les to'o arrivent par pirogue et sont conduits jusqu'au marae), les différentes étapes de la vie d'un ari'i régnant (puberté, mariage, mort etc...), les prémices d'une guerre, les saisons, etc... En général, ces cérémonies sont accompagnées de sacrifices ou d'offrandes: il peut s'agir uniquement de végétaux (la première igname, feuilles de bananier...), mais les cochons et les hommes sont également l'objet de sacrifices.

Lorsqu'un sacrifice humain est nécessaire, le tahu'a rahi en informe l'ari'i régnant. Celui-ci envoie alors une pierre noire au chef d'un district qui désigne un homme à ses guerriers. Ceux-ci tuent l'homme par surprise d'un coup de massue sur la tête. Ceux qui sont sacrifiés sont en général des prisonniers de guerre, des criminels, des gêneurs ou des gens qui ont enfreint des tabous. Le son des tambours retentit dans toute la vallée à l'approche de telles cérémonies, prévenant ainsi ceux qui se sentent menacés et leur permettant parfois de trouver un refuge.

Les marae se présentent, pour les plus grands, comme de grandes esplanades en pierre, parfois à plusieurs niveaux, qui sont entourées d'une enceinte. Les marae familiaux ne sont en général qu'un tas de pierre ou un petit dallage. L'ahu est un autel de un ou plusieurs niveaux. Sur l'ahu sont déposés les statues des dieux pendant les cérémonies. Une plateforme surélevée en bois accueille les offrandes.

Les marae sont des endroits sacrés soumis à de nombreux tabous. Seuls les ari'i sont autorisés à assister aux cérémonies. Des dossiers en pierre marquent l'emplacement de chacun dans le marae. Les femmes, impures, sont interdites sur le marae et sont également indignes d'être sacrifiées.



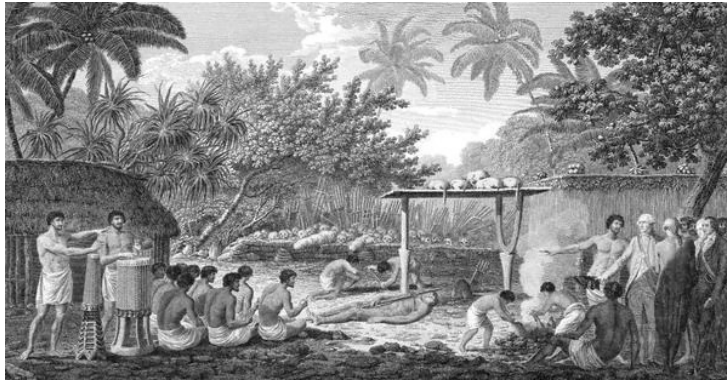
La plupart des plantes et des animaux qui vivent dans l'enceinte du marae sont considérés comme tabous et leur consommation est interdite, sauf pour les prêtres et leurs assistants. Parmi ces animaux et ces plantes sacrés, l'arbre Ti est particulièrement entouré de respect et ses feuilles servent pour la plupart des cérémonies. Cette règle est également vraie pour les hommes qui se réfugient dans les marae et qui, ainsi, ne





peuvent pas être poursuivis. Dans la même logique, les sacrifices humains se font dans la manière du possible sans effusion de sang et la mort est donnée à l'extérieur du marae, par surprise.

Les marae comme les hommes ont des filiations, la première pierre d'un marae vient d'un autre marae, son marae père. Ainsi, il existe une hiérarchie de marae du plus prestigieux jusqu'aux marae de familles de manahune. Le Marae le plus prestigieux est celui de Taputapu-atea près du village d'Opoa à Havai'i; il est consacré à 'oro.



Les cérémonies religieuses ne s'arrêtent pas à ces grandes cérémonies qui mobilisent toute la communauté. Les prêtres et aussi les orou, pour tout acte important doivent accomplir une bénédiction accompagnée d'un sacrifice. Les orou sont requis pour des usages privés, des bénédictions mineures, la divination, la magie et la guérison.

Les sorciers sont des orou particulièrement rompus dans l'art de faire du mal. Chaque catégorie sociale connaît un certain nombre de prières dans leur activité. Ainsi les chefs connaissent la façon de bénir une arme, d'honorer les ancêtres, les pêcheurs celle de bénir les hameçons. Toute erreur dans la prière, tout lapsus, toute hésitation peut entraîner des conséquences catastrophiques dont la mort. Ces prières sont appelées 'upu.

Les dieux envoient de nombreux signes dans la nature et les tahu'a ont également pour rôle de déterminer les présages. De nombreuses cérémonies ont pour but de s'assurer de l'accord des dieux et de la destinée probable d'une action: guerre, construction ou expédition.

LES ESPRITS

Chaque plante, chaque être, chaque chose est pour le maohi animé d'une force vitale, d'un esprit. Le monde est donc peuplé d'esprits de toute sorte: les esprits sont des personnifications de forces de la nature, des êtres qui vivent dans le monde des dieux (po, rohutu-noa et dans un des ciels) ou encore l'esprit des morts.

Parmi tous ces esprits, les maohis distinguent deux grands types d'esprits: les 'oromatua et les varua. Les 'oromatua sont les âmes des morts n'ayant pas rejoint le Po ou revenant de cette contrée des ténèbres pour se venger et semer le mal. Ils sont très craints. Les varua vivent dans le monde des vivants (ou des dieux) et sont attachés à certains types d'animaux, de végétaux, de minéraux ou à des lieux.





Une grande partie de la magie tahitienne consiste à faire entrer des esprits dans le corps d'une victime par des enchantements appelés pifao.

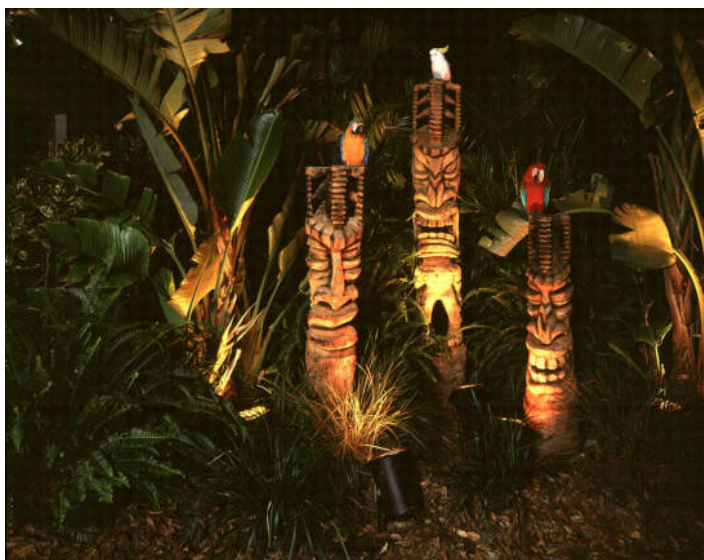
Les sorciers, appelés feia tahutahu ou orou, utilisent des ti'i, des amulettes représentant Ti'i, le premier homme, comme les tahu'a pure utilisent des to'o. Le ti'i est un réceptacle pour un esprit. Les orou prennent grand soin de leur ti'i. Ils leur lient certains esprits qui deviennent les fils du sorcier. Ils communiquent avec eux par l'intermédiaire d'un coquillage.

Les sorciers ont grand peur de leur ti'i et font très attention de ne jamais les offenser.

Pour réaliser un pifao (enchantement), il faut que le sorcier se procure un tupu, un objet contenant l'essence de sa victime. Cela peut être des cheveux, des excréments, un vêtement, des ongles. Ils exhortent alors les esprits qu'ils ont conjurés dans leur ti'i à détruire la victime.

Certains esprits se dirigent alors vers leur victime en marchant sous la forme de leur ti'i, ils sont alors visibles. D'autres passent par le sol et sont alors invisibles.

Certains sorciers sont attachés à un marae et peuvent réaliser des exorcismes. Il faut d'abord que le sorcier ou le médecin apprenne de l'esprit son nom et son type pour ensuite incanter les bonnes formules. Certains esprits, comme les esprits du corail, font énormément de mal à leur victime en se retirant.



Il existe quatre catégories d'esprits. Les voici des moins meurtriers au plus destructeurs:

- les esprits du bois: les esprits du bois sont des varua des éléments végétaux et des animaux des bois.
- les esprits de la pierre: les esprits de la pierre sont des varua des éléments minéraux et de lieux à l'intérieur des terres.
- les esprits du corail: les esprits du corail sont des varua du corail, des animaux marins, des récifs et de la mer.
- les 'oromatua: dans cette catégorie viennent les 'oromatua à proprement parler qui sont des esprits de défunts n'étant pas allé dans le po, les ancêtres et les aiea, les fantômes maritimes.





CHAPITRE 4 : LA VIE QUOTIDIENNE

Ce soir allait se tenir un grand spectacle 'arioi, un 'upaupa, au fare 'arioi. Paraita se préparait. Il se badigeonna le corps de monoi parfumé au bois de santal, se ceignit de son plus beau paréo rouge et noir, se coiffa de son couvre chef en coquillage surmonté de plumes rouges et fixa sa cape en plume jaunes. Toute la population pourrait voir ainsi sa grandeur. Il sortit de son fare. Les hommes étaient déjà réunis sur le terrain de réunion et préparait le 'ava, la boisson sacrée, pendant que des cochons entiers cuisaient dans le four enterré. La nuit tombait et Paraita but de nombreux 'umete de 'ava avant de se rendre à l'upaupa. Les tambours et les flûtes se mêlaient pour accompagner des danses fabuleuses et entrecoupées de petites bouffonneries. Paraita et ses amis s'amusaient bien. Paraita remarqua d'ailleurs une jeune fille 'arioi qui le regardait fixement durant ses danses langoureuses. Les spectateurs furent bientôt invités à danser également. Paraita se dirigea vers la jeune fille 'arioi et lui frotta le nez en signe d'amitié. Il l'emmena bientôt dans la proche cocoteraie. Ils passèrent la nuit ensemble à côté d'autres couples.

L'intérêt de jouer dans l'univers tahitien réside dans l'exotisme du monde. Cet exotisme se traduira aussi pour les joueurs dans les petits détails de tous les jours: absence de métal, habillement en écorce, la navigation, les fêtes tahitiennes... Vous découvrirez donc ici le mode et le cadre de vie dans lesquels évolueront vos personnages

LES RESSOURCES ALIMENTAIRES

Si les tahitiens sont d'extraordinaires marins, ils sont avant tout ... des agriculteurs! C'est la terre qui est leur principale source de l'alimentation.

Les plantes cultivées sont le taro (une grosse tubercule), l'igname et la patate douce (l'umara). Des arbres semi-cultivés, dont les pousses sont méticuleusement conservées lors des grandes expéditions de colonisation, fournissent la noix de coco, principale source d'eau dans nombre d'atolls coralliens, et l'uru, le fruit de l'arbre à pain, qui se conserve dans de grandes fosses pour les périodes de disette. La pâte faite du fruit de l'arbre à pain est cuite et mélangée avec des fruits (bananes en général) pour constituer le célèbre popoi.

La cueillette fournit également une source d'alimentation importante pour les tahitiens, les bananes de toutes sortes en sont les principaux produits.

Vous trouverez plus de détails sur les plantes de Tahiti dans le chapitre 5 consacré à l'environnement tahitien.

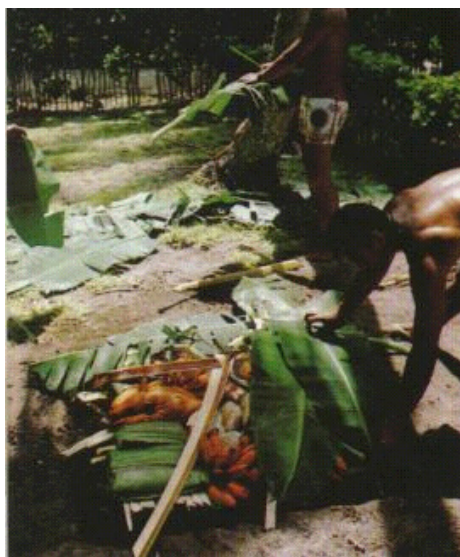




La mer fournit la deuxième source d'alimentation. La pêche la plus répandue est la pêche en lagon mais la pêche hauturière est également pratiquée. Le Pacifique regorge de poissons que les tahitiens connaissent bien et savent pêcher. Là où coulent des rivières, la pêche en eau douce peut fournir un complément. Les coquillages sont également ramassés et consommés.

L'alimentation carnée est plutôt rare, les seuls animaux comestibles sont le porc, le chien, le poulet et le rat.

A part la gent ailée, le gibier est peu abondant dans les îles, il se limite à quelques cochons retournés à l'état sauvage. Les oiseaux sont nombreux, mais les tahitiens les chassent essentiellement pour leurs plumes.



Le principal mode de cuisson des tahitiens est le four enterré, l'ahima'a. Un grand feu fait chauffer des pierres à blanc qui sont placées dans une fosse. On y met ensuite des aliments qui sont séparés et enroulés dans des feuilles de pandanus ou de bananier. On recouvre ensuite les aliments ainsi protégés de pierres chauffées à blanc, de sable ou de terre. On laisse cuire plusieurs heures (voire plusieurs jours pour les 'uru). Cette cuisson donne du fondant aux aliments et les rend délicieux.

Un autre mode de cuisson est parfois utilisé par les pêcheurs. Ils grillent leurs poissons sur des morceaux de corail chauffés à blanc.

Les tahitiens mangent avec leurs doigts et se servent de grandes feuilles comme plat ou comme assiette. Il existe également pour les liquides ou pour certains mets des récipients (appelés 'umete) faits en pierre, en bois ou dans une noix de coco. Les hommes ne peuvent manger avec les femmes du fait d'un tabou. Le repas est pris à l'extérieur ou dans des fare dévolus à cette occupation. On ne dort pas dans la case où l'on mange, c'est également tabou.

LE COSTUME

Les tahitiens ne connaissent pas le tissu, ils utilisent l'écorce de certains arbres pour confectionner une étoffe blanche ou brune, le tapa. L'écorce est mouillée puis battue et aplatie avec un battoir. Ce travail est la plupart du temps réservé aux femmes et se fait dans des maisons réservées à cet usage.

L'habit le plus courant est un petit pagne (maro en tahitien) que les maohis portent pour travailler. Le célèbre paréo (pareu en tahitien) a environ deux mètres de long et s'enroule autour





de la taille pour venir s'attacher sur le côté, il tombe en général jusqu'au mollet. Les maohis se vêtent également de ponchos (tiputa) et d'écharpes (ahufara).

Les habits de cérémonie sont confectionnés en tapa blanc provenant de l'écorce de l'arbre à pain ('uru), du pandanus (fara) ou du mûrier à papier (aute). Le tapa des vêtements ordinaires est fait à partir du banyan (aoa) ou du mûrier (aute). Les tapas sont souvent ornés de motifs artistiques en teinture noire, rouge ou violette.

Les habits de cérémonie comportent également de nombreux accessoires "de mode" comme les capes en tapa ou en plumes. Les valets des ari'i, par exemple, portent une cape de plumes noires.

La coiffure et les bijoux ont une grande importance. Si les manahune se contentent pour se faire beau de monoi ou d'une plume, les ari'i élaborent des coiffures compliquées et des couvre-chefs couverts de plumes multicolores. Coquillages, plumes et fleurs se mêlent dans ces élaborations.

Certaines fonctions réclament également un habillement particulier. L'ari'i maro 'ura par exemple porte une ceinture rouge, insigne de son pouvoir. Cette ceinture est jaune à Pora Pora.



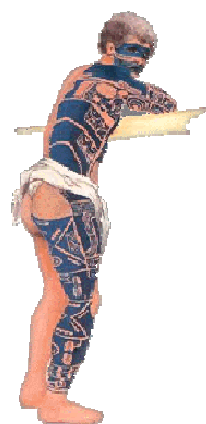
LES HUILES ET PARFUMS

Les tahitiens aiment les huiles parfumées, le monoi, dont ils s'enduisent le corps ou les cheveux à certaines occasions. Le monoi est la plupart du temps de l'huile de coco dans laquelle on fait macérer des fleurs ou du bois de santal.

LE TATOUAGE

Le tatouage est une parure très importante pour le tahitien. Il est généralement réservé aux seuls ari'i et arioi. Les tatouages ont des significations mystérieuses et représentent souvent la personnalité et le rang de celui qui les porte. Les tatoueurs sont très respectés et on fait venir des tatoueurs célèbres de très loin quand il s'agit de tatouer une personne d'importance.

Les tahitiens se font tatouer lorsqu'ils sont considérés comme des hommes. Au fil des ans, de nouveaux tatouages viennent compléter les anciens. Chaque île a ses propres motifs récurrents et ses symboliques. A Tahiti, les tatouages





peuvent être figuratifs (plantes, animaux...) ou géométriques.

Les membres des sociétés 'aroi se font également tatouer, mais leurs tatouages sont différents de ceux des ari'i. D'après le tatouage d'un 'aroi, on peut connaître son rang dans la société (voir le chapitre sur les classes sociales).

A Tahiti, les tatouages peuvent couvrir les membres, le torse, l'abdomen et le dos, mais jamais la tête.

ARTS ET ARTISANATS

Etre habile dans un art est preuve d'un grand mana. Les artisans sont donc dotés d'un grand prestige. Comme les prêtres et les médecins, les artisans portent le nom de spécialistes (tahu'a). Ils bénéficient aussi d'une partie de la considération attachée à ces professions.

Les artisans les plus courants dans la société tahitienne sont: les sculpteurs, les fabricants de case, les orneurs de tapa, les constructeurs de marae, les tatoueurs et les constructeurs de bateaux. Ces derniers sont auréolés d'un prestige encore supérieur aux autres. La fabrication des objets de tous les jours, cordes et tapas par exemple, ne fait pas partie du travail des artisans, c'est le domaine des femmes.

Les matériaux et les outils à la disposition des artisans sont peu nombreux et limités : il n'y a pas de métal à Tahiti. Les végétaux et les animaux amènent la majeure partie des matériaux. La panoplie d'outils se compose de haches, d'herminettes, de couteaux et de dents de requins.

Les différents bois remplissent un grand nombre de fonctions: construire les cases, les bateaux, les armes, les statues des dieux, le mobilier... De leur écorce, on fabrique le tapa, l'étoffe des maohis, et les cordes. Plusieurs de ces arbres revêtent une importance fondamentale pour les artisans :

- le pandanus (fara) et le mûrier (aute), dont on tire le tapa. Les feuilles du fara sont séchées et tressées pour la fabrication des voiles.
- le cocotier, seul arbre dans les îles coralliennes, qui donne, en plus de la nourriture et de l'eau, du bois pour le mobilier, des feuilles pour les toits et des fibres pour les cordes
- le bois de fer (aito) est un bois très dur utilisé pour la fabrication des outils et des armes.
- les branches du Bourao (purau) permettent de fabriquer des cordes solides.

Les cheveux humains sont utilisés dans les cordes et les vêtements.





Les os et les dents des humains ou des animaux servent pour les hameçons, les pointes de lances et de flèches, les amulettes (ti'i), les bijoux...

Les plumes sont très prisées et décorent les couvre-chef et les statues divines. Les plumes rouges, la couleur sacrée, sont les plus recherchées et peuvent servir de monnaie d'échange à certaines occasions.

La pierre est utilisée pour les marae, les statues de toute taille, les lames de haches et de herminettes et divers objets de la vie quotidienne..

Les colorants disponibles sont le noir, le jaune, le violet, le brun et le rouge. A Mangaia (très au sud de Tahiti), le rouge est la couleur divine donc celle des Ariki. Mais même eux n'ont pas le droit de se présenter sur un Marae avec du rouge sous peine de mort. On retrouve une rémanence de cette coutume à Tahiti, où le sang ne doit pas être versé sur le marae.



Les motifs décoratifs de Tahiti se caractérisent par une certaine simplicité : les outils, les objets quotidiens, les armes sont peu ornées. Les statues recevant les dieux (to'o) sont même souvent non figuratives (un tronc d'arbre creux, un entrelacs de cordelettes). C'est dans la confection des tapas et dans les tatouages que femmes et artisans laissent le plus libre cours à leur inspiration.

Les arts oratoires recouvrent une importance énorme dans le prestige et les négociations. Tout bon ari'i qui se respecte se doit d'être un bon orateur et si possible d'exceller dans des arts comme la poésie, la déclamation des généalogies ou la rhétorique. Les tahitiens adorent parler avec emphase, convaincre et faire de bons mots. Certains sont même des orateurs professionnels ('orero et rau-ti).

Le chant, la musique et la danse sont généralement pratiqués collectivement et sont très présents dans la vie des tahitiens. La flûte (vivo), les conques (pu) et les tambours (toere entièrement en bois et pahu, recouvert d'une peau de requin) sont les instruments de musique par excellence. Les pahu (et les pu dans une moindre mesure) servent également à véhiculer des messages officiels: sacrifices, cérémonies, guerre ou autre événement extraordinaire...



Les 'arioi sont des artistes professionnels, mais des chapitres leur sont entièrement consacrés par ailleurs.





L'HABITAT

Les maisons, les fare en tahitien, sont en bois avec un toit en feuilles de cocotier ou de pandanus. Le fare d'habitation contient une cellule familiale plus ou moins étendue. Il est de taille modeste. Chaque fare a une fonction propre: un fare pour dormir et un fare pour manger. Il existe également des fare collectifs pour le battage du tapa, pour les bains de vapeur ou pour les spectacles 'arïoi.

Les fare des ari'i sont plus spacieux et souvent légèrement en hauteur ; un dallage s'étend parfois en façade. Ils ne peuvent cependant guère être considérés comme des palais. Les plus grands bâtiments du village sont les différents hangars à bateaux et les fare 'arïoi qui servent à recevoir les arioi quand ceux-ci rendent visite au mataïena'a.

Tous les fare ne comportent qu'une seule pièce et ils n'ont pas de séparation intérieure.

Le mobilier est assez sommaire: il se compose d'appui-nuque en bois, de sièges bas, de paniers à nourriture et de grandes nattes de tapa.

LES FÊTES

Les fêtes chez les tahitiens ne sont pas rares (c'est un euphémisme !): elles peuvent être religieuses, cérémoniales, accompagner un moment important de la vie d'un ari'i régnant, célébrer l'arrivée d'étrangers ou des 'arïoi ou encore fêter une victoire militaire. De surcroît, un mois entier est consacré chaque année aux jeux et aux fêtes, c'est le mois du heiva.

Les fêtes sont l'occasion de montrer son savoir vivre : on y fait grande ripaille, on y pratique chants et danses collectives, on s'y adonne à des concours de jeux d'adresse et de force.

Si la fête a une quelconque signification religieuse (dans 90% des cas), on y boit le 'ava, boisson excitante à base d'une racine d'un arbre du même nom.

Lors des fêtes 'arïoi, ceux-ci font montre de leurs talents artistiques et oratoires. Ils présentent des spectacles où tout leur est permis, même de se moquer des ari'i. Des représentations de danse, de comédie, de poésie et de farce sont exécutées devant l'auditoire. Ces fêtes se terminent généralement en orgie et en débauche, certainement en l'honneur de la fertilité que représentent les 'arïoi.

Le peu de moyen de conservations des aliments en particulier carnés oblige les tahitiens à en consommer beaucoup quand ils le font, ce qui explique, outre le savoir vivre en collectivité, la gloutonnerie montrée lors des fêtes.





LES JEUX

Voici quelques jeux pratiqués par adultes et enfants:

- le surf est le roi des jeux. Surtout réservé aux ari'i, il est pratiqué partout où les vagues conviennent.
- le jeu de ficelles consiste à créer des figures avec une simple ficelle dont les extrémités sont attachées aux doigts. Les figures représentent parfois des épisodes ou des personnages mythiques.
- petits et grands s'adonnent au jeu de toupies
- la lutte, la boxe et le jeu de crosse (sorte de Hockey très violent) sont des jeux très pratiqués lors du heiva. Les champions des districts ou des mataiena'a s'y affrontent pour l'honneur.
- le tir à l'arc est un jeu sacré pratiqué par les ari'i. Des esplanades y sont spécialement consacrées. Le but du jeu est d'envoyer la flèche le plus loin possible.

Un mois entier de l'année est réservé aux amusements de toutes sortes, c'est le heiva. Les combats de lutte et de boxe s'y enchaînent avec ceux de soule ou de combat de coqs. Femmes et hommes y participent. Ils rivalisent également dans les danses et les chants.

LES VOYAGES

Les maohis furent les maîtres de l'océan Pacifique et cela grâce à leur maîtrise de la navigation. Des milliers de kilomètres séparent les îles du triangle maohi. Pourtant entre les 11 000 kilomètres qui séparent Aotearoa et Hawaï, et ceux qui séparent Hawaï de Rapa-Nui, il y a une seule et même civilisation. Les tahitiens en font partie et disposent donc d'une grande maîtrise de la mer.

Des contacts soutenus se sont établis entre des archipels très lointains. Pour une raison inconnue, ces liens se sont distendus et chaque archipel s'est replié sur lui-même. Cependant de nombreux européens ayant pris des maohis à bord s'étonnèrent de leur capacité de navigation et de leur connaissance de l'océan Pacifique. Les traditions orales s'étaient perpétuées et les marins maohis continuaient à se repérer au large grâce aux vents, aux étoiles, aux oiseaux, au sens des vagues et à l'odeur des courants.

Les voyages entre archipels se font dans de grands voiliers à deux coques qui peuvent atteindre trente mètres. Quand le but de l'expédition est de coloniser des terres inconnues, les maohis emmènent dans leurs embarcations les pousses de toutes les plantes indispensables à leur vie (cocotier, pandanus, mûrier, arbre à pain...) et tous les animaux qui serviront à la nourriture





durant le voyage et qui, surtout, se reproduiront sur les nouvelles terres. Ces animaux indispensables sont le cochon, le chien, le coq et aussi le rat.

Quand il s'agit de relier deux destinations connues, moins de précautions sont prises. Cependant, le bateau comporte toujours un espace faisant office de marae lorsqu'il s'agit d'expéditions lointaines.

Si les voyages entre archipels sont devenus rares, il n'en est pas de même pour les voyages à l'intérieur d'un même archipel. Ainsi, sur des bateaux plus petits, ari'i et 'arioi parcourent fréquemment les distances séparant Tahiti, Havai'i, Pora Pora et les Paumotu. Ces voyages dépassent rarement 400 kilomètres.

LES BATEAUX

Le principal instrument de la conquête de l'océan par les polynésiens fut sans doute leurs bateaux. Or, fait particulièrement étonnant, ils sont construits sans clou. En effet, les polynésiens ne connaissent pas le métal. Autre fait remarquable, les polynésiens sont les inventeurs du catamaran, ces bateaux à deux coques, très stables sur l'océan.

Les petits bateaux côtiers qui servaient à la pêche et aux courts déplacements ont en général une seule coque et un balancier. Ils sont souvent taillés dans un seul tronc et se propulsent à l'aide de la pagaie. Mais une voile peut être installée, en particulier la voile triangulaire et pointée en bas commune aux civilisations de la pirogue à balancier.



Les bateaux plus grands sont faits de planches cousues entre elles et calfatées avec de la sève et de la bourre de coco. Une armature vient soutenir l'ensemble. Ces bateaux se meuvent à la fois à la rame et à la voile et comportent deux coques. Les voiles sont faites de feuilles de pandanus tressées.

Pour les catamarans les plus grands, comme les navires de guerre ou d'exploration qui peuvent atteindre jusque 30 mètres, une plateforme relie les deux coques. Elle comporte la plupart du temps un abri et un lieu de culte.





Les bateaux de guerre sont dotés de proues sculptées qui peuvent surplomber l'onde de plus de dix mètres. C'est une flotte de 160 de ces bateaux que rencontra Cook lors de l'un de ces passages à Tahiti.

Les grands bateaux d'expédition ne sont pas très pratiques pour la navigation côtière et sont entreposés dans des hangars quand ils ne servent pas. A l'arrivée des européens, plus un seul de ces catamarans n'est encore en service. On leur attribue par vent favorable une vitesse de près de 200 kilomètres par jour, ce qui est considérable.

D'autres bateaux de taille imposante sont spécifiquement consacrés à des cérémonies religieuses durant lesquelles on fait voyager les statues investies de la présence d'un dieu. Ces catamarans sont entreposés dans des hangars spéciaux à proximité d'un marae.

Là où il y a des rivières ou des lacs, les tahitiens construisent des pirogues sans balancier en bois et surtout des radeaux en jonc.

LA GUERRE

L'origine des guerres est soit d'ordre politique, soit des vengeances pour des méfaits commis par l'adversaire. Elles sont menées à la fois sur mer et sur terre.

Les prémices d'une guerre sont précédés de nombreuses cérémonies et de recherches de présages. On attaque que si les signes des dieux sont favorables. Dans le cas contraire, il arrive qu'une des parties demande une armistice avant le début même des combats.



Certains guerriers ont le titre de toa qui leur confère un certain prestige. Ils sont considérés alors comme guerriers professionnels. Certains d'entre eux ont le statut de Fau et ils ont l'honneur de porter un énorme casque appelé Fau, faisant d'eux des cibles privilégiées des guerriers adverses.

Les batailles se déroulent souvent sur des champs de bataille préétablis. L'isthme de Taravao à Tahiti est connu pour être un lieu de rendez vous entre armées. Les batailles commencent par des échanges d'insultes et des joutes orales entre orero. Ensuite des défis singuliers entre guerriers reconnus se déroulent.





Une des parties finit par s'énerver et attaque. Les participants à la bataille tentent de s'emparer du corps de la première victime du combat pour lui faire subir le rite du ficelage. Ce rite maudit toute la famille de la victime en la condamnant à la stérilité. Parfois, des femmes tentent de récupérer les morts de leur famille au milieu du combat pour empêcher qu'ils tombent aux mains de l'adversaire et qu'ils subissent le ficelage.

Les prêtres réalisent de nombreuses prières pendant la bataille et tous les présages ou les signes sont observés par les combattants. De mauvais signes peuvent démoraliser ou faire fuir une des parties.

Les Rau-Ti sont chargés d'exciter les combattants. Habillés de feuilles de ti et armés d'un dard de raie, ils se déplacent comme possédés au milieu du combat. Parfois, ils récupèrent des morts du camp adverse et leur trouent les intestins avec une serpe. Ils passent ensuite la tête dans le ventre du défunt et dansent avec le corps qui se balance de tout côté. Ils cherchent ainsi à rendre furieux l'adversaire.

Les guerriers s'évertuent à faire montre de leur courage et de leur mana, mais la fuite peut être considérée comme une attitude intelligente et digne.

La guerre peut se terminer par un armistice, un camp reconnaissant les revendications de l'autre (supériorité d'un ari'i sur un autre, conflit territorial) ou les deux camps décident de ne pas poursuivre le combat. Par contre, lorsque la guerre ne connaît pas de trêve, le camp des vainqueurs cherche à anéantir l'autre. Les femmes, les vieillards et les enfants qui n'ont pu gagner la montagne sont massacrés, les arbres coupés, les to'o déplumés et ridiculisés. Le seul répit est la fuite vers le pa ou dans d'autres contrées.



Les armes de la bataille les plus courantes sont les très grandes lances appelées toa. Les manahune et les frondeurs d'élite utilisent les frondes ou jettent simplement des pierres. Les armes personnelles des guerriers ra'atira ou ari'i sont la lance courte (to'oto'o) ou la massue ('omore). La massue est parfois attachée à une cordelette de un mètre environ et est projetée sur l'adversaire puis rattrapée.

Les armes en bois sont parfois incrustées de toute sorte d'artifices pour en augmenter les dégâts: poison, dents de requins, arêtes de poisson, os, etc... D'autres armes que la lance sont utilisées par certains guerriers comme la hache, la fronde, les pierres, le dard de raie ou la serpe en dents de requin.





LES OBJETS DE VALEURS

La richesse est fonction de la possession de terres et de différents objets et animaux. La propriété est en général familiale. Les étoffes, les tresses, les plumes et les cochons sont des objets qui jouissent d'une grande faveur. Les ari'i conservent de grands rouleaux de tapa qui montrent leur richesse.

Ces richesses ne sont pas l'objet d'un commerce à proprement parler. La plupart des échanges se font plutôt par le système des cadeaux. L'échange de cadeaux est très répandu, les voyageurs en particulier doivent offrir à leurs hôtes des cadeaux qui impliquent des contre-cadeaux. La valeur des cadeaux à donner dépend en partie du rang social des personnes qui s'échangent les cadeaux.





CHAPITRE 5 : TAHITI, PERLE DE L'OCEAN

Paraita revenait de l'île de Pora Pora au lagon scintillant où il avait suivi l'enseignement du vieux sage Oto'e. Avec son ami, Fara-iti, il avait construit une pirogue et avait appareillé pour sa chefferie natale: Maha'ena. Il naviguait depuis cinq nuits quand enfin apparurent les montagnes de Tahiti. Il arriva bientôt près de la passe de Maha'ena qui trouait le récif entourant le lagon bleu. Il revit avec émotion le rocher des surfers, Toa Tane, où il ne tarderait pas à se rendre avec ses amis. Il voyait d'ailleurs au loin Te-muri chevaucher les vagues. Il fallait encore réussir à conduire l'embarcation dans l'eau calme du lagon. La pirogue fut secouée mais la maîtrise de Fara-iti permit au catamaran de ne pas se retourner. Paraita contempla la plage de sable noir, la large vallée aux cocotiers innombrables et les montagnes sombres, domaines du dieu To'a-hiti. De nombreuses embarcations se dirigeaient vers eux pour fêter le retour du jeune noble et des jeunes filles allaient bientôt lui offrir des colliers de fleurs et lui dire des "Ia Ora!". Paraita savourait ses derniers instants de calme avant la fête.

Tahiti étant le centre d'intérêt du jeu, vous pourrez découvrir dans ces pages cette île et les terres maohies environnantes. Reportez-vous à la carte pour bien les situer. Nous avons choisi pour la création de personnage et les scénarios de nous baser sur Tahiti et l'archipel maohi, mais bien sûr, le maître des légendes peut tout à fait choisir une autre île pour commencer ses aventures. Vous trouverez de brèves descriptions de ces îles dans le chapitre 6.

Le nom de Tahiti évoque en chacun de nous des images de plages magnifiques, de lagons turquoise, de cocotiers élancés et de montagnes majestueuses. La réalité de Légendes Tahitiennes est proche de cette image paradisiaque et nous vous proposons de vous la faire découvrir plus avant.

Une approche des îles de l'archipel maohi doit d'abord débiter par une description des deux grands types d'îles du monde polynésien : les îles hautes et les îles basses. Une description des différentes îles: Tahiti, Havai'i, Pora Pora et les autres, suivra ce préalable. Enfin, dans le but de donner vie et forme à ces terres, les petites bêtes et les plantes majestueuses qui les peuplent vous seront présentées.





LES ILES HAUTES ET LES ILES BASSES

On peut distinguer parmi les îles où vivent les maohis deux types d'îles: les îles hautes et les îles basses. Cette distinction repose non seulement sur l'apparence de l'île mais également sur des fondements géologiques et des répercussions sur la végétation, la faune et le mode de vie.

Les îles hautes sont des îles d'origine volcanique. Elles sont souvent dotées de contours assez abruptes. Elles possèdent la plupart du temps un lagon, c'est à dire une zone de mer très calme délimité par une ceinture corallienne, émergée ou non. Une passe dans cette ceinture corallienne permet aux bateaux d'accéder au lagon. Cette passe se situe généralement en face de l'embouchure des ruisseaux importants. Les îles hautes sont beaucoup plus riches en faune et en flore que les îles basses. Tahiti est l'exemple type de l'île haute. La plupart des îles de l'archipel maohi appartiennent d'ailleurs à cette catégorie.

Les îles basses sont des formations coralliennes appelées atolls. Il s'agit parfois de simples bandes de terres émergées où les cocotiers règnent en maître. Certaines îles basses reculées ne connaissent pas cet arbre. Les îles basses forment généralement un lagon. Ces lagons ne disposent pas toujours d'une passe. Ces îles peuvent avoir des contours surprenants: celle d'une langue de terre de quelques centaines de mètres de largeur s'étendant sur des dizaines de kilomètres. En règle générale, les atolls sont de taille très réduite. L'archipel Paumotu proche de Tahiti est principalement composé d'îles basses.



Les îles hautes sont partagées entre zones cultivées (ou tout du moins exploitées méthodiquement) et les zones sauvages. On observe souvent une différence entre la végétation de plaine et celle de montagne. Dans les espaces occupés par l'homme, le cocotier, le pandanus, l'arbre à pain et le mûrier à papier sont des arbres que l'on rencontre souvent. Les cultures à proprement parler sont établies dans des zones marécageuses qui permettent la culture du taro (un tubercule). Le bananier est un arbuste présent à la fois en montagne et en plaine. Son importance est grande dans l'alimentation.

Les îles basses voient s'épanouir les cocotiers ou certains feuillus propres aux Paumotu. L'agriculture s'y fait souvent dans des fosses qui protègent les plantes et la terre du vent.

A l'exception de la faune maritime, la faune des îles est assez pauvre. La faune "domestique" est constituée d'animaux que l'homme a amené et qui composent son alimentation carnée: cochon, poulet, chien et rat.

Les animaux sauvages sont essentiellement représentés par la gent ailée. Les îles basses n'abritent que des oiseaux marins, mais les îles hautes sont peuplées de nombreux oiseaux





bigarrés dont les plumes servent de monnaie d'échange aux maohis. Ces oiseaux ont aujourd'hui disparu en grand nombre du fait des fusils, des chats et des rats européens.

TAHITI ET L'ARCHIPEL MAOHI

Aujourd'hui appelé archipel de la Société, cet archipel a deux grands centres: Tahiti et Hawai'i



(actuelle Raiatea). Cette dernière île est un grand centre religieux, il semble que ce soit d'ici que soit parti le culte de Ta'aroa puis de 'oro. Le culte de 'oro n'a pas franchi les limites de l'archipel alors que celui plus ancien de Ta'aroa (aussi appelé Tangaroa, Kanaloa ou Tangaloa) s'est répandu dans de nombreuses îles. Le culte de 'oro est soutenu par les arioi, une secte de baladins errants. A Tahiti, le

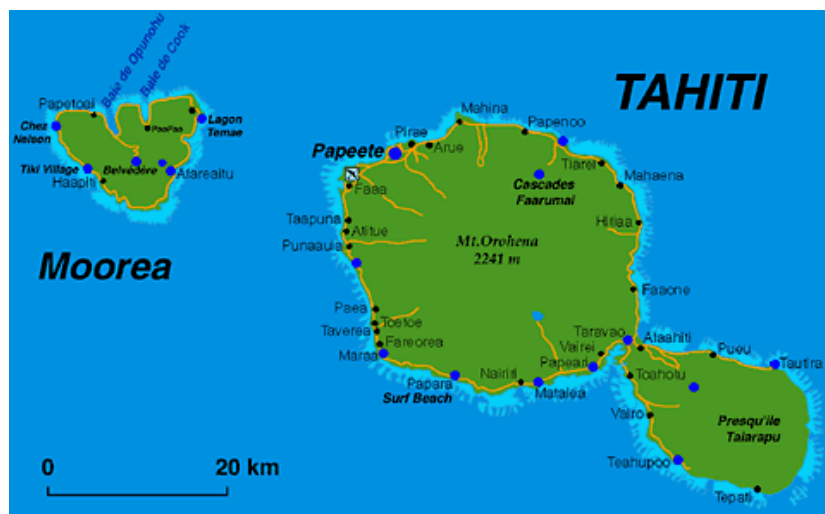
cannibalisme est peu répandu, mais par contre les dieux y réclament de nombreux sacrifices humains.

L'archipel maohi est composé en majorité d'îles hautes entourées d'un lagon. Le climat y est tropical et il n'y existe que deux saisons: la saison sèche et la saison des pluies.

TAHITI

Tahiti est une île scindée en deux par un isthme. On appelle la plus grande partie Tahiti-nui (grand Tahiti) et la petite Tahiti-iti (petit Tahiti) ou Tairarapu. Certains de ces pics ont plus de 2000 mètres d'altitude. Le mont Orohena culmine à 2241 mètres. Selon la tradition, Tahiti serait un poisson qui s'est détaché de Hawai'i. Les gens d'Hawai'i se moquent de Tahiti, considérée comme une terre peuplée; il semble en effet que le système d'une société dominée par des ari'i puisse y avoir été plus tardivement établi.

La côte de Tahiti est souvent haute. Les terres s'abaissent ensuite légèrement formant des marécages propices à la culture du taro. Les vallées qui s'enfoncent dans les montagnes fournissent des terres fertiles où de nombreuses plantes poussent en abondance. Contrairement à l'image véhiculée, Tahiti n'a





pas de belles plages de sables immaculées, le sable de Tahiti est noir. Tahiti comprend 21 chefferies appelées mataiena'a regroupés en 6 alliances qui se disputent la préséance.

Lieux Célèbres de Tahiti

- le lac Vaihiria : Ce lac est situé au sud de Tahiti dans le mataiena'a de Mataiea, sa beauté est chantée dans de nombreux chants tahitiens. Ses anguilles à oreilles sont sacrées et ne peuvent être consommées que par les ari'i.



- la vallée de Papeno'o : Ce mataiena'a est appelé la chambre de refuge. Outre le fait de constituer la plus grande vallée de Tahiti, Papeno'o permet à tout fugitif qui y parvient de se trouver en sécurité. La nourriture y est abondante et un tabou empêche des poursuivants d'y porter atteinte à un réfugié.

- l'isthme de Taravao : l'isthme de Taravao qui sépare Tahiti-nui de Tahiti-iti sert de façon fréquente de "lieu de rendez-vous" entre deux armées pour livrer bataille. Il est appelé " Grand Taravao sans roi " car il n'appartient à aucun ari'i de Tahiti.

- Mataiena'a de Vaiari : l'ari'i-nui de cette vallée dispose du droit traditionnel de ceindre le maro-ura.

- Mataiena'a de Puna-au-ia : Le roi de Puna-au-ia dispose également du droit de ceindre la ceinture rouge. Dans les montagnes de Puna-au-ia se cache la grotte où a vécu Hono'ura, le célèbre héros.

- Mataiena'a de Papara : Le tahu'a rahi de Papara ceint la ceinture jaune, le maro-tea, emblème de la prêtrise suprême à Tahiti. Papara est d'ailleurs appelé Papara de 'oro aux plumes jaunes.

- Mehiti : le nom de ce village du mataiena'a de Tiarei fait frissonner plus d'un tahitien. Il abrite un ordre de guerriers chargés de ramener des victimes pour les sacrifices humains en l'honneur de 'oro.

- Te-ahu-poo : le nom de ce mataiena'a de la presqu'île de Taïarapu signifie " Mur de têtes ". A la suite d'une guerre qui opposa le nord et le sud de Tahiti-iti, les vainqueurs établirent sur leur frontière un mur composé des têtes des vaincus.

- Toa-hotu : le chant décrivant les Mataiena'a de Tahiti parle de celui-ci comme d'un pays de magie noire et de sacrifices.





- 'uporu (ou Haapape): Ce mataiena'a est célèbre pour son école où tous les jeunes ari'i d'importance apprennent les traditions. C'est également dans cette école que fut éduqué Hiro.

EIMEO

Eimeo (ou Moorea) est une île qu'un bras de mer de 17 kilomètres sépare de Tahiti. Sa montagne est découpée de huit vallées qui constituent des mataiena'a, cette forme en étoile lui a valu le surnom poétique de fe'e (la pieuvre). Selon la légende, Eimeo est une nageoire du poisson Tahiti.



Lieux Célèbres de Eimeo

- Mouaputa, la montagne percée: Mouaputa, un des sommets de Eimeo est percé, c'est le héros Pai qui de Tahiti lança son javelot et fit un trou dans la montagne. Aux équinoxes, la montagne est taboue car les dieux y font souffler leur vent sacré.

- Marae Tapu-horo : Ce marae du mateiena'a de Ha'apiti est perché sur une colline. Pour obtenir une faveur des dieux, il faut courir de la côte jusqu'au marae sans s'arrêter.

'UPORU

'uporu partage son lagon avec l'île de Havai'i et comprend 4 chefferies. L'île soeur d'Havai'i culmine à 590 mètres avec le mont Ohiri. Bien qu'alliés, les querelles entre 'uporu et Havai'i sont constantes.

Lieux Célèbres de 'uporu

- marae 'apu-noa : le marae 'apu-noa est le marae le plus important de 'uporu. Il est consacré au dieu Tane.

- le mont mou'a-'ura : le dieu Tane vient parfois faire des fêtes avec ses proches sur cette montagne.

HAVAI'I

Havai'i est une grande île qui ne possède que de minuscules plages de sable. Ses montagnes sont peu élevées en comparaison de Tahiti, son point culminant est le mont Toomaru à 1017 mètres. Havai'i partage son lagon avec 'uporu. Son nom rappelle la terre d'origine d'où sont issus les maohis. Dans d'autres archipels, c'est également le nom de l'île principale, Hawaï'i à Hawaï'i, Savai'i aux Samoa, Havaiki aux Paumotu. C'est la plus sacrée des îles car elle est selon la tradition maohie la terre la plus anciennement sortie des eaux. Elle est également le siège de la puissante secte 'aroi et du plus





sacré de tous les marae de l'archipel, Taputapu-atea. Elle est composée de 9 mataiena'a (chefferies ou districts). Sa rivalité avec Tahiti est incessante bien que les deux îles soient alliées contre Pora Pora.



Lieux célèbres de Havai'i:

- le marae taputapu-atea : c'est le grand marae de Havai'i près du village d'Opoa, il est consacré au dieu 'oro. Il s'agit du marae le plus important et le plus vénéré de l'archipel et il est le centre de la secte 'arioi. L'ari'i-nui d'Opoa est également l'ari'i maro-'ura de Havai'i.

- la baie de Fa'aroa : une grande baie s'enfonce dans les terres, celle de Fa'aroa ; la plus grande rivière de

l'archipel maohi, Apoo Ma'u, s'y jette. Les chevrettes y sont abondantes et on peut y naviguer avec des radeaux de joncs.

- cratère Te-mehani-'ura : dans ce cratère éteint se trouve une entrée vers le monde souterrain du Po.

- le motu de Toa-hotu : cet îlot proche de Havai'i est un sujet de querelle entre les gens d'Havai'i et de 'uporu.

PORA PORA

Pora Pora, aussi appelée Vavau, est une île avec une montagne unique et impressionnante dont les pieds sont léchés par un lagon bleu turquoise, le plus beau du monde. L'île est gouvernée par un roi dont l'emblème est la ceinture jaune, le maro-tea. L'ari'i de Nenué et celui de Fa'a-nui se disputent âprement le maro tea. Le roi règne sur 8 mataiena'a. Les guerriers de Pora Pora sont très redoutés, d'autant plus que Pora Pora est traditionnellement opposée à Tahiti et Havai'i. Pora Pora dispose également d'une richesse convoitée par ses voisins, les plumes de ses perroquets entièrement rouges, uniques dans l'archipel.





MAUPITI

Maupiti est une petite île haute au nord de l'archipel. Son accès maritime est difficile, les passes étant tumultueuses. Elle est composée de 8 districts et est traditionnellement alliée à Pora Pora contre les autres îles.

HUAHINE

Huahine est une grande île double très boisée. Les gens de Huahine sont connus pour être tenaces voire têtus. Il y a 10 mataiená à Huahine. La famille royale de Huahine, les Te pa'u hau roa, descendent de la princesse Hotu Hiva et du prince Te ao nui maruia. Huahine est l'alliée de Havaï'i et de Tahiti.



Lieu Célèbre de Huahine

- Les marae de Maeva : Le village de Maeva où vit la famille royale possède un complexe de marae dont le principal est consacré à Tane.

PLANTES ET ANIMAUX DE TAHITI

Tahiti ne connaissant pas le métal, les végétaux constituent le matériau principal pour tous les objets de la vie courante. Les animaux y étant plutôt rares, ils sont également la principale source d'alimentation. Afin de savoir comment de nombreux objets de la vie courante sont faits, il est nécessaire de se familiariser avec la végétation de Tahiti. Voici donc une description de plusieurs plantes qui se montreront très utiles aux personnages.

LES ARBRES

Les arbres et arbustes de Tahiti s'accrochent et s'élèvent des pics embrumés aux plages de sable noir. Dans les vallées, cocotiers et arbre à pain semi-cultivés règnent en maître alors que dans les hauteurs une nature plus sauvage prodiguent aux tahitiens le bois dont ils ont besoin pour leurs immenses catamarans.

AUTE

L'aute ou mûrier à papier est la première source de tapa. Son tapa est brun et on trouve l'aute dans presque toutes les îles.





LE COCOTIER (Niu ou Ha'ari)

Le cocotier est l'arbre roi des îles. Il pousse partout et toutes ses parties ont une utilité pour le maohi. Il est même totalement indispensable à la vie dans certains atolls coralliens, étant la seule source d'eau. Comme les peuples du désert décrivent le chameau avec un vocabulaire très étendu, la langue maohie regorge de mots relatifs à cet arbre. Nous nous contenterons de vous décrire les divers stades de murissement de la noix et les utilités des différentes parties du cocotier.

les différents stades de la noix

Le premier stade est le stade de la noix en formation (poniu). Elle n'a alors aucune utilité.

La jeune noix qui mûrit, oua, a une eau très sucrée et une coque souple et comestible. La noix ne contient alors pas de chair.

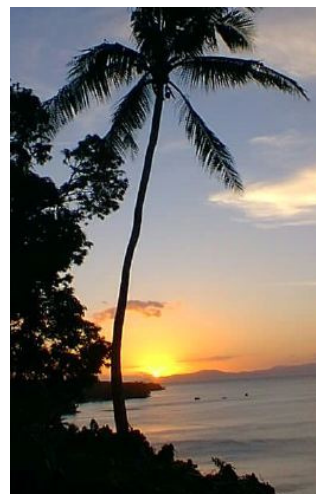
Au stade appelé nia, la coque durcit et la chair très mince est flasque comme du blanc d'oeuf mollet. L'eau est alors très sucrée et d'un goût excellent.

La noix 'omoto a une enveloppe dure, une chair qui devient ferme et une eau aigre.

Quand la noix a à peu près un an, elle devient totalement mûr, opa'a. Elle commence alors à germer.

Ensuite des feuilles commencent à se frayer un passage à travers la membrane. La noix alors appelée hiraou contient un liquide spongieux - très recherché des gourmets- appelé uto et un liquide huileux appelé para.

La noix se fixe ensuite au sol avec des racines et consomme son uto et son para pour donner naissance à un jeune arbre.



l'arbre

Le cocotier commence à donner des fruits au bout de 5 à 6 ans. Il en donne jusqu'à l'âge de 60 ans. Il s'épuise ensuite et meurt vers l'âge de 100 ans. Les arbres vieux sont en général creux et en leur sein vivent des rats et des crabes.

Un cocotier adulte porte aux environs de trois cents noix à divers stades de maturité. Une noix contient environ un litre d'eau.





les usages du cocotier

Les feuilles du cocotier servent à la décoration, à la fabrication de paravents ou aux toits. Des jeunes feuilles sont faits des paniers tressés. Sur ces jeunes feuilles pousse également un duvet avec lequel sont confectionnées des plumes artificielles utilisées dans les coiffures.

Le coeur de l'arbre appelé puo se mange en salade. Le bois est lourd, s'il ne permet pas de construire des pirogues, il est utilisé pour faire des lances et des poteaux.

L'enveloppe sèche de la noix permet de réaliser des cordes appelées nape, des sandales (ta'ama) et mélangé avec la sève de l'uru, il permet le calfatage des pirogues.

Les noix servent de récipients ou d'écuelles. Les toutes petites noix font de bons bouchons pour les gourdes et les roseaux utilisés comme récipients.

La pulpe blanche qui est râpée donne le lait de coco, boisson très rafraichissante. De ce lait de coco, on peut extraire de l'huile qui sert à la fabrication du monoi. Le monoi est du lait de coco où on a fait macérer des fleurs et des plantes ou du bois de santal (ahi). Le monoi est un produit de beauté dont les tahitien(nes) s'enduisent le corps ou les cheveux. Il agit également comme un onguent cicatrisant.

MAPE

Le Mape est un châtaignier au feuillage touffu qui pousse en bosquet près des rivières. Des lianes appelées Pohue s'entrelacent souvent autour de ces arbres. Les châtaignes, mape pa'ari, sont un des mets préférés des rats, mais les maohis les apprécient également cuites dans un four ou à la braise. Le bois est blanc et grossier. La sève devient rouge au contact de l'air.



Forêt de "Mape"

Au bout de 5 à 7 ans, le Mape connaît une transformation totale. Les racines deviennent apparentes et forment des arches dont les pieds reposent parfois dans la rivière. Des protubérances, des bosses et des trous se forment alors sur le bois où s'implantent d'autres végétaux comme des fougères. Le mape est un des plus beaux arbres de Tahiti.





FARA

Le fara ou pandanus est un arbre très important dans la vie des tahitiens. Son bois sert aux constructions, ses feuilles aux toits et aux voiles tandis que son écorce à la réalisation de tapa blanc. Il pousse partout et son fruit contient des graines comestibles entrant dans l'alimentation aux Paumotu. A Tahiti, le fruit a très mauvais goût.

TI

Le Ti est un arbre sacré qu'on trouve dans l'enceinte des marae. Les racines de certaines espèces sont comestibles et peuvent donner un jus nourrissant. Les feuilles de cet arbre ont des usages multiples: envelopper des aliments, faire des couronnes, servir d'habillements aux orateurs, etc ...

TOA

Le toa est un arbre dont les feuilles sont des sortes d'aiguilles de 15 centimètres de long qui bruissent quand le vent souffle. Son bois, le bois de fer, est l'emblème du guerrier. Pratiquement toutes les armes sont fabriquées avec ce bois noir. On en fait aussi des battoirs à tapa et des statues du dieu 'oro. La sève des toa de montagnes, beaucoup plus rabougris que les majestueux toa des plaines, produit un colorant rouge appelé hiri.

'URU, L'ARBRE A PAIN

L'arbre à pain, Uru en tahitien, est un arbre majestueux au feuillage vert foncé. Ses feuilles qui ont quarante centimètres de long et trente centimètres de large servent à envelopper les mets pour la cuisson et à recouvrir les fours.

Le bois rouge de l'Uru est très utilisé dans les sculptures et les bâtiments. La sève très collante sert à attraper les oiseaux et mélangée à de la bourre de coco, elle permet de calfater les navires. De l'écorce, on fait un très beau tapa blanc.

Le fruit, également appelé 'uru, est vert-jaune quand il est mûr. On en enlève la peau et les fruits sont mis à fermenter dans une fosse. On obtient après trois à quatre mois une pâte fermentée dont on se sert pour faire du pain. Cette pâte, le mahi ou le tio'o, peut être battue et mélangée à des 'uru surmûri, du taro, des fei et de l'eau pour obtenir du popoi.





AUTRES ARBRES

L'aoa ou banyan a des racines aériennes. De nombreuses légendes disent que cet arbre vient de la lune. On fait de son écorce un tapa brun qui sert pour les couvertures et pour habiller les statues des dieux.

L'atae est un grand arbre dont le tronc qui peut atteindre deux mètres de diamètre possède souvent une cavité.

Les fruits du tutui sont des petites noix de la taille d'une prune qui sont pleines d'huile. Les maohis les enfilent sur la nervure d'une feuille de cocotier. Ils allument la première et le feu se propage à la suivante quand la première a fini de se consumer. Cette forme d'éclairage constitue la seule lampe des tahitiens.

Le hutu est un grand magnolia aux fleurs odorantes dont le bois blanc sert à la construction de pirogue. Les tahitiens obtiennent des graines de la fleur une poudre narcotique puissante utilisées à la pêche afin d'étourdir les poissons.

Les fruits du petit banyan, le mati, sont mélangés à des feuilles de toa pour faire une teinture rouge qui permet de décorer le tapa.

Le purau ou burao est un arbre qui se tord dans tous les sens et dont les formes sont très étranges. Les cordes de burao sont réalisées à partir de l'écorce de ses jeunes branches. Son bois sert pour faire des planches et des pagaies.

L'ahi ou bois de santal peut entrer dans la préparation du monoi.

La gourde est un fruit dont la carapace sèche permet de faire des gourdes.

Le bois du vi, du faifai et du feniala servent à construire des catamarans. Le vi fournit des petites prunes comestibles.

Le miro au bois rose est un arbre sacré à Tahiti.

LES CULTURES ET LES PLANTES NOURRICIERES

'UMARA

La patate douce est une plante très importante dans l'alimentation des maohis. Appelée 'umara, elle serait, selon la tradition, originaire de Tahiti. D'après les botanistes, elle aurait été rapportée d'Amérique par une expédition d'intrépides navigateurs polynésiens.





MEI' A ET FEI

Mei'a et fei recouvrent différentes espèces de bananiers et de bananiers plantains. Ils constituent dans les îles hautes où ils poussent en abondance une source d'alimentation non négligeable.

Il existe deux différences majeures entre le fei et le mei'a. Tout d'abord, le fei pousse en montagne alors que le mei'a est plutôt un arbre des vallées et de la côte. Ensuite, les bananes du fei pointent vers le haut alors que les bananes du mei'a pointent vers le bas. Selon la tradition, ces deux espèces d'arbres se sont livrés une guerre dans des temps très anciens. Les mei'a battus par les fei pointent désormais leurs fruits vers le bas en signe de honte.

La sève du Fei donne une teinture violet foncé.

TARO

Le Taro est l'aliment de base dans les îles. C'est un gros tubercule qui pousse à l'état sauvage dans les terrains marécageux. Sa culture est répandue dans pratiquement tous les archipels.

Dans cette plante, tout se mange, le tubercule bien sûr, mais aussi les jeunes feuilles appelées Pota qui ressemblent aux épinards, les tiges de la jeune feuille appelée Fafa et également la fleur.

Le tubercule atteint généralement à maturité 30 centimètres de longueur et 20 centimètres de circonférence.

Le Ape est une variété de Taro dont le tubercule se développe à l'extérieur du sol et qui possède de très grandes feuilles qui peuvent servir de parapluie. Son goût est moins fin que celui du Taro. Il se développe plutôt en terrain sec.



UHI (ou UFI)

L'uhi est le nom tahitien de l'igname. C'est une plante dont la culture est fort répandue à travers l'archipel maohi.

LA CANNE A SUCRE

La canne à sucre, To en tahitien, donne un jus sucré dont se servent les maohis pour agrémenter leur préparation. Les tiges sont utilisées pour les tressages.

PIA

Le Pia, également appelé arrow - root, est une plante aux larges feuilles se plaisant surtout dans les vallées et les flancs des montagnes. La tige, non comestible en l'état, fournit un amidon très



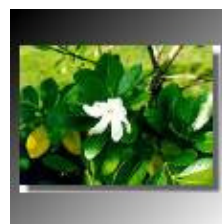


apprécié des maohis. Elle donne également une paille blanche dont on se sert pour réaliser des couronnes.

'AVA

A partir des racines de cette plante, les maohis obtiennent une boisson légèrement enivrante, considérée comme sacrée. Pris en grande quantité, le 'ava donne des tâches blanches sur la peau, un signe divin.

Les îles possèdent également trois plantes remarquables qu'il convient de signaler: l'arbuste tiare dont la fleur est la plus belle de Tahiti, les fougères qui ornent les forêts et les joncs ('ohe) dont les maohis font parfois des radeaux.



LES ANIMAUX DE TAHITI

les mammifères

Il n'y a que trois mammifères terrestres à Tahiti: le porc, le chien et le rat, tous trois amenés par les maohis.

le porc



Le cochon, pua'a en tahitien, est un signe de richesse. Sa consommation est réservée pour les grandes occasions et les fêtes. C'est aussi un animal sacrificiel de choix.

Certains porcs retournent à l'état sauvage et leur chasse devient alors un sport de prestige.

Le pua'a possède des défenses qui peuvent le rendre dangereux. Il est l'emblème de 'oro et quand un porc devient fou-furieux, ce qu'il est possédé par 'oro. Il peut alors dévorer des hommes voire des ari'i.

Selon la légende en cours à Tahiti, le cochon aurait été créé par un certain Metua-Pua'a qui vivait à Pora-Pora. Il les sortit de sa bouche sur le conseil de sa mère Rifarifa en réponse aux railleries de sa femme qui se moquait de son absence de possession à Pora Pora.





le chien

Le fidèle compagnon de l'homme, appelé 'uri, constitue souvent un apport d'aliment carné non négligeable pour les tahitiens.

L'esprit du chien est une émanation du lutin To'a-Hiti. Ses aboiements sont considérés comme une protection pour l'homme. Les maohis prêtent également aux chiens la capacité de détecter la présence des 'oromatua.

Le 'uri est souvent brun ou blanc.

le rat

Le rat appelé 'iore est parfois consommé. Il a un pelage brun et est entièrement végétarien.

Les tahitiens considèrent que les 'oromatua s'incarnent souvent dans des rats. Quand les 'iore font des bruits étranges dans la toiture durant la nuit, c'est que des guerriers morts au combat communiquent leurs souvenirs. Quand un rat vient couiner près d'un malade, c'est un 'oromatua qui vient annoncer la mort du malade.

les oiseaux

Les oiseaux de toutes sortes abondent à Tahiti. La forêt est emplie de leur chant. (Après l'arrivée des européens, cependant, les fusils et les rats d'Europe eurent rapidement décimé la gent ailée.)

Les oiseaux blancs sont considérés comme d'émanation divine. Ils sont appelés pi vai anoa.

poulets

Les coqs blancs sont des offrandes de paix. Les poulets en général sont aux yeux des maohis peu sacrés, ils constituent une nourriture commune. La légende dit que les poulets auraient été engendrés à Havai'i par Rifarifa dont nous avons déjà parlé.

canards

Sur le sommet du mont Orohena, un lac abrite des canards à plumes rouges appelés mo'ora-ura. Les plumes rouges sont très recherchées à Tahiti, le rouge étant signe de sacré et de noblesse. Les canards sauvages et les canards de mer sont également fréquemment rencontrés.

perroquets

Les perroquets abondent dans les îles. Leurs couleurs et leurs chants (ou





leurs sifflements) animent la forêt tahitienne. Leurs plumes sont très appréciées en tant qu'ornements pour les hommes et surtout pour les to'o. Les plumes rouges sont très prisées.

Le vini-pa-tea est un perroquet siffleur pourpre à la poitrine blanche, on le trouve dans toutes les îles maohies. Par contre, le vini-pa-uri de couleur rouge ne se rencontre qu'à Porapora et le vini-ura multicolore dans les îles du sud.

Le perroquet vini-rehu est une espèce siffleuse de couleur grise. Le a'a taevao est rouge et vert.

De nombreux perroquets tiennent leur nom de leur cri. Le tete, perroquet noir, crie: "tê-tê" alors que le tarara, vert, rouge et jaune crie "tararâ" et le petea qui ressemble fort au tarara crie "petea".

Le paradisié ou arevareva est un messenger de Ta'aroa. Quand on entend son chant près des maisons, il faut lui demander de répéter. Si il n'en fait rien, c'est un très mauvais présage.

autres oiseaux

Tahiti abrite des grives de couleur jaune ou brune appelées 'omama'o.

Voilà également quelques oiseaux que nous connaissons et dont il existe des espèces à Tahiti: le pic-vert (ruro), l'hirondelle ('ope'a), le héron ('ao), les râles (oa et meho), le pigeon (u'upa et rupe), la mouette (itae et tatarapapa), l'albatros (putu), la frégate (otaha) et le phaéton (mauroa).

La plupart de ces oiseaux sont des messagers ou peuvent être possédés par tel ou tel dieu.

les poissons et animaux aquatiques

Les lacs et les rivières de Tahiti contiennent quelques espèces dignes d'intérêt. La crevette d'eau douce est un mets très apprécié. L'anguille à oreilles du lac Vaihiria est un poisson sacré dont la consommation est réservée aux ari'i. Les anguilles sont parfois élevées dans des trous d'eau et peuvent atteindre des tailles gigantesques. Les légendes tahitiennes font souvent état de Tuna, l'anguille géante. Les lacs des îles possèdent aussi des saumons.

Le requin, la carangue, la daurade, le thon, les bonites et la raie font partie des très nombreuses espèces qui vivent dans les lagons et dans l'océan. Ta'aroa aime à s'incarner dans les baleines. La pieuvre est également un animal qu'on retrouve dans les lagons des îles.

Il existe de nombreuses espèces de crabes, à la fois terrestres et maritimes. On porte rarement la main sur un crabe quand ceux-ci habitent entre les pierres du marae. Les homards et les langoustes abondent dans les lagons.



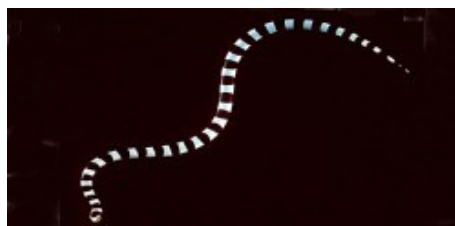


Les coquillages sont très nombreux et offrent toutes sortes de formes et de couleurs. Le bénitier (ou tridacne) peut prendre des proportions gigantesques que les légendes tahitiennes grandissent encore.

les reptiles

Les tortues sont des animaux sacrés. Les tortues des îles sont des espèces marines. Leur viande est considérée comme succulente, elle est réservée aux dieux et aux ari'i

Les lézards (ou mo'o) sont des animaux très craints. Ils sont l'incarnation d'esprits particulièrement malfaisants et puissants. Cependant, certaines familles d'ari'i l'ont pour emblème.



Quelques serpents venimeux vivent dans les lagons. Il s'agit d'espèces aquatiques.

les insectes

Nous ne détaillerons pas tous les insectes de Tahiti, mais le grillon est à signaler. En effet, il a un dieu tutélaire puissant, le dieu grillon, qui est un aspect du Dieu Tû. Selon la croyance, le chant du grillon protège les réfugiés en temps de guerre.





CHAPITRE 6 : AUTRES TERRES POLYNESIENNES

Paraita écoutait une fois de plus les histoire du vieux Otoe. Celui-ci lui parlait de terres lointaines où les gens parlent d'une façon bizarre, de Aotearoa où existe une poudre blanche qui tombe du ciel, de Rapa-nui où d'immenses ti'i regardent la mer, de Hamoa où les nobles élisent leur chef, de Tonga et son roi malfaisant ou encore de Havai'i-a où les dieux font cracher du feu à la terre. Cette fois-ci, Paraita avait du mal à croire Otoe. Il faudra qu'il voit ces merveilles de ses propres yeux.

La civilisation maohie appartient à une civilisation plus vaste, appelée polynésienne ou polynésienne. Les archipels peuplés par les polynésienns partagent une culture et une langue très proche. Société hiérarchisée, sorcellerie, tabous, compétences nautiques sont présents dans toutes ces îles. Les catamarans des personnages joueurs auront soif de nouveaux horizons et ce chapitre se propose une rapide description des archipels du triangle polynésien et de quelques autres cultures de l'océan Pacifique.

LES ARCHIPELS DU TRIANGLE POLYNESIEN

TONGA (TO'A)

Tonga est un archipel constitué d'îles basses et d'îles hautes. Tonga est au coeur du monde polynésien car c'est ici que cette culture s'est distinguée de la culture précédente appelée lapita. C'est également à partir de Tonga que les polynésienns partirent pour coloniser l'ensemble du triangle polynésien. A Tonga s'est épanoui un royaume dont la dynastie est aujourd'hui toujours au pouvoir. Le roi de Tonga est très expansionniste et à certaines périodes, les Samoa font partie de son empire. A son apogée, il établit même des colonies jusqu'en Mélanésie.

SAMOA (HAMOA)

Samoa est aussi un des plus vieux établissements des ancêtres des polynésienns. Comme Tonga, il fut le lieu de départ de nombreuses migrations. Souvent en guerre avec Tonga, avec l'archipel du dieu Au ou avec les rotumans, les samoans furent même esclaves des tongans à une certaine période. Les Samoa sont aujourd'hui divisées en deux entités politiques: les Samoa américaines sous tutelle des USA et les Samoa Occidentales, état indépendant connu pour son équipe de rugby. Le chef samoan, le matai, a la particularité d'être élu par ses pairs. Les décisions politiques se prennent lors d'assemblées de chefs appelées fono.





L'ARCHIPEL AUSTRAL (MA'AIA)

Sous ce nom se regroupent les actuelles îles australes et îles Cook. Ces îles sont proches culturellement de Tahiti et Havai'i mais disposent de traits propres. Les îles principales sont Tupuai, Rarotonga, Mangaia, Raivaevae, Rurutu et Rapa. Les éléments les plus connus de ces îles sont les proues sculptées de Rarotonga, les dieux bâtons et le pa (forteresse) dominant l'île pelée de Rapa. Certaines entretiennent des relations soutenues avec Tahiti car elles abritent de nombreux perroquets rouges dont les plumes avaient une grande valeur.

LES PAUMOTU

Les Paumotu (aujourd'hui Tuamotu) sont des îles coralliennes avec très peu de reliefs. Leur culture est proche de celle de Tahiti. Cependant, leur mode de vie est assez différent du fait de la difficulté des conditions. Les Paumotu sont réputées à Tahiti pour leurs théologiens, leur cannibalisme et leurs perles. Les karioi, équivalents paumotu des 'arioi, forment d'avantage une bande de jeunes débraillés qu'une secte de véritables baladins. Les îles proches de Mangareva (actuel archipel des Gambiers) sont des îles hautes et plus froides qui font partie du même ensemble culturel.

TE HENUA ENATA (HIVA)

Te Henua Enata est une terre abrupte formée d'îles volcaniques aux paysages déchiquetés. L'absence de lagon y rend la mer dangereuse. Les Enata aiment la guerre et offrent de nombreux sacrifices humains à leurs dieux, Tu et Tane en tête. Ils construisent de nombreuses et parfois gigantesques terrasses pour surélever leur maison. Les Enata sculptent également de très grandes statues du dieu créateur de l'homme, Tiki. Te Henua Enata est une terre peuplée où chaque vallée est indépendante. Aujourd'hui appelé îles Marquises, cet archipel est maintenant très peu peuplé, mais restent un conservatoire des traditions artistiques polynésiennes.

AOTEAROA

Le long nuage blanc est la signification polynésienne de Aotearoa. Ici en effet, les Polynésiens trouvèrent le froid et la neige. L'actuelle Nouvelle-Zélande est beaucoup plus diverse et étendue que toutes les terres qu'avaient connues les polynésiens. Colonisé à partir de l'archipel maohi, Aotearoa fut d'abord le théâtre d'une adaptation aux conditions locales. Beaucoup de plantes et d'animaux (en particulier le cochon et la poule) ne purent prendre pied sur cette terre. Les polynésiens vécurent d'abord en semi-nomades puis se fixèrent lorsque leurs techniques agricoles le leur permirent. Ils apprirent ainsi à tisser le lin, à stocker les kumara (patate douce) et à cultiver les pousses de fougères. Les polynésiens vivent en constant état de guerre. Leurs pa (forteresse) donnèrent d'ailleurs beaucoup de fil à retordre aux anglais. Leurs sculptures exubérantes sont également très originales.





HAWAÏ'I (HAVAÏ'I -A)

Hawaï fut colonisé à partir de Tahiti. Il s'agit d'îles volcaniques comportant des volcans encore en activité. Les rapports entre classes sont ici particulièrement ritualisés et soumis à de nombreux tabous. Les hulas, organisation de baladins errants "sponsorisés" par les alii (les nobles), amènent un peu de douceur et de créativité dans cette société. Par contre, les colères de la déesse des volcans, Pele, y amènent le feu et la fureur. Le dieu de la guerre Ku est représenté dans des grandes statues grimaçantes en osier ou en bois.

RAPA-NUI

Rapa-nui est plus connue sous le nom d'île de Pâques. Selon la légende, elle fut colonisée par chef Hotu-Matua ; on suppose que l'île resta ensuite isolée du reste du monde polynésien. Ses immenses et célèbres statues, les Moai, se dressent sur les autels, les Ahu. Mais d'autres facettes étonnantes forment le caractère de cette île comme les multiples grottes, les tablettes d'une écriture indéchiffrée (les Rongo-rongo) ou encore la course de l'homme-oiseau visant à ramener le premier oeuf de l'année en l'honneur du dieu Make Make. C'est une île de mystères et d'inconnu.

LES AUTRES ILES

D'autres îles, plus petites, font également partie du monde polynésien. Certaines étaient inhabitées à l'arrivée des européens mais comportaient des traces des polynésiens. L'actuelle île Pitcairn par exemple (l'île des mutins du Bounty) a longtemps supporté une population polynésienne. Les actuelles îles de la Ligne servirent de relais entre Tahiti et Hawaï. Les polynésiens peuplèrent également des îles de régions plus éloignées comme Kapimarangi en Micronésie ou Rotuma au nord des Fidji. Les Tongans avaient par ailleurs des colonies en Mélanésie.

LES REGIONS ET LES PEUPLES PROCHES DES POLYNÉSIENS

LES MELANÉSIENS

Les mélanésiens ont la peau noire et partagent de très nombreuses similitudes culturelles avec les polynésiens. Ils utilisent les mêmes techniques et ont des langues proches du polynésien. Leur société est moins stratifiée et leur culture et leurs mythes ne sont pas homogènes. Deux hypothèses quant à leurs origines cohabitent ; ils auraient commencé leur migration du sud-est asiatique au côté des ancêtres des polynésiens ou ils seraient le résultat de la synthèse des ancêtres des polynésiens avec les indigènes papous.





La Mélanésie correspond aux actuelles îles Salomon, aux Vanuatu et à la Nouvelle-Calédonie. Des mélanésiens vivent également dans les aires de peuplement papou. Dans certaines îles mélanésiennes, les tongans formèrent par ailleurs des colonies.

FIDJI

Les fidjiens sont à l'origine mélanésiens, mais leur nombreux contacts avec leurs voisins polynésiens transforma leur société qui devint une société hybride des deux cultures.

De plus, il existait des échanges de femmes entre Fidji et Tonga dus à des alliances ou à des raisons sociales. A Tonga en effet, mieux valait épouser une étrangère qu'une femme qui n'était pas de son rang.

L'AUSTRALIE

Les Australiens n'eurent certainement jamais aucun contact avec les polynésiens malgré la proximité relative d'Aotearoa. Appartenant à une race propre, les habitants de ce continent étaient selon les standards occidentaux très primitifs. En effet, ils étaient des nomades dont l'objet le plus technologique étaient le boomerang. Cependant, la richesse des mythes est extrême. Les australiens croyaient à un temps mythique, le temps du rêve, durant lequel les esprits du rêve façonnèrent le monde et continuent de le façonner par leurs actions; les rêves sont des liens avec ces esprits du rêve. Le totemisme est également très présent, on considère en effet que ce sont des esprits du rêve qui fécondent les femmes. Cette vue des mythes aborigènes est très schématique, mais c'est ce que pourront éventuellement comprendre des polynésiens entrant en contact avec des australiens.

LA PAPOUASIE

Les papous ne sont pas d'origine austronésienne comme les mélanésiens et les polynésiens, leur langue et leur culture sont différentes. Ils vivent sur l'île de Papouasie et les îles à l'ouest de cette grande île. Le climat y est tropical et la diversité écologique est beaucoup plus importante que dans les îles polynésiennes.

La première remarque à faire à propos des papous est qu'ils constituent un ensemble de peuples très divers, il y a plus de 160 langues papoues et les cultures des différentes tribus varient énormément. En règle générale, la société n'est pas hiérarchisée par la naissance ou les origines divines. Le plus riche devient le chef. Ainsi chacun a sa chance de devenir un jour chef de la tribu. La richesse s'évalue surtout au nombre de cochons possédés et à la taille de leurs défenses. La maison des hommes est le centre d'un village, il s'agit d'immenses maisons où logent la plupart des hommes d'un clan.

Des sociétés "secrètes" existent chez les papous, mais elles sont assez différentes des 'arioi ou des hula. Elles ont une fonction de prestige et une connotation magique. On monte dans leur





hiérarchie par des exploits réalisés dans la société ou en payant. La société Dukduk est la plus connue de ces sociétés.

L'art papou est très développé. Le côté esthétique des objets, des masques, des parures jouent un grand rôle. Dans la vallée du Sépik en particulier, l'inventivité est reine et les artistes sont propriétaires des inventions techniques et artistiques qu'ils ont créées. Ils pouvaient vendre ou échanger leurs procédés et leurs motifs.

La guerre et le cannibalisme font également partie de la vie de la plupart des tribus papoues qui ne connaissent pour la plupart pas les métaux. Seul à l'est, certaines tribus avaient des contacts avec des marchands de l'actuelle Indonésie et se procuraient des objets en fer et en bronze.

LA MICRONESIE

La Micronésie regroupe des archipels d'îles basses se situant au Nord-Ouest du monde polynésien. Les insulaires de ces îles, bien que mongoloïdes, sont différents des polynésiens. Les archipels selon leur emplacement subissent plus ou moins fortement des influences des trois grandes régions proches de la Micronésie (Mélanésie, Polynésie et Asie). En Micronésie ont vu le jour certains états centralisés et des constructions mégalithiques. A Pohnpei (Ponape en polynésien), la ville de Nan Madol bâtie sur des îlots dans une lagune tente d'imposer sa loi et rivalise avec Kosrae (Kusaie en polynésien) où s'élèvent des mégalithes et des voies pavées. De leur côté, les habitants de Yap ont inventé une forme de monnaie en pierre et s'en servent pour commercer avec les îles voisines.



Les sociétés micronésiennes sont moins hiérarchisées que les sociétés polynésiennes, mais une classe noble existe parfois. Les dieux sont locaux et la puissance de la théocratie varie. Ici, le mot d'ordre est très souvent la survie. Les micronésiens sont comme les polynésiens de très grands navigateurs.

L'ARCHIPEL DU DIEU AU

L'archipel du dieu Au correspond aux actuels états de Kiribati et Tuvalu, les anciennes îles Gilbert et Ellice. Ces insulaires sont micronésiens, mais leur société est fortement influencée par le modèle polynésien.

Les insulaires croient qu'ils ont été exilés d'un pays à l'ouest s'appelant Matang où les habitants ont la peau blanche. Un jour, l'exil prendra fin et les habitants de Matang viendront dans les îles. De nombreux dieux peuplent Matang. Le plus marquant est le dieu du soleil, Au, qui protège les habitants de l'archipel.





Il existe dix clans dans ces îles. Le clan dirigeant est le clan du soleil, suivi de celui de la lune. L'ennemi du clan du soleil est celui du requin. Ces clans ne correspondent pas à des entités géographiques, mais à des unions de familles qu'on retrouve dans chaque village.

L'ordre des clans est plus une question de prestige et de préséance que de pouvoir. La plupart des questions touchant un village sont discutées à la maneaba, une maison commune.

La guerre est fréquente et oppose les insulaires de ces îles entre eux ou les confronte aux samoans et tongans. Manger l'oeil de son ennemi permet de s'approprier son mana. Des duels confrontent parfois des champions opposés, ils sont vêtus d'une armure de fibre de coco et d'épée en dents de requins uniques dans les îles.



L'AMERIQUE

L'existence de contacts entre le monde polynésien et l'Amérique constitue un des grands mystères couvrant l'histoire du Pacifique. Si l'hypothèse du peuplement des îles par l'Amérique est aujourd'hui écartée, certains éléments permettent de penser que des polynésiens ont foulé le sol américain. En effet, la kumara, la patate douce, est une plante qu'on ne trouve qu'en Amérique et les navigateurs polynésiens étaient capables de s'y rendre; l'île de Rapa-nui en particulier est proche des côtes de l'Amérique. Au Maître des Légendes de décider ce qu'il en est dans sa campagne.





CHAPITRE 7 : UNE BASE DE CAMPAGNE, LE ROYAUME DE MAHA'ENA

Paraita ne se contentera plus des jeux d'enfant. Il veut commencer à forger sa légende que les 'arioi conteront avec délice longtemps après sa mort. Cette légende se déroule dans un temps lointain où de nombreux Mataiena'a sont encore des royaumes indépendants. Elle débutera dans le mataienaa natal de Paraita, le royaume de Mahaena, au Nord-est de Tahiti - Nui.

Ce chapitre vous présente un petit royaume de la côte est de Tahiti, le mataiena'a de Maha'ena. Il pourra servir de point de départ pour les scénarii que le Maître des Légendes créera. Il s'agit d'un cadre de vie où les personnages des joueurs pourront s'insérer et avec lequel ils pourront se familiariser.

LE CHANT DE MAHA'ENA

Comme tout jeune homme bien éduqué, c'est par la récitation des chants traditionnels que vient la connaissance. Voici donc un chant enseigné aux jeunes Ari'i par les Tahu'a Parau Tomu Fenua (les sages) qui décrit ainsi le mataiena'a de Maha'ena:



La mer à Ana-Pû





E moti Ea'ea e haere roa i Ana-pû, o Mahaena ia fenua.

Te mou'a i ni'a, o Taia-Mano; tei reira te pare ra , o Taia-vete.

Te tabua i raro, o Poro'ura.

Te outu, i tai, o Fare-Tai.

Te vai, o Fa'a-Rahi e o Fa'a-iti.

Te marae, o ra'i-ipu ma Ra'auta-tai.

Te ava i tai, o Pu-tai Hani.

Te Motu, o Ta-au-piri.

O Ro-rua te ari'i.

Na fare-'arioi, o Pou-mariorio, o Mara-ha'ava, e o Ma'a-itere.

Te aito 'arioi, o Feau.

E boruera'a tei tai i Maha'ena.

O Pu-tai-Hani e o Toa-tane na to'a boruera'a i tabito ra; ei vahine oia na Turi, atua ta'ata. No'na i mairi ai te i'oa o Tou'ura-oi-ore, no te horue titi'aifaro.

De Ea'ea à Ana-Pû s'étend le territoire de Mahaena.

Les collines qui dominant sont Taiamano, s'y trouve la fortification de Taia-vete.

Le terrain de réunion s'appelle Poro'ura.

La pointe extérieure s'appelle Fare-tai.

Les rivières sont Fa'a rahi et Fa'a-iti.

Les marae sont Ra'i-ipu et Ra'auta-tai.

Pu-tai Hani est le port.

Tau-au-Piri est un îlot.

La grande chéfesse se nomme Ru-roa.

Les maisons arioi sont Pou-mariorio, Mara-ha'ava et Ma'a-itere.

Le chef 'arioi est Feau.

La mer est bonne pour le surf à Mahaena.

Pu-tai Hani et Toa-tane sont les rochers d'où il faut s'élancer. Hina Raure'a était la plus célèbre à ce sport, elle était la femme de Turi, le demi-dieu.

LA LEGENDE DES MAIRI DE MAHA'ENA

Le royaume est connu pour trois choses à Tahiti: ses surfeurs, sa plaine fertile et aussi l'histoire tragique de la famille régnante des Mairi. C'est d'abord par le conte de cette histoire que nous allons nous laisser entrer dans Maha'ena:

Tumu-nui était alors roi de Maha'ena, sa femme était Matama-Teua. Celle-ci aimait beaucoup sa fille Hau-Pana'i qui fut mariée à un prince de Ma'areva nommé Tu-i-Hiti. Celui vint se marier à Maha'ena où les célébrations furent grandioses. De nombreux porcs furent tués et de nombreux cadeaux échangés.

Alors que les jours et les jours passaient depuis le mariage, Hau-Pana'i ne semblait pas prête à partir. Quand Tu-i-Hiti lui en fit la remarque, elle se lamenta, lui demandant de lui laisser le temps de vivre encore un peu aux côtés de ses parents qu'elle aimait tant.

Des jours et des nuits passèrent encore et Tu-i-Hiti réitéra sa demande à Hau-Pana'i. Celle-ci se lamenta de nouveau, ne voulant toujours pas se séparer de ses parents. Tu-i-Hiti pensa en effet qu'il fallait encore du temps à sa femme pour s'habituer à l'idée de la séparation.

Mais quand de nombreuses nuits encore passèrent, Tu-i-Hiti se fâcha et dit à sa femme qu'il partirait à la prochaine lune avec ou sans elle, lui reprochant de ne pas l'aimer si elle ne voulait pas le suivre.





Hau-Pana'i pleura et pleura se réfugiant chez ses parents. Son père la gourmanda vivement alors que sa mère ne se faisant pas non plus à l'idée de la séparation pleurait avec sa fille.

Le jour du départ arriva et Hau-Pana'i ne s'était toujours pas décidée à partir avec son mari pour Ma'areva quand elle fut soudain prise de honte et pensa à son pauvre mari. Elle alla le rejoindre lui promettant de ne jamais plus le quitter.

Ils firent voile vers Ma'areva et passèrent sans problème les obstacles qui en gardent la route: Tu'a-riti-Pau, le héron géant, Atua-Nui, la vague géante et Tipu Vau-ni'i, le bénitier géant. Ils vivent aujourd'hui heureux et Hau-Pana'i ne pense plus guère à ses parents.

Ceux-ci se félicitèrent de sa décision, mais rapidement ils se languirent de leur fille, ne trouvant que peu de réconfort dans leur jeune et turbulent fils Te-Muri. Tumu-nui décida donc d'aller voir sa fille afin de la persuader de visiter Maha'ena quelque temps. Il monta une grande expédition avec cinq grandes pirogues pour se rendre à Ma'areva et emporta de nombreux présents à offrir à la famille de Tu-i-Hiti.

Tumu-nui écarta facilement de ses incantations Tu'a riti Pau, le héron qui voulait lacérer ses voiles et Atua-Nui, la vague qui voulait déferler sur lui. Mais ils arrivèrent de nuit sur Tipu Vau-ni'i, le bénitier qui voulait les engloutir, alors que celui-ci était grand ouvert. Les cinq pirogues furent avalées par le bénitier.

C'est avec stupeur que la nouvelle fut apprise par l'intermédiaire des dieux à Maha'ena. Malgré les mauvais présages, le nouveau roi Iore-Roa décide de lancer une grande expédition pour venger son frère Tumu-nui et ramener Hau-Pana'i. De nombreux guerriers participèrent à cette expédition. Ils passèrent Tu'a riti Pau et Atua-Nui sans encombre et arrivèrent devant le bénitier.

Celui-ci les aspirait de toutes ses forces alors que les guerriers de Maha'ena lui lançaient leurs lances acérées. Toutes se cassèrent sur la coquille du bénitier qui finit par les engloutir. La stupeur et le malheur frappaient encore Maha'ena.

Des années passèrent et la reine Matama-Teua était inconsolable de la perte de son mari et de sa fille. Le royaume retrouva peu à peu sa richesse et sa population, durement affectée par les expéditions, crût de nouveau.

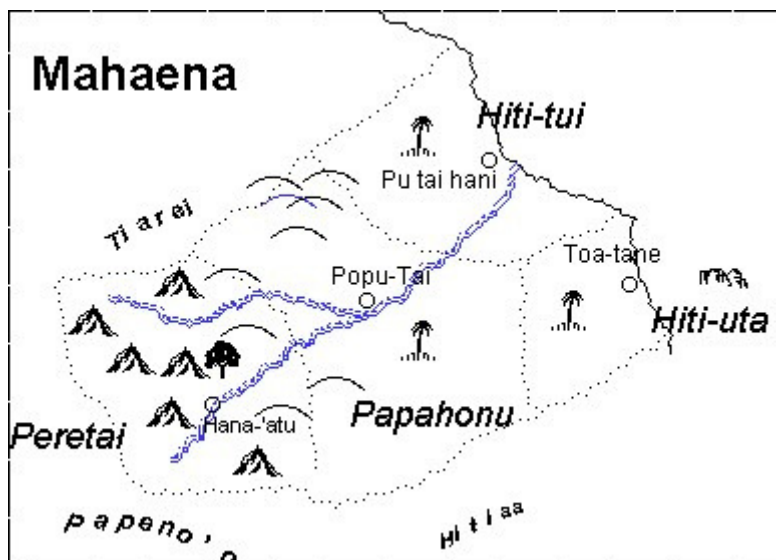
Matama-Teau décida alors avec Toa, un grand et sage guerrier de la famille Mairi, de tenter de retrouver les ossements des disparus et de rejoindre Ma'areva. Encore une fois, le bénitier les engloutit.

Ru-roa, soeur de Tumu-nui, devint reine et interdit toute expédition. Huit ans se sont écoulés depuis la dernière tentative de Toa.





Depuis lors, le royaume vit dans la quiétude et les affres des disparitions se referment peu à peu. Le dauphin au trône, le jeune Te-Muri, fils de Tumu-nui, le roi disparu, a 19 ans et est complètement insouciant, certains diront écervelé. C'est un géant de deux mètres pesant allègrement les cent kilos avec un visage d'enfant.



GEOGRAPHIE

Le royaume est divisé en quatre districts. Hiti-Tui, Hiti-Uta, Papahonu et Peretai.

Peretai est un district montagneux découpé en deux vallées, la petite vallée (Fa'a Iti) et la grande vallée (Fa'a Rahi). C'est un district considéré comme reculé. Les cultures y sont plus difficiles, mais les plantes sauvages et le gibier y sont nombreux. Le jeune et bel ari'i Mate originaire des Paumotu en est le régisseur.

La frontière avec le mataiena'a du refuge, Papeno'o, se compose de hautes montagnes difficilement franchissables, en particulier le pic des vents dont l'esprit est acariâtre. Les forêts qui couvrent les pieds de cette montagne sont taboues, elles sont le territoire de Tane, le puissant dieu et de To'a-hiti, seigneur des lutins.

Papahonu est une grande plaine où de nombreuses cultures poussent et où les cocotiers sont abondants. C'est un district paisible dont la responsabilité revient à Manuia, l'oncle bien-aimé des enfants Ari'i.

Dans le village de Popu-Tai se rejoignent la petite et la grande rivière.





Les collines de Taiamano forme une frontière naturelle avec le district de Hiti-Tui et le Mataiena'a de Tiarei, le royaume ennemi de Maha'ena.

Le district de Hiti-Tui est un district côtier où réside la plupart des Ari'i dont la reine Ru-Roa qui a son fare à l'extérieur du port de Pû-Tai-Hani.

En face du port, près du rocher Ta-Au-Piri, il y a des endroits très propices au surf. Par contre, en face, d'Ana-Pû, une région marécageuse qui sépare Hiti-Tui du royaume de Tiarei, la mer est très dangereuse du fait des hauts-fonds, des rochers et des récifs.

Le district de Hiti-Uta est le deuxième district côtier où se blottit le port de Toa-Tane. Roto-Fae, le grand guerrier, en est le régisseur.

LA FAMILLE REGNANTE: LES MAIRI

Les Mairi descendent du dieu Ro'o dont on dit qu'ils ont hérité la sagesse. La reine du royaume de Maha'ena est Ru-Roa, Soeur de Tumu-Nui, fille de Foro-Toa et Papa'a. Elle a accédé au trône du fait de la mort de ses deux frères aînés dans les expéditions. Le fils de Tumu-Nui, Te-Muri, devrait devenir roi le jour où Ru-Roa l'en pensera capable. Pour l'instant à 19 ans, Te-Muri a encore des jeux d'enfants et son impulsivité ne semble pas le prédisposer à régner dans l'immédiat.



La famille Mairi se divise en trois branches. La branche aînée correspond aux descendants de Foro-Toa, le père de la reine Ru-Roa. Des cinq enfants de Foro-Toa seules Ru-Roa et sa soeur cadette Hinaa-i-Tana, qui vit à Faa de l'autre côté de Tahiti-nui, vivent encore. Ce sont aujourd'hui les jeunes qui occupent le devant de la scène. Voici donc une brève présentation des cousins terribles:

- Te Muri, 19 ans, le dauphin, dont il a déjà été question
- Te-Fenua, 26 ans, marié à 'Arate, est un beau parleur d'une fierté à toute épreuve. Il est un fervent admirateur des Arioi.

Les nombreux voyages qu'il a effectués dans sa jeunesse et ses nombreux tatouages alimentent la rumeur qui veut qu'il soit un Arioi de septième ou de huitième rang.

- Paraita, 18 ans, est le frère de Te-Fenua, il est d'un tempérament calme. Malgré cela, c'est un des meilleurs amis de Te-Muri. Il est insouciant et pour l'instant n'entend rien à la politique et à la vie du royaume.





- Taruia, 25 ans, est d'apparence et de comportement noble. Fils adoptif de Manuia (voir plus loin), il en a hérité une grande sagesse. C'est un bon combattant destiné à un jour à diriger les armées de Maha'ena.

- Ta'arei, 23 ans, est l'ari'i dans toute sa splendeur: il est grand, fort, fier et combattif. Il est cependant d'un naturel colérique. Il exige de tous les non-ari'i la plus grande déférence.

- Arue, 21 ans, est apprenti Tahua (Muhu). il a une fâcheuse tendance à aimer le monde divin et le monde des esprits. Son apparence calme et sereine pourrait réserver des surprises à ceux qui ne l'incluent pas dans leurs plans.

La branche cadette des Mairi est traditionnellement la branche des prêtres. Le vieux et sénile Roto-Toa, 66 ans, est d'ailleurs toujours nominativement le Tahu'a Rahi (grand prêtre) de Maha'ena. Ra'a Poi, son fils, en occupe les fonctions. Son petit-fils Mahe-Toi est lui-même Tahu'a Pure. Sa petite-fille, la belle Mahi-Tiara, est mariée à Mate qui dirige le district des Hautes Terres (Peretai).

La branche minime des Mairi descend d'un frère de Foro-Toa et Roto-Toa nommé Va'a, un grand guerrier qui eut quatre enfants. De ces quatre enfants, un seul vit encore à Maha'ena, il est l'oncle bienveillant et bien-aimé de la plupart des jeunes Ari'i, en particulier des fils de Ru-Roa. Il s'agit de Manuia. Les petits enfants de Va'a forment une ribambelle de jeunes adultes qui ne demandent qu'à laisser leur empreinte dans l'histoire du royaume. En voilà une rapide vue d'ensemble:

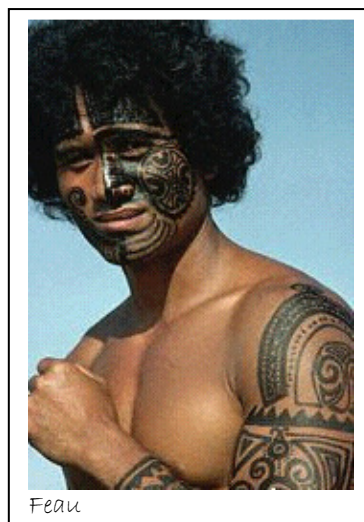
- Roto-Fae, 34 ans, fils de Manuia, est le chef des troupes terrestres de Maha'ena. Il est d'un tempérament droit et conservateur. Il dirige le district côtier de Hiti-Tua. C'est un grand surfeur. Son avidité de Mana est sans borne.

- Feau, 24 ans, est le frère cadet de Roto-Fae. Il est rarement présent à Maha'ena, c'est en effet un 'arioi des plus hystériques qui monte rapidement les échelons de cette société.

Toa, frère de Manuia, fut un grand guerrier très précoc. Avant de mourir jeune dans les expéditions, il laissa à sa femme Huri-i-te-Manata six enfants:

- Nate'u Ro'o, 25 ans, est un navigateur et un guerrier accompli. Il voyage beaucoup avec des compagnons qu'il appelle ses gens. Il est actuellement aux Puamotu.

- Mae-Atua, 24 ans, vient d'être ordonné Tahu'a Pure. Il s'occupe désormais des Marae (temples) de Peretai, le district des hautes-terres. Il n'aime guère les 'arioi et considère 'oro comme un faux-dieu.



Feau





- Hinui, 23 ans, a quitté Maha'ena pour se marier avec un Ari'i de Ma-Tao-Ae (petit Tahiti).
- Oti-Va'a, 22 ans, est le chef des constructeurs de pirogue. Il est très à cheval sur les traditions. C'est un ami de Ta'arei et d'Arue.
- Huri-Atea, 20 ans, est belle, sage et généreuse. Elle est versée dans la tradition et dans les arts domestiques.
- Teni'a, 17 ans, est une jeune fille plutôt rebelle et libertine. Certains diront qu'elle est capricieuse.

De toute cette jeune génération d'Ari'i, peu sont encore mariés et les activités de rapprochement avec d'autres familles Ari'i risquent d'être intenses dans les années à venir.

Cinq ari'i de familles apparentées ou amies des Mairi ont récemment été placés auprès d'ari'i de Maha'ena en signe d'amitié. Il y a deux jeunes princes de Fa'areva dans les Paumotu nommés Kupuhi et Viara, et trois jeunes filles (de 17 à 12 ans) originaires de Huahine.

Si un des personnages tire un ari'i, il sera certainement l'un des cousins terribles ou l'un des princes de Fakareva. Adapter alors dans votre campagne les caractères de ces ari'i à celui des personnages.

LA SITUATION POLITIQUE DU ROYAUME

Tahiti est à cette époque divisé en six confédérations de Mataiena'a. Cinq de ces confédérations sont dirigés par de puissants rois qui luttent pour devenir roi suprême de Tahiti. Ces cinq confédérations sont celle de Te Fana, Te Porionuu, Teva i Tai, Teva i Uta et Te Oropaa. Te Fana et Te Porionuu sont alliées, ainsi que Teva i Uta et Teva i Tai.

La sixième confédération n'est plus que nominale. Elle s'appelle Te Aharoa et est normalement sous la coupe du mataiena'a de Hitiaa. Mais depuis la défaite, il y a une cinquantaine d'années des Te Aharoa contre les Teva i Tai, Hitiaa est devenu trop faible pour empêcher les trois autres royaumes de devenir indépendants. C'est ainsi que Papeno'o, Tiarei et Maha'ena ne supportèrent plus le roi d'Hitiaa. Les autres confédérations courtisent ces royaumes qui désirent garder leur indépendance. Maha'ena et Tiarei se vouent une haine mutuelle qui pourrait les amener à chercher des alliés.

Par contre, Papeno'o est par tradition hors des conflits habituels. En effet, ce mataiena'a, aussi appelé "chambre de refuge" est un lieu où peuvent se réfugier les personnes poursuivies dans d'autres royaumes. Leur porter atteinte à Papeno'o est tabou.

La famille Mairi descend du dieu Ro'o, le dieu de la paix, le messager de Tane, et le culte de 'oro n'a jamais vraiment pris. Or, les expéditions ont affaibli le royaume et les partisans de 'oro à





l'intérieur du royaume voient une bonne occasion pour prendre le pouvoir avec l'aide des partisans de 'oro venant de l'extérieur.

Le mataiena'a de Tiarei, traditionnellement ennemi de Maha'ena, dispose d'un grand marae entièrement dédié à 'oro et ses ari'i prétendent en être des descendants. Tiarei est également le siège d'un ordre de guerriers chargé de ramener des victimes pour les sacrifices humains destinés à 'oro. Ces guerriers vivent dans le village de Mehiti et sévissent dans tout Tahiti-nui. Aucun ari'i n'ose vraiment s'élever contre eux.

Te Fenua est secrètement un 'arioi du 7ème rang et il désire accéder à la royauté avec l'appui de son cousin Feau. Pour cela, il faut supprimer l'écervelé Te-Muri; c'est pour cela que Te-Fenua pousse à une nouvelle expédition dont Te-Muri voudrait à coup sûr faire partie. Il n'a jamais pensé qu'il puisse alors retrouver les ossements familiaux et sa soeur.

Ru-Roa, la reine, désespère de voir le peu de sagesse de son fils adoptif, Te-Muri. C'est une reine sage qui veut à tout prix éviter des conflits avec les partisans de 'oro. Elle ne se méfie pas de Te-Fenua et voit plus l'attitude irréfléchie de Te-Muri comme une menace pour le royaume. Elle n'aime par contre guère Feau, mais si elle n'a absolument aucune animosité envers les 'arioi. Elle déteste le roi de Tiarei, Fe'e - Uta.

LES FAMILLES RA' ATIRA

Le district de Maha'ena comprend huit familles étendues de Ra'atira qui regroupent environ 400 individus. Les Ra'atira sont la petite noblesse qui administre les terres du royaume. De nombreux Ra'atira sont des fermiers à la tête de grandes exploitations. Pour chacune des familles, il sera décrit les rôles habituels des gens de la famille au sein du royaume, l'esprit protecteur de la famille et quelques personnalités en vue de ces familles. Les familles seront présentées par ordre de prestige, de la plus prestigieuse à la moins prestigieuse.

FAMILLE TEVA

Les Teva sont les Ra'atira les plus proches des Ari'i. Ils seraient d'ailleurs une branche éloignée des Mairi. Ils servent d'orateurs (Rau-Ti), de généalogues ('orero) et de conseillers aux Ari'i de Maha'ena. Il y a également beaucoup d'Arioi dans leur rang.

La famille compte environ soixante membres, résidant en majorité dans le district d'Hiti-Tui.

Le dieu protecteur de la famille est Ro'o, le dieu de la sagesse, et dieu dont descendent les Mairi.

FAMILLE TAHIRI

Les Tahiri sont avant tout une famille de marins et de constructeurs de pirogue. Ils ont fabriqué pratiquement toute la flotte de guerre de Maha'ena. Proche des Ari'i, ils étaient en particulier les





protégés de Tumu-nui. Ils ont donc beaucoup souffert lors des expéditions. De ce fait, les Tahiri sont dans l'ensemble très jeunes.

L'esprit protecteur de la famille est un esprit requin irascible nommé Tinaro'a. Le dieu protecteur de la famille est le dieu Hiro, dieu des marins, des expéditions, des artistes et des voleurs.

La famille compte environ soixante membres, vivant en grande majorité dans le district de Hiti-Uta.

FAMILLE TE-AHU

Les Te-Ahu sont les meilleurs artisans du royaume dans tous les domaines. Ils sont indispensables aux Ari'i qui les récompensent bien. Ils sont assez jaloux de leur art et ne le communiquent guère. Une partie de la famille s'occupe et encadre les pêcheurs. C'est aussi la famille qui produit les meilleurs surfeurs du royaume.

L'esprit protecteur de la famille est Matue-aux-quatre-mains, source d'inspiration pour les artisans.

La famille compte environ 70 membres, pour la plupart habitant le district de Hiti-Tui.

FAMILLE TE'URA

Puissants propriétaires terriens, les Te'ura sont avant tout des fermiers. Ils sont également de très grands guerriers. Ils ont reçu la garde du Pare (forteresse de repli) qui se trouve dans les hautes terres (district de Peretai).

L'ancêtre protecteur de la famille est Te'ura-nui, un guerrier hors-pair.

Les Te'ura vivent pour la plupart à Papahonu (district des plaines). Une cinquantaine de personnes appartiennent à la famille.

FAMILLE VA'O

Les Va'o sont moins riches que les Te'ura mais ils sont de la même trempe. Une tradition bien ancrée veut que leurs adolescents servent les Ari'i du royaume ou les grands Ra'atira. Ils font office de serviteurs, de gardes du corps ou de valets. Beaucoup de Va'o gardent des contacts avec des Ari'i.

Une énorme pierre se trouve au milieu des champs des Va'o. Elle abrite un esprit appelé Opi qui aide les Va'o en difficulté.





Les Va'o sont originaires du district de Papahonu. La famille compte entre cinquante et soixante membres.

FAMILLE MAKINO

Comme le nom de Makino l'indique, cette famille n'est pas d'origine Tahitienne. Ils furent amenés des Paumotu par les Mairi. Leur élévation au rang de Ra'atira est due à leur art dont le secret est bien gardé, celui du tatouage. Ils sont considérés comme mystérieux par la plupart des habitants de Maha'ena. Les non-tatoueurs de la famille sont en général soit navigateurs, soit orou (sorcier) attachés à un marae. Les femmes sont spécialistes dans le travail du tapa et de la noix de coco.

L'esprit protecteur des Makino est Tangira Tuna, l'esprit du tatouage, qui aime à s'incarner dans des rats ou des animaux marins.

La famille est installée dans le district de Hiti-Tua et compte une trentaine de membres.

FAMILLE ATI-TU-HANI

Les Ati-Tu-Hani sont très craints dans leur district de Peretai. Ils ont la réputation d'être de puissants sorciers. Mate, l'Ari'i en charge de Peretai ne les aime guère, préférant s'entourer de Te'ura, mais on ne peut reprocher aux Ati-Tu-Hani aucune trahison ou aucun méfait contre les Mairi. Les Ati-Tu-Hani ont une très haute image d'eux-mêmes et ne semblent pas daigner bien gérer leurs domaines. Ils inspirent une certaine terreur aux Manahune qui travaillent pour eux.

En fait, les Ati-Tu-Hani sont bien de puissants sorciers et le fare de Vivaro-te-Po, leur chef, contient des tupu (ongles, cheveux, bouts de vêtement) de la plupart des ra'atira et des manahune importants de Peretai. Ils obligent les Feui à les nourrir et à travailler pour eux.

L'esprit protecteur de la famille est le lézard Ti'i-Tana, qui serait l'ancêtre de la famille.

Les Ati-Tu-Hani sont environ une trentaine et vivent presque exclusivement dans le district montagneux de Peretai.

FAMILLE FEUI

Les Feui sont encore moins aimés que les Ati-Tu-Hani par les manahune de Peretai. Ils ont la réputation de tuer à la tâche les manahune qui travaillent pour eux. Dans leur rang, de nombreux artisans de valeur exercent leurs talents, mais leur éloignement nuit à leur reconnaissance. Les Feui haïssent les Ati-Tu-Hani.

En fait, les Ati-Tu-Hani rackettent les Feui en les menaçant de pifao. Ceci obligent les Feui à exploiter au maximum leurs terres et à faire travailler les manahune qui sont à leur service.

Fi'i est un 'oromatua qui est sensé protéger les Feui.





Les Feui sont originaires de Peretai, mais nombre d'entre eux vivent à Papahonu.

LES MANAHUNE

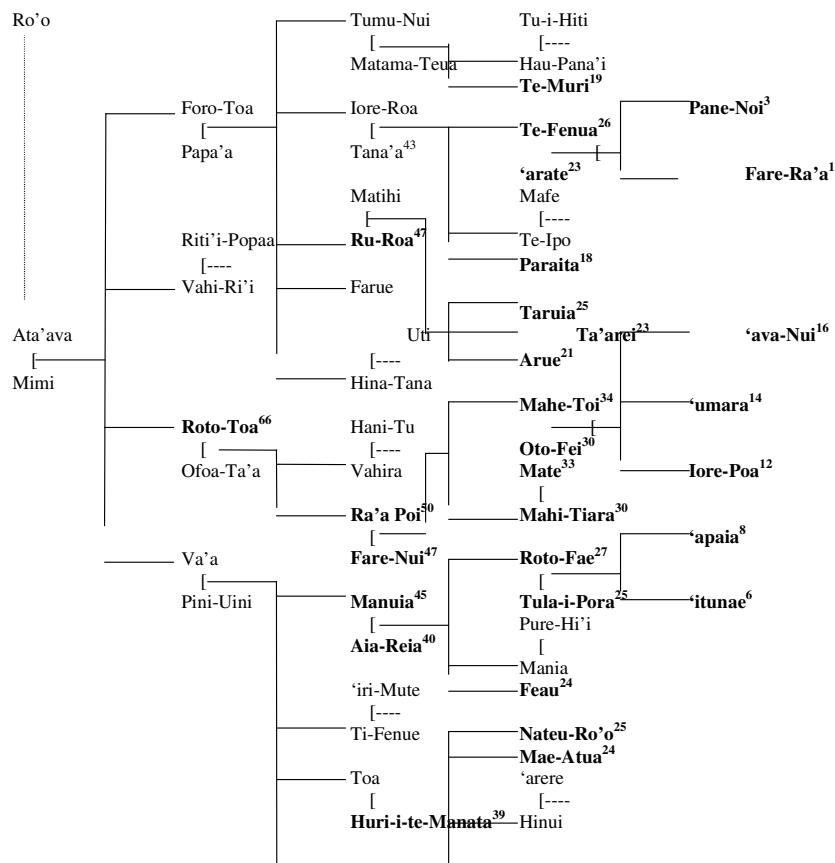
Les Manahune de Maha'ena comptent environ 3500 individus se répartissant en une quarantaine de familles étendues. Ils forment le gros des troupes des agriculteurs et des pêcheurs. Certains sont artisans, orou ou opu-nui.





PERSONNALITES DE MAHA'ENA

TOUS LES ARI'I DE MAHA'ENA



Arbre Généalogique
De La Famille
Mairi

Depuis Ata'ava

1^{ERE} GENERATION

BRANCHE CADETTE

ROTO-TOA

Roto-Toa est le Tahu'a Rahi officiel de Maha'ena. Il est maintenant complètement sénile et c'est son fils qui occupe réellement cette charge. Il a cependant la charge du marae de Ra'auta-Tai qui se couvre d'herbes folles.





Il a toujours été souple avec les "arioi et a offert de nombreuses offrandes à 'oro. Adepte de 'io, les querelles entre partisans de 'oro et traditionalistes ont pour lui peu d'importance. Il vit actuellement dans son fare et à 66 ans il attend la mort.

2^{EME} GENERATION

BRANCHE AÎNÉE

TANA'A

Tana'a est la fille de Tupua'i-o-te-Ra'i, l'ancien roi de Papeno'o, et la soeur du roi Teta qui règne actuellement sur ce mataiena'a. Elle eut une enfance assez heureuse et fut contente du mariage qui lui fut proposé à Iore-Roa, le frère du roi de Maha'ena, Tumu-Nui. Elle en était en effet follement amoureuse. Elle était alors une très belle jeune fille à la peau très claire. Elle garde encore des rapports cordiaux avec son frère.

Elle eut deux fils et une fille. Te-Fenua est l'aîné. En signe d'amitié avec la famille royale d'Havai'i, il fut envoyé pour étudier à Opoa. Te-Ipo, la fille, fut mariée à Mafe, un prince de Mo'orea. Tana'a fut très heureuse de ce mariage inespéré. Te-Ipo n'est pas très jolie et avait un sale caractère. Son dernier fils, Paraita, est son bonheur et sa joie de vivre depuis la tragédie de sa vie.

La tragédie de sa vie, c'est la deuxième expédition durant laquelle son mari Iore-Roa perdit la vie. La première expédition lui avait apporté une joie secrète, celle de devenir reine. Mais à l'annonce de la deuxième expédition, elle eut un mauvais pressentiment et essaya de convaincre son mari de ne pas partir. Elle s'est enfuit dans les montagnes en apprenant la mort de son mari pour ne revenir que dix jours plus tard.

Elle a depuis reporté tout l'amour qu'elle portait à son mari sur son fils Paraita, un amour un peu encombrant pour ce dernier. Elle a gardé aussi l'habitude de prendre ses pressentiments pour des réalités, heureusement elle n'a pas souvent de pressentiments et la reine Ru-Roa ne lui parle que rarement de ses projets.

Elle est donc une mère possessive pour Paraita et elle sera contre toute initiative qui pourrait comporter un quelconque danger pour son fils. Elle est aussi très possessive vis à vis de ses petits-enfants, les enfants de Te-Fenua, qui sont très jeunes.

Elle déteste les 'arioi depuis que, lors de l'un de leurs passages, ils se sont moqués des rois disparus et des expéditions. Depuis, elle ne peut s'empêcher d'avoir une certaine retenue vis à vis de Te-Fenua qui a été élevé loin d'elle par un cousin à Opoa.

Quant aux expéditions, elle est partagée entre la peur de voir d'autres morts inutiles et des coeurs brisés et l'espoir de récupérer les ossements de son mari.





Sa voix n'est pas très écoutée chez les ari'i qui souvent ne la considèrent comme une vieille femme reléguée au rôle de mère et de femme au foyer. C'est un rôle dont elle ne sort d'ailleurs que pour faire part avec insistance de ses pressentiments. Cependant, beaucoup de manahune lui voue une grande admiration en tant que femme du précédent roi et prenant très aux sérieux ses pressentiments.

Tana'a a 43 ans et fait très attention à son apparence qui lui permet de garder une apparence assez avenantes. Le jeune ari'i de Fa'areva, Kupuhi, en rêve et il s'est d'ailleurs mis en tête de parvenir à la séduire.

RU-ROA, reine de Maha'ena

Ru-Roa est née à Maha'ena il y a 47 ans. Ses parents étaient le roi Foro-Toa et la reine Papa'a. Son adolescence fut marquée par une amourette avec un jeune ari'i de second rang de Tiarei. Ses parents n'étaient bien sûr pas très heureux, mais laissèrent faire. Mais le dauphin du trône de Tiarei Fe'e-Uta, alors jeune homme, ne l'entendait pas de cette oreille. Copuler avec la vermine de Maha'ena était un grave crime et il tua d'un coup de massue Verenu le grand amour de Ru-Roa, qui mit plusieurs années à s'en remettre malgré sa sagesse légendaire. Elle trouva plus tard le réconfort dans les bras d'un fort guerrier de Faaa, Matihi, qui devint son mari et qui s'installa à Maha'ena.

Celui-ci n'était pas très intéressé par les affaires du royaume et aimait particulièrement courir la montagne. Ru-Roa avait l'habitude de porter assistance à son frère Tumu-nui. Après la deuxième expédition, Ru-Roa devint reine et ne voulut plus entendre parler d'expédition. Mais Toa sut convaincre Matihi et elle ne put s'opposer à une troisième expédition où elle perdit son mari.

Elle gouverne maintenant en gardant en vue deux adages: paix et prospérité. Elle essaie donc de calmer les ardeurs des va t'en guerre, des partisans d'une nouvelle expédition menés par Roto-Fae et ceux des sacrifices humains en masse comme Te-Fenua. Elle est vénérée pour cela par les manahune et certains ra'atira.

Elle redoute un conflit avec les 'arioi et essaye de concilier les partisans des 'arioi et ceux de la tradition mahaenienne. Alors qu'elle hait le roi de Tiarei, elle essaie de ne pas répondre aux provocations de celui-ci.

Elle a également beaucoup à faire avec son fils adoptif Te-Muri qui passe son temps à faire des bêtises à cause de son tempérament impulsif. Elle s'inquiète de le voir un jour prendre la ceinture rouge (l'emblème de la royauté) et espère toujours qu'il va s'assagir.

Elle aime beaucoup ses fils et refuse l'éventualité de les perdre dans une future expédition. Elle demande souvent des conseils à leur oncle Manuia en qui elle a entièrement confiance. Elle n'entretient pas beaucoup de relations avec les autres femmes ari'i et est plus en relation avec





les chefs des différents districts, des différents corps de métier et de l'armée. Elle a également à sa charge trois jeunes filles d'une de ses cousines de Huahine.

Branche Cadette

RA'A-POI

Ra'a-Poi a 50 ans. Il est Tahu'a Pure mais exerce officieusement les pouvoirs de Tahu'a Rahi à la place de son père. Il officie d'ailleurs au marae le plus important, celui de Ra'i-Ipu. Il a suivi la voie de son père et comme lui, il est initié à 'io. Il n'aime pas du tout les partisans de 'oro qu'il met à la même place que les autres dieux. Il manque cependant de courage et n'ose affronter Te-Fenua. En privé, sa femme, Fare-Nui, le presse de prendre des positions plus claires en faveur des traditionalistes.

Ra'a Poi est souvent aidé par son fils et il est très fier qu'il soit lui aussi Tahu'a Pure. Il apprécie son gendre Mate. Cependant, il considère Te-Muri comme retardé mental (une malédiction des dieux) et lui préfère Arue qui désire devenir Tahu'a Pure.

FARE-NUI

Fare-Nui, 47 ans, est très effacée et ne s'occupe que de son ménage. Cependant, ces talents reconnus de guérisseuse lui attirent cependant la visite de nombreux malades.

Dans son mataienu'a d'origine, Atimaono, elle a fréquenté dans sa jeunesse un puissant orou qui lui livra maints de ses secrets. Ses talents de guérisseuse ne sont que la face visible de ses pouvoirs. Elle déteste Feau et Te-Fenua, les 'arioi en général, et pourrait se révéler une alliée précieuse en cas de conflit contre les partisans de 'oro.

Branche Minime

MANUIA

Manuia, 40 ans, est l'oncle bienveillant et apprécié des fils de Ru-Roa. Il était un grand guerrier et s'occupe maintenant du district de Papahonu où il est aimé de tous. Il a élevé Paraita, Taruia et Oti-Va'a en plus de ses propres enfants et a actuellement en charge les trois jeunes filles de Huahine, Tumara, Pua'a-Ra'i et Te-Hina. Il est sage et courageux et prône souvent la mesure.

Il est le meilleur confident de la reine Ru-Roa. Il lui conseille la prudence vis-à-vis des 'arioi et permet que Papahonu soit pillé pour bien recevoir ces derniers. Cependant, il n'a aucune estime pour les membres de cette société qu'il considère comme des femmelettes. Il a honte de son fils Feau, mais ne le montre pas et le reçoit toujours bien.

AIA-REIA





Aia-Reia est la femme de Manuia. Elle fut dans sa jeunesse une grande beauté et fut conquise de haute lutte par Manuia dans son mataienu'a natal de Faaa. Elle est généralement effacée, mais elle aime beaucoup les spectacles 'arioi (c'était une grande danseuse de hura) et adore son fils Feau. Elle considère par ailleurs Te-Muri comme un imbécile et tente de persuader Manuia que Te-Muri ne fera pas un bon roi pour Maha'ena. Aia-Reia n'aime guère sa belle-soeur Huri-i-te-Manata car elle la trouve puérile et peu intéressante.

HURI-I-TE-MANATA

Huri-i-te-Manata est la veuve de Toa. Elle a 39 ans et garde une vive douleur de la mort de son mari lors de la dernière expédition. La vie, cependant, reprend le dessus. Elle cherche actuellement à marier ses enfants et en particulier Huri-Atea. Elle souffre de ne pas être aimée de Aia-Reia. Huri-i-te-Manata est une grosse dame qui aime recevoir ses neveux.

Huri-i-te-Manata est originaire de Pora Pora. Une de ses cousines vit à Tiarei et elle aimerait la voir plus souvent.

3^{EME} GENERATION

Branche aînée

TE-MURI

Te-Muri est un grand gaillard de plus de deux mètres qui gardent cependant un visage enfantin. Il est le fils du roi Tumu-Nui, mais il n'a qu'un vague souvenir de ses parents. Leur évocation le plonge dans un abîme de tristesse.

Il est très turbulent et semble ne jamais réfléchir et agir d'instinct. Malgré son âge, Ru-Roa n'est pas prête de lui céder le trône du fait de son peu de maturité.

Ses deux vrais amis sont Paraita, son cousin et un manahune du nom de Puhi-Otore qu'il rencontre en secret et avec qui il fait les pires imprudences. Il voudrait faire une nouvelle expédition mais personne ne l'écoute jamais. De toute façon, il préfère ses jeux, la chasse aux cochons sauvages, l'enterrement de mouettes vivantes et la pêche des pieuvres. Et pour l'instant ces préférences politiques vont vers le cochon grillé et le popoi.

Cependant Te-Muri est capable des plus grands exploits et il est de la race des Hiro ou des Maui sans en avoir la malignité. Sa spontanéité et son grand mana seront des atouts que ce futur roi sera mettre en valeur.

Il est également déjà un excellent guerrier et un très bon tireur à l'arc. Il enfreint parfois de nombreux tabous mais il a le regard bienveillant de 'oro sur lui.





La reine qui l'aime comme son propre fils sait qu'il y a du potentiel en Te-Muri, mais se désespère de le voir un jour éclore. Par contre, Te-Fenua le prend pour un débile. La plupart de ses cousins le considèrent simplement comme un enfant.

Quant aux jeunes filles, Te-Muri ne s'y est jamais intéressé et il est l'objet de railleries de la gent féminine adolescente parmi les ari'i.

TE-FENUA

Te-Fenua est le fils de Iore-Roa et de Tana'a. Au cas où Te-Muri venait à mourir, il serait l'héritier du trône. Il a aujourd'hui 26 ans et il est secrètement 'arioi du 7ème rang. Cependant, ses tatouages sont étranges. En fait, il a fait recouvrir ses tatouages 'arioi par d'autres tatouages. Cette profusion lui vaut le sobriquet de Te Tatura, le tatouage.

Te Fenua est très grand et il possède une grande noblesse dans son apparence. Cependant, ces desseins sont bien noirs et il est prêt à tout pour y parvenir.

Il fut envoyé à l'âge de 6 ans à Opoa chez des cousins de sa mère qui appartenait à la famille royale de Havai'i. Il fut engagé à 14 ans parmi les 'arioi car il avait des formidables talents d'orateur qu'il a depuis développés. Il gravit rapidement les échelons de la société pour devenir Harotea à 18 ans. Cette ascension rapide n'est pas sans rapport avec le désir de 'arioi maro'ura Taturu-Atea de placer un rat dans le cocotier (en somme, un loup dans la bergerie).

Te Fenua voyagea alors beaucoup avec son oncle d'Opoa, ayant été officiellement renvoyé des 'arioi. Il a donc demandé à son oncle de ne jamais parler de son aventure chez les 'arioi à sa famille. Te Fenua en profita pour se faire des contacts et des amis parmi les ari'i des autres îles et en particulier à Tahiti. Il s'entend particulièrement bien avec Taratumi-i-uri le dauphin du trône de Tiarei.

Il revint à Maha'ena à l'âge de 23 ans pour se marier avec 'arate, une ari'i d'Havai'i. Il avait surtout pour mission d'imposer le culte de 'oro à Maha'ena. Son ambition personnelle est surtout de devenir roi. Depuis, il encourage la tenue d'une nouvelle expédition. Il apparaît comme soucieux de récupérer les ossements de son père, ce dont il se moque éperdument. Au cas où une expédition se monterait, il ferait tout pour ne pas y prendre part et encourager Te-Muri (en aura-t-il vraiment besoin?) à s'y joindre.

Il ne veut pas agir directement contre Te-Muri tant que Ru-Roa est vivante. De plus, il sait que nombre de ses cousins ne l'aiment guère et il préfère acquérir une légitimité qui rendrait son règne indiscutable.

Par ailleurs, il cherche à amener des troubles à l'intérieur du royaume pour montrer que le manque de zèle et de sacrifices pour 'oro amène l'ire des dieux sur le mataiena'a.





Il essaie de dresser son frère Paraita contre Te-Muri sans guère de succès. Il méprise sa mère et voit dans la plupart de ses cousins des outils plutôt que des personnes. Il s'entend cependant très bien avec Feau et Ta'arei.

'ARATE

'arate est la femme de Te-Fenua. Elle a 23 ans et est originaire de Opoa à Havai'i. Elle fut également 'arioi, mais n'atteignit que le deuxième degrés. Des tatouages d'ari'i masquent ses tatouages 'arioi. Elle prend les Maha'eniens pour des bouseux et a très peur que la colère de 'oro se manifeste sur ce district du fait de leur manque de ferveur pour ce dieu. 'arate n'aime guère les autres femmes ari'i du mataiena'a.

Elle s'occupe actuellement de ses deux enfants, mais continue à s'entraîner aux armes, car elle est bien décidée à montrer sa valeur guerrière en cas de conflit. Elle participe parfois même à des tournois de lutte. Elle tente par ailleurs d'influencer le jeune Paraita, le frère de Te-Fenua, mais celui-ci la déteste. 'arate est assez jolie, mais ses tatouages et son agressivité font peur.

PARAITA

Paraita est le jeune frère de Te-Fenua et le fils de Tana'a et de Iore-Roa. Il a 18 ans et c'est un des meilleurs amis de Te-Muri. Cependant, son caractère est tout différent, il est plutôt réservé (autant que peut l'être un tahitien) et assez sage.

Sa mère le maintient tout le temps dans son Pareu et il a du mal à échapper à cette protection maternelle encombrante. Il était bien plus heureux chez Manuia. Il ne comprend pas toutes les motivations des autres ari'i et continue avec Te-Muri à avoir des jeux d'enfants. C'est un bon surfeur.

Il a peu d'avis tranché sur telle ou telle personne, mais il n'aime pas du tout sa belle-soeur, 'arate, et il déteste également Ta'arei. Il est effrayé par les Tahu'a Pure.

TARUIA

Taruia est le plus sage des trois fils de la reine Ru-Roa. Il a été donné à Manuia et a bénéficié de l'éducation et des conseils prodigués par son oncle. Il a en outre été dans une école réputée à Papeno'o.

Il ferait un très bon roi, c'est ce que lui répète incessamment son cousin Feau. Il apprécie son frère adoptif Te-Muri et sait que son apparence de rustre écervelé cache un futur grand homme.

Il a vingt-cinq ans et seconde sa mère dans la direction du royaume. Il est le chef du district d'Hiti-Tui. Il voit souvent Huri-Atea et songe à lui proposer un mariage. Il n'a aucune inimitié pour aucun de ses cousins ou des ari'i, mais sait juger chacun à sa juste valeur. Il est prêt à montrer





plus de ferveurs pour 'oro si cela peut en faire bénéficier le royaume. Cependant, il sait que son protecteur et ancêtre est Ro'o.

TA'AREI

Ta'arei est le deuxième fils de Ru-Roa. Il a 23 ans. Il est teigneux et colérique. Il aime se battre et est très fier de son essence divine. Il exige de tous les non-ari'i la plus grande déférence. Il se comporte comme un petit roi: il possède un 'orero personnel et de nombreux serviteurs.

Il soutient les projets d'expédition de Roto-Fae et désire en découdre avec ces chiens de Tiarei. Il s'entend bien avec Te-Fenua, mais il n'aime guère que celui-ci dise du bien des gens de Tiarei. Il est également l'ami de Oti-Va'a, le chef des Tahu'a Va'a.

La principale préoccupation de Ta'arei est de se trouver une femme de son rang. Il a refusé de nombreuses offres. Il désire secrètement Teni'a.

ARUE

Arue a 21 ans, il est pour l'instant apprenti Tahu'a Pure (Muhu). Son désir est de protéger la communauté et de côtoyer les puissances divines. Il aime peu les 'arioi qui, il lui semble, confisque une partie de leurs prérogatives aux Tahu'a et qui, surtout, amène la ruine matérielle de la communauté.

Arue est le dernier des trois fils de la reine et ainsi son rang est supérieur à celui de Mahe-Toi, qui voit en Arue une menace pour le poste à terme de Tahu'a Rahi (grand prêtre). Il tente de bloquer l'accès de celui-ci à la prêtrise.

Arue dans son adolescence avait pour ami un vieil orou attaché au marae de Ra'i-Ipu. Cet orou, mort l'année dernière, lui a livré pas mal de ses secrets et l'innocent Arue est en fait un redoutable sorcier.

Il a chez ses frères et ses cousins l'image d'une personne assez solitaire et de peu de valeur (guerrière). Cependant, Arue est très ami avec Oti-Va'a et apprécie Mae-Atua. Te-Fenua ne l'inclue dans aucun de ses plans, le considérant comme secondaire.

Une fois, le statut de Tahu'a Pure acquis, il devrait diriger le marae de Ra'auta-Tai, ce qui fait enrager Mahe-Toi.

Branche Cadette

MAHE-TOI





Mahe-Toi est le fils de Ra'a Poi et de Fare-Nui. Il a 34 ans et est mariée à Oto-Fei qui vient du mataiena'a de Papara. Poussé par son père, il s'est très tôt engagé dans la voie de la prêtrise. Il est actuellement Tahu'a Pure et officie au marae de Fara-Popoi dans le district de Papahonu.

Il a un tempérament de jaloux et voit d'un très mauvais oeil le désir d'Arue de devenir Tahu'a Pure. Il pense que cela lui barrera la route du poste de Tahu'a Rahi. Il est par ailleurs très imbu de lui-même et de son poste et exige la plus grande déférence. Il s'occupe peu de ses enfants qui sont souvent chez ses cousins.

Mahe-Toi s'est attiré l'inimitié d'un orou puissant qui était précédemment attaché au marae et qu'il a renvoyé et banni pour incompetence et pifao injustifié. Celui-ci s'est réfugié à Papeno'o et prépare sa vengeance. Il risque d'arriver malheur à Mahe-Toi.

OTO-FEI

Oto-Fei est la princesse cadette du district de Papara. Elle n'est pas d'une grande beauté. Elle se considère comme mal mariée et en veut à ses parents. Elle se tient le plus possible à l'écart des Maha'eniens et rentre souvent à Papara voir sa famille. Elle y entretient en fait une liaison avec un amant.

MAHI-TIARA

Mahi-Tiara est la fille de Ra'a Poi et Fare-Nui. Elle a trente ans et elle est une femme énergique qui a décidé de choisir son destin. Elle est mariée à Mate, prince de Havaiki dans les Puamotu. Ils filent le grand amour.

Mahi-Tiara s'entend très bien avec Ru-Roa et s'entretiennent régulièrement. Certains la considèrent comme mal mariée (Havaiki est une petite île), mais elle a de nombreux amis parmi les ari'i de Maha'ena. Te-Fenua n'en fait pas partie.

MATE

Mate a 33 ans, il est originaire de Havaiki dans les Puamotu et son frère est l'héritier de la ceinture rouge de cette île. Il est grand svelte, et c'est un grand guerrier. Il est également un grand navigateur. Il dirige le district de Peretai.

Il a dans son île brisé de nombreux tabous sans en payer les conséquences. Cependant, il n'a toujours pas d'enfant. Un grand mana le protège, mais 'oro a décidé sa perte. Saura-t-il échappé à son destin ?

Branche Minime

ROTO-FAE





Roto-Fae est le fils de Manuia. Il est a le calme et la sérénité de son père, mais n'en a pas hérité toute la sagesse et il est également plus conservateur. Il a 27 ans, il est marié à Tula-i-Pora et dirige les troupes terrestres de Maha'ena. Il a également la responsabilité - un mot qui lui sied bien - du district de Hiti-Uta.

Sa faiblesse est son avidité en mana. Il réalise parfois avec ses plus fidèles guerriers des petits raids nocturnes sur Hitiaa pour se procurer des victimes pour son cannibalisme. Le sénile Tahua-Rahi qui officie officiellement au marae de Ra'uta-Tai, Roto-Toa, lui donne l'absolution et invoque l'aide des dieux pour chacune de ces expéditions.

Roto-Fae émet le projet de plus en plus insistant de monter une expédition pour récupérer les ossements des victimes du bénitier géant. Il est en cela encouragé par Ta'arei et Te-Fenua. Son frère Feau le soutient également. Roto-Fae aime d'ailleurs beaucoup son frère qu'il défend à toute occasion malgré leur antagonisme de caractère.

FEAU

Feau est un 'arioi de la plus pure espèce. Il a 24 ans et c'est un fils de Manuia. Il est rarement à Pu-Tai-Hani car il voyage fréquemment. Il a récemment reçu pour mission de 'arioi maro'ura de Tahiti, Fari - Neti, de faire consacrer le marae de Ra'i Ipu à 'oro. Il a donc la même mission que Te-Fenua mais émanant de chefs 'arioi rivaux. Feau ne désire donc pas que Te-Fenua accède à la ceinture rouge, ce qui serait pour lui sacrilège, Te-Fenua étant toujours 'arioi.

Feau est très expressif, parfois même hystérique. Il est du rang otioro. C'est un très grand orateur et un bon danseur. Cependant, il a peu d'amis en dehors des 'arioi. Il a d'ailleurs une femme 'arioi qui pour l'instant voyage. Son père n'est pas particulièrement fier de lui, mais Aia-Reia le chérit.

NATEU-RO'O

Nate'u-Ro'o est l'aîné des fils de Toa et de Huri-i-te-Manata. C'est un navigateur accompli. Il est également un grand guerrier. Quand il est présent, il dirige les navigateurs en cas de conflit. Il est actuellement en voyage dans les Puamotu.

Il a 25 ans et n'est pas encore marié. Trouver une femme de son rang est sûrement le but de son voyage dans les Puamotu.

Nateu-Ro'o a hérité des qualités guerrières de son père et de la sagesse de son oncle Manuia. Cependant, la mer est son amante et il ne s'intéresse pas beaucoup aux luttes de pouvoir et à la politique. Il tient en grande estime les divertissements des 'arioi.

MAE-ATUA





Mae-Atua est le deuxième fils de Toa et Huri-i-te-Manata. Il n'a que 24 ans mais est déjà Tahu'a Pure. Il officie au marae de Mata-Fare-Roi dans le district de Peretai. Il clame à qui veut l'entendre que Ro'o et Ta'aroa sont bien supérieurs à 'oro.

Il est sujet de raillerie car il n'est pas encore marié et qu'il n'a pas un penchant affirmé pour les femmes qui lui font peur.

Mae-Atua s'entend très bien avec Mate et n'aime guère les Ati-Tu-Hani qu'il trouve mielleux avec lui. Ses amis parmi les ari'i sont Arue et Taruia. Mae-Atua est très expressif et fait tout le temps de grands gestes.

OTI-VA'A

Oti-Va'a est également un fils de Toa. Il a 22 ans et c'est un ari'i dans toute sa splendeur. Chef des constructeurs de pirogues, il admet peu la contradiction. Ses meilleurs amis sont Ta'arei et Arue. Il a été élevé par Manuia.

C'est un partisan d'une expédition, il aimerait récupérer les ossements de son père et amener de la gloire sur la famille Mairi. Pas encore marié, il rêve d'une des filles de Fe'e-Uta, le roi de Tiarei. Il l'a vue danser lors d'une réunion consacrée aux loisirs à Hitiaa.

HURI-ATEA

Huri-Atea a 20 ans, c'est une des filles de Toa. Elle est belle, sage, généreuse et experte de la fabrication de tapa. C'est une femme que tout ari'i désirerait avoir pour épouse. Elle entretient une liaison platonique avec Taruia.

Sa mère se préoccupe grandement de lui trouver un mari parmi des ari'i de Tahiti et a envoyé un de ses serviteurs informer des ari'i de sa connaissance dans de nombreux districts de Tahiti que sa fille attendait des déclarations de prétendants.

Huri-Atea s'amuse beaucoup de sa soeur Teni'a. Elle aime également la plupart de ses frères sauf Oti-Va'a qui la brutalisait dans leur enfance.

TENI'A

Teni'a a 17 ans et c'est une jeune fille très libertine. Elle est la dernière fille de Toa et a peu connu son père. Elle est d'ailleurs élevée par sa mère qu'elle fait tourner en truite (il n'y a pas de bourrique à Tahiti). Elle passe son temps à accomplir ses désirs. Elle est follement amoureuse d'un Manahune. Ta'arei la convoite.

4^{EME} GENERATION

Branche Aînée





PANI-NOI et FARE-RA'A

Pani Noi, 3 ans, et Fare-Ra'a, 1 an, sont les deux jeunes enfants de Te-Fenua.

Branche Cadette

'AVA-NUI

'ava-nui ne rêve que d'aventures, d'exploits et de guerres. Il a 16 ans et ne veut pas être Tahu'a Pure comme le veut son père Mahe-Toi. Il aime prendre des risques et son comportement est parfois à la limite du suicidaire.

'UMARA

'umara est la fille de Mahe-toi et d'Oto-Fei. Du haut de ses quatorze ans, elle n'a rien d'une patate. C'est déjà une petite femme et elle a même un amoureux, un certain 'itue de la famille Teva.

'IORE-POA

'iore-Poa a 12 ans et c'est un garçon insupportable. Il est le dernier fils de Mahe-Toi et de Oto-Fei. Il a récemment découvert la liaison de sa soeur et tente de la faire chanter: son silence contre sa part de popoi aux repas.

Branche Minime

'APAIA

'apaia a 8 ans. Elle est la fille aînée de Roto-Fae. Elle est naïve et d'une grande gentillesse.

'ITUNAE

'itunae est le fils de Roto-Fae et de Tula. Il a 6 ans, c'est un garçon sage et doué.

ARI'I PLACES AUPRES DES MAIRI

KUPUHI

Kupuhi a 17 ans. Il a été placé par sa famille, la famille royale de Fakareva aux Puamotu, auprès de la reine Ru-Roa en vue de parfaire son éducation et dans le but qu'il trouve une femme de haut rang à Tahiti. Kupuhi est un bel homme et il est beaucoup plus mûr que les Mairi de son âge. Il s'ennuie mortellement avec Paraita et Te-Muri dont il adore se moquer. Sa principale occupation, c'est la séduction de jeunes filles. Il veut cependant viser plus haut et il s'est juré de séduire Tana'a, de vingt ans son aînée. Il a une attitude protectrice envers son petit frère Viara.





VIARA

Viara est plus jeune que Kupuhi. Il a 14 ans et il s'entend bien avec Paraita et Te-Muri. Il est plutôt gros et il est assez naïf. Il aime faire des bêtises avec Te-Muri, mais celui-ci le snobe.

TUMARA

Tumara a dix sept ans. Elle s'apprête à devenir une épouse d'ari'i: elle est une experte en fabrication de tapa, en tressage, en cuisine, en généalogie et en traditions. Elle vient d'arriver de Huahine et s'adapte plutôt bien. Tout le monde l'aime pour sa gentillesse. Elle n'est pas d'une grande beauté mais elle se rattrape par bien d'autres qualités. Elle adore Manuia avec qui elle s'entend très bien.

PUA'A-RA'I

Pua'a Ra'i a 16 ans, elle est la cousine de Tumara. Elle est d'un caractère violent. Elle aime se battre et a rossé un bon nombre de filles de Papahonu. Elle ne supporte pas Manuia. Sa beauté attire de nombreux prétendants qu'elle essaie de temps à autres. Elle porte déjà de nombreux tatouages. Elle est reconnaissante envers sa cousine car celle-ci la couvre tout le temps et s'occupe de Te-Hina.

TE-HINA

Te Hina a 12 ans. Elle est la soeur de Pua'a Rai et suit son chemin. Elle est cependant plus timide et elle est très costaude. Elle est un peu jeune pour l'exil et pleure souvent son pays d'origine.

LES FAMILLES RA'ATIRA

FAMILLE TEVA

- **Fate-nui**, chef de famille, sage de profession
- **Hamo-a-tui**, `orero de Ru-Roa
- **Tifi-noi**, chef des Rau-ti
- **Piri-Te-Muri**, généalogue de Ta'arei, 30 ans, est souvent en contact avec un cousin de Tiarei auquel il fournit des informations.

FAMILLE TAHIRI

- **Tinare-nui**, pilote, 40 ans, est le chef de famille. Il connaît bien Nateu-Ro'o et Oti-Va'a (famille Mairi). Plus expérimenté qu'eux, il est le vrai "gestionnaire" de la flotte.





- **Tenari-tua**, 36 ans, Tahu'a de Hiro, a une forte influence dans la famille
- Hutu-riri, 15 ans, est le compagnon de l'ari'i 'ava-nui. Ils font les pires bêtises ensemble.
- Fitarai, 30 ans, déteste tout le monde et tout le monde le lui rend bien. Il est désagréable, violent et méchant. Sa femme qu'il a un jour ramenée de la montagne et qui d'après lui vient de Papeno'o est un esprit lézard ou une femme sauvage selon la rumeur. Fitarai est un spécialiste des poisons.

FAMILLE TE-AHU

- **Turi-Pinea**, 50 ans, sage (Tahu'a Parau Tomu Fenua) est le chef de famille. Son statut de sage lui vient plus de son extraordinaire dextérité dans les artisanats que de ses connaissances sur les traditions. C'est le complément idéal de Fate-nui, chef de famille des Teva, qui est plutôt versé dans les connaissances plus spirituelles. Turi-Pinea est un fervent admirateur des 'arioi, même s'ils réprouvent en bon gestionnaire l'abondance de sacrifices humains réclamés par `oro.
- Mimana, 30 ans, spécialisée dans la fabrication de voiles en feuilles de fara.
- `uriare, 29 ans, est le meilleur sculpteur de la famille
- Piae, 32 ans, est un 'arioi retiré, maître danseur, la plupart de ses élèves deviennent "arioi.
- Fute, 34 ans, est le tahu'a fare le plus apprécié des ari'i. Il construit la plupart des maisons des ari'i. Il a également l'oreille qui traîne et connaît beaucoup des secrets des ari'i.

FAMILLE TE'URA

- **Ti-`unea**, 39 ans, agriculteur, est le chef de famille. C'est un homme de talent dont les champs prospèrent. De nombreux artisans Manahune travaillent pour lui. Il est très fier de sa famille et a fait construire sur une hauteur un marae pour Te'ura-nui.
- **Ponavira**, 30 ans, est le gardien du pare. Sa loyauté et sa fidélité à Ru-Roa sont incorruptibles.
- Ruti-vo'e, 46 ans, est le tahu'a familial. Il exècre les 'arioi car lors de leurs venues à Maha'ena, c'est toujours dans les terres des Te'ura qu'on vient chercher la nourriture pour les 'arioi. Il ne parle cependant à personne de son inimitié.
- Hine-ti-Poro est une belle et grande fille de 27 ans. Elle est mariée Turu le frère de Ti-unea. Elle est de la famille Ati-Tu-Hani et espionne les faits et gestes des Te'ura au profit de Vivaro-te-Po, le chef de sa famille.
- Aha-Vaha est le serviteur d' Arue, le troisième fils de le reine Ru-Roa. Il a 17 ans et est très curieux. Il pose tout le temps des questions.





- Tima-Tatu a trente ans, il est Rau-Ti à la cour de Ru-Roa.
- Mano Mano n'est que vaguement apparenté aux Te'ura, c'est un orou vicieux qui terrorise la population.
- `ara`o, 25 ans, est un des meilleurs guerriers du royaume, son père a une grande ferme et est un fervent admirateur des "arioi.
- Tumiau est un 'arioi papa-tea de 28 ans, c'est un ami de `ara`o.
- Mutuvara, 35 ans, est un fermier très avide. Il vendrait père et mère pour un bout de terre, un cochon ou un rouleau de tapa.

FAMILLE VA'O

- **Tuhahuva**, 45 ans, est le chef de famille. Il fut au service du roi Tumu-nui. Il supporte le projet d'une nouvelle expédition. Il peut devenir rapidement violent et impulsif quand il est contrarié.
- **'iti-te-Hiti**, 23 ans, est au service de Roto-Fae. A Hiti-Tua, il est le tombeur de ses dames.
- **Ta'i-Afitato'are**, 42 ans, est le généalogue ('orero) de Te-Muri. Le prince passe son temps à le persécuter de blagues idiotes, ce qui fatigue le pauvre vieux Ta'i.
- **'uta**, 31 ans, est un des sculpteurs les plus célèbres de Tahiti. La rivalité avec 'uriare (famille Te-Ahu) est intense.
- **Vaha Vaha**, 15 ans, sert actuellement Vivaro-te-Po, le chef de famille des Ati-Tu-Hani. Vaha Vaha n'est pas très courageux et a peu de personnalité. Il est battu par Vivaro-te-Po qui le maintient dans la terreur. Il n'ose pas se plaindre à sa famille.
- **Ma-Titi**, 34 ans, est en apparence une femme honnête et effacée. Elle est veuve et Vaha Vaha est un de ses fils, donné à une soeur de son mari. Elle est en fait la plus terrible des sorcières de la famille Va'o.

FAMILLE MAKINO

- **Koporiki**, maître tatoueur, 42 ans, est le chef de famille. Il parle peu, mais ses idées sont bien calées. Il considère qu'une nouvelle expédition serait dangereuse et pense que les Arioi, bien que bons clients, sont dangereux pour Maha'ena. Ils devraient se contenter du rôle que peuvent avoir les karioi aux Puamotu.
- **Kakoronga**, 26 ans, est le fils aîné de Koporiki. Il voyage énormément à l'intérieur de Tahiti pour exercer l'art des Makino. Il sert de temps à autre de diplomate à Ru-roa.





- Matanga, 20 ans, est orneur de tapa au marae central. Il poursuit une Tahiri nommée Fiu de ses ardeurs. Celle-ci trouve que la profession de son prétendant implique trop de tabous.

- Naitu, est préparateur de 'ava. Il a 22 ans et déteste les Tahiri qu'il juge hautain.

- Aku-Tahia est une 'arioi exclue. A Havai'i, elle fut violée à l'âge de 18 ans par Te-Fenua qui la dégoûte. Elle a ensuite été virée de la secte suite à ses pressions. Elle est très belle et la rumeur (fausse) veut qu'elle soit la maîtresse de l'ari'i Oti-Va'a. Depuis le retour de Te-Fenua, elle rêve de se venger et elle s'entraîne à se battre.

- Kaiea a 20 ans, c'est un 'arioi du deuxième rang qui revient toujours plus exubérant et enchanté de ses voyages.

FAMILLE ATI-TU-HANI

- **Vivaro-te-Po**, 55 ans, tente de se tenir le plus possible à l'écart des Ari'i, mais il ne peut s'empêcher de détester Mate et Mae-Atua. Sous ses aspects de grand-père sympathique, de folles rumeurs courent sur son compte. Ils feraient commerce avec plus d'une cinquantaine d'esprits malfaisants et aurait causé la mort de nombreux habitants de Peretai.

- **Ma'iruru**, 23 ans, appartient à la garde personnelle de Mate. Il hait sa famille et est en ménage avec une Feui.

- **Tana'iha** est une vamp' de 20 ans qui sait bien utiliser ses charmes. Les coups de foudre de ses amants ne seraient pas tous naturels. Elle a décidé de s'attaquer maintenant à plus forte partie. Ses prochaines cibles sont Oti-va'a, Taruia et Te-Muri.

- Riti-Paeu, 29 ans, passe son temps dans la montagne à chasser des oiseaux.

- Hiru-te-Hani, 35 ans, est le fils aîné de Vivaro-te-Po. C'est une brute épaisse qui adore le combat. Cependant, il n'a aucun mana pour le monde des esprits. Uani, son ami, un orou très puissant et infâme, est là pour le seconder.

FAMILLE FEUI

- **Hiri-Te-Omoa**, 49 ans, est le chef de famille. Il pousse tous les jeunes Feui à développer leur talent d'artisan. Il pense que c'est en obtenant la reconnaissance des Mairi qu'il parviendra à sortir sa famille des griffes des Ati-Tu-Hani. Son caractère, cependant, est dominée par la peur et l'indécision.

- Fini'i, 26 ans, est le meilleur escaladeur du royaume. Il sert également d'embaumeur et de fossoyeur aux Mairi.





- Heva Heva, 26 ans, est le simplet du district. Il est dans cet état depuis un accident d'escalade. Il s'entraîne en fait avec un orou de Papeno'o en vue de réaliser un mauvais coup aux Ati-Tu-Hani.
- Rehia, 23 ans, a pour projet de trouver Te-Muri afin qu'il agisse contre les Ati-Tu-Hani.
- 'urata, 35 ans, est un grand sculpteur.
- La jeune Anapi'a s'est engagé dans les 'arioi.
- Ti-Tao, 30 ans, se cache depuis trois ans dans les montagnes pour avoir fracassé le crâne d'un Ati-Tu-Hani.
- Fo'i, 18 ans, depuis que les Ati-Tu-Hani ont découvert qu'il avait une relation avec la fille de Hiru-Te-Ani, appelée Ru-i-te-Mono'i, ce jeune apprenti Tahu'a Ra'au est menacé de mort. Si les hommes Ati-Tu-Hani épousent souvent des femmes Feau, l'inverse est impensable.
- Timuru, 25 ans, est une championne de boxe.

LES MANAHUNE

PERETAI

Nu'u-Tutu de la famille Vinari est chargé d'effectuer les basses besognes quand la sorcellerie des Ati-Tu-Hani échoue. Il est donc le tueur de Vivaro-te-Po.

Ra'o-Toa, chef de famille des Rurutu, s'est adjoint le concours d'esprits lutins des forêts et menacent les Ati-Tu-Hani. Il exige que Hiru-Te-Ani prenne sa fille comme épouse. La réplique des Ati-Tu-Hani risque d'être sanglante.

Fofote-Nuru de la famille Ritira est le messager de Mate. Il est aussi ses yeux et ses oreilles.

PAPAHONU

Tio-Nui, de la famille 'o'eau, est un des porteurs de Te-Fenua. Il est très fort et de plus c'est un fanatique. Il est dévoué corps et âme à son maître.

Fitu-Papi, de la famille Vanua, est très apprécié de tous les jeunes de Papahonu. Il leur donne du To ou du Popoi et écoute souvent les adolescents. Il est cependant un très puissant orou. Il connaît également le secret de la famille Fo'ura.

Les Fo'ura sont des descendants d'esclaves. Il en était tout autrement il y a quatre générations. Ils étaient des ari'i apparentés aux Mairi appelés les Matua. Il y eut une guerre civile et une





partie de la famille parvint à s'échapper, alors que l'autre fut réduite en esclavage ou mangée. Leur mémoire fut effacée. Le dieu tutélaire de la famille Matua est Ta'arua.

Mahi, de la famille Fo'ura a pour maîtresse Teni'a qu'il rencontre dans les monts Taiamano. Il ne sait pas qu'elle est ari'i et irait jusqu'à la mort pour en faire son épouse.

Maniuti, de la famille Pipiau est un "arioi fixe (papa-tea), il est cependant baladin dans l'âme et il enchante les enfants de Papahonu par ces récits des traditions.

HITI-UTA

La famille Aua est connue pour la beauté de ses femmes, quasi-légendaire à Tahiti. De nombreux jeunes ari'i de Maha'ena ont ou eurent des maîtresses Aua.

Fanua, de la famille pi'ili, est un grand pilote. Il est actuellement au service de Nateu-Ro'o.

Les 5 frères 'ata sont de grands farceurs. Mais, ils commencent à devenir de plus en plus entreprenants et de plus en plus violents.

Les Paeu offrent aux marae de Maha'ena de nombreux opu-nui. Certains Paeu voyagent parfois avec les Tahiri pour trouver des femmes foncées de peau dans d'autres archipels.

Les Timao sont de grands orneurs de tapa. Ils sont fortement liés aux Makino.

Tafueti de la famille 'upe est protégé par un énorme requin qu'il a libéré dans sa jeunesse.

HITI-TUI

Les Paroa sont les serviteurs très fidèles des ari'i. Ils servent souvent à l'élimination des tupu et à la protection de la nourriture.

Foti-marau, de la famille, Mahututu, est un orou qui dirige le petit marae de 'orero 'ura. Il admire Te-Fenua et fera tout pour l'aider.

Puhi-Otore (famille Fara) est un ami de Te-Muri.





CHAPITRE 8 : SCENARIO D' INTRODUCTION : UNE CHASSE AUX CANARDS

Paraita sait que Tiarei est le pays des gens mauvais. Les gens de Mahaena et ceux de Tiarei se détestent depuis de nombreuses générations. Une simple chasse aux canards pourrait-elle mettre le feu aux tutui ?

L'aventure débute par un appel des hérauts (rau-ti) de Ru-Roa qui demande à un certain nombre de personnes par famille de participer à une chasse en montagne afin de procurer à la reine un grand nombre de plumes. Elle compte en effet envoyer Ta'arei trouver une femme à Pora Pora et il faut que Ta'arei soit pourvu de nombreux cadeaux pour la famille royale de Pora Pora et pour les chefs de mataiena'a.

Les personnages ont l'honneur d'être désignés dans leur famille pour participer à la chasse. Le point de départ de la chasse est le village de Hanu-atu où Ta'arei et le rau-ti de Ru-Roa constituent des groupes et leur assignent des missions. Les personnages sont regroupés et se voient assignés un terrain de chasse très lointain au fond de la petite vallée, presque à la frontière de Tiarei. On leur fournit un filet pour attraper les oiseaux.

UNE RENCONTRE EN MONTAGNE

Les Personnages suivent donc la petite vallée puis gravissent le flanc des montagnes le long d'un petit torrent. Faites-leur faire quelques petites escalades. Un personnage de haut rang pourrait se vexer d'avoir du mal, là où de simples manahune réussissent.

Ils arrivent à un petit trou d'eau appelé le bain de la reine où se jette une petite cascade. Une jeune fille nue s'y baigne. Un jet de Connaissance des Tabous ou de Géographie réussi rappellera aux personnages que ce point d'eau est tapu.



Ils tenteront peut-être de prévenir ou de sauver la pauvre fille. Entrer dans l'eau est le viol d'un tapu. Le bain de la reine a un ra'a important. Cela signifie qu'un ari'i peut éviter de prendre les points de Mahuruhuru en réussissant un jet de mana.





S'ils essaient de la convaincre de sortir de l'eau. Elle semblera insensible au danger et dira qu'elle n'a rien remarqué. Elle finira par sortir de l'eau et se fera très aguicheuse. Si un des personnages ne résiste pas à la tentation, il aura une drôle de surprise.

La jeune fille en question est un esprit des montagnes incarné, elle est la mère des hommes sauvages et cherche de beaux mâles pour procréer de nouveaux monstres. Son apparence normale est celle d'une vieille femme toute ridée, apparence qu'elle retrouve vite quand elle s'oublie.

Un esprit acariâtre du banyan protège l'endroit. Interrogé, il pourra révéler la nature de la baigneuse en l'échange d'un sacrifice de fe'i ou avec le sort "faire agir le bois".

AU POSTE DE CHASSE

Le poste de chasse est un bosquet de Vi sur un petit plateau où il y a souvent des perroquets. Malheureusement l'endroit semble silencieux. Sur l'autre versant du plateau, c'est le territoire ennemi de Tiarei.

Alors que les personnages se désolent de ne pas trouver d'oiseaux intéressants, celui qui réussira le meilleur jet de Sens apercevra en l'air des canards aux plumes rouges. Les plumes rouges sont d'une très grande valeur et ces canards ne se trouvent normalement pas à Maha'ena: une opportunité en or de se faire valoir.

Les canards cependant volent assez hauts et semblent se diriger vers Tiarei. Incitez discrètement les personnages à les suivre et à tenter de les ramener. Si ils sont tous nuls en Géographie, ils pourraient ne pas savoir qu'ils se trouvent près de la frontière de Tiarei. En tout cas, c'est dans cette direction que se dirigent les canards.

Faites faire aux Personnages des jets de Course et de Sens afin de maintenir le contact visuel avec les canards, voire de Surprendre, s'ils désirent rester silencieux. La poursuite des canards n'est pas réussie d'avance et il faut qu'ils soient bons. Ils se retrouveront dans une petite vallée en territoire Tiarei.

UN OBSTACLE

Les canards se sont posés sur un petit lac où le ruisseau de la vallée prend sa source. Cependant, un petit marae proche du lac se trouve entre les plumes rouges convoitées et les personnages. Un orou est en train d'y faire une invocation. Quatre guerriers Mehiti (Signification des tatouages ou Traditions pour savoir qu'il s'agit de guerriers Mehiti) attendent à l'extérieur du petit marae. Si les Personnages parviennent à s'approcher pour écouter, ils entendront l'orou demander l'appui du dieu Ruru-i-tai-Fafanau (un petit dieu guerrier de la montagne) pour l'expédition contre ces "racines" de Maha'ena !





Maintenant aux Personnages de faire un arbitrage entre plusieurs solutions et actions. Ils pourront essayer de rompre le rituel et s'attirer l'ire de Ruru-i-tai-Fafanau qui a déjà été conjuré, tenter de tuer les Mehiti, se sauver pour prévenir, s'occuper d'abord des canards, etc... Fati-Matae est à 1h30 de marche et Pu-Tai-Hani à 3h30. En courant, ces temps peuvent être réduits.

Le premier endroit habité qu'ils peuvent atteindre est Fati-Matae, mais il risque de tomber dans le fare de Vivaro-te-Po qui se trouve près de la route. Celui-ci sera très suspicieux et tentera de s'emparer discrètement de tupu des personnages. Il a horreur qu'on rentre chez lui sans prévenir. Il ne sera pas enclin à croire les Personnages ou à les aider sauf si il y a parmi eux un membre de sa famille.

TROP TARD !

En arrivant à Pu-Tai-Hani, ils apprennent que les guerriers Mehiti ont fait un raid dans les collines de Taiamano et ont tué une dizaine de Manahune dont le chef de la famille Fara. La famille les pleure et a peur d'être maudite, mais la plupart des ari'i sont inflexibles, il est hors de question de frapper contre les Mehiti pour quelques manahune.

Cependant, Roto-Fae, Ra'a-Poi et Taruia inciteront discrètement les Personnages à accéder aux demandes des familles de tenter de récupérer le corps du chef de la famille Fara. Ra'a-Poi sera même prêt à invoquer l'aide de Tu, il leur dira également que les canards rouges étaient les messagers de Ro'o. Cependant, ce qu'il ne le dira pas aux Personnages, c'est que les présages sont peu encourageants.

La famille de l'ami Manahune de Te-Muri a été touchée et celui-ci répète qu'on devrait "bouffer" les Mehiti. Personne ne l'écoute mais si les personnages décident de partir la nuit récupérer les corps qui devraient être offerts à 'oro le lendemain matin à Mehiti, il les rejoindra.

EXPEDITION SUR MEHITI

Pour cette expédition, les personnages doivent emmener une femme du clan Fara afin qu'elle touche le corps de son chef de famille (si aucun des personnages n'est féminin). Cela le désacralisera et le rendra impropre au sacrifice. Les Fara laisseront les personnages choisir la femme qu'ils emmèneront. Il peut s'agir d'une peste, d'une femme vigoureuse ou d'une peureuse. Les personnages devront réaliser un bon choix.

La frontière passée, on entend de loin les tambours de Mehiti rouler dans la nuit. Un personnage réussissant un jet de Musique ou de Traditions saura qu'ils annoncent une cérémonie 'arioi. Si les personnages se passent le corps au charbon, cela pourrait augmenter leurs chances de "Surprendre".





Te-Muri sera catastrophique dans l'approche en douceur, mais il pourrait être très utile au combat. Par contre, il se révélera un vrai poison par sa naïveté et son manque de manière (des manahune se prendront rapidement des points de mahuruhuru).

La fête 'arioi bat son plein dans la maison 'arioi de Mehiti et le 'ava coule à flot. Seuls quelques guerriers sont affectés à la garde. 5 guetteurs ayant des pu (conques) surveillent les alentours du village, 5 guerriers sont autour de la maison 'arioi et 5 surveillent les corps. De plus, deux opu-nui "préparent" les corps (les vident de leur sang) en compagnie de deux orou et d'un Tahu'a pure. Ils ne s'attendent aucunement à une attaque sacrilège. Un mélange de ruse (attirer certains des guetteurs ou des préparateurs dans une fausse direction ou sur un lièvre) et de baston pourrait permettre aux Personnages de récupérer le corps du chef des Fara.

Les autres guerriers Mehiti sont à l'intérieur de la maison 'arioi et ils sont trop imbibés de 'ava pour soutenir une longue poursuite.

LE RETOUR

Le retour sera ponctué par l'apparition d'un cochon sauvage bavant mais qui n'attaquera pas les Personnages. Un jet réussi de Connaissances Mythiques leur indiquera que c'est sous cette forme que souvent 'oro le guerrier apparaît. De quoi faire très peur aux personnages, mais peut-être n'est-ce qu'une coïncidence ?

Le retour à Maha'ena, en cas de réussite sera triomphal. La famille Fara sera très reconnaissante. Par contre, certains 'arioi vocifèrent et Te-Fenua prédit une guerre. En tout cas, les personnages s'en tireront avec les honneurs, mais se trouveront impliqués dans la querelle entre traditionalistes et fervents de 'oro. Leurs actes sacrilèges pourraient mettre leur santé en danger...

CARACTERISTIQUES

La baigneuse, esprit de la pierre incarné, puissance : 5, séduction : 16, griffure : 10 (infection de mahuruhuru)

Esprit du banyan, esprit du bois, acariâtre, puissance : 3, possession : 14

Guerrier Mehiti, Force : 5, Lance : 16, Massue Lancée : 16





CHAPITRE 9 : LEXIQUE TAHITIEN

Paraita va dans son fare prendre son to'oto'o. Il se dirige ensuite près du marae où l'attend une vahine. Comme il l'avait prévu, Riri-popoi le toa qui la convoite, s'est embusqué derrière un aoa mais Rata-nui voit dépasser un morceau de son pareu et le contourne.

Ce lexique est un lexique de mots tahitiens qui pourra être particulièrement utile aux maîtres des légendes pour se retrouver dans les nombreux termes maohis. Nous y avons insérer cependant prononciations Paumotues, elles sont alors imprimées en italique.

PRONONCIATION:

- u se prononce toujours "ou" comme dans poule
- il n'existe pas de diphtongue les voyelles se prononcent séparément
- le i se prononce "i" ou "y"
- e se prononce "é"
- le h se prononce aspiré
- ' marque un arrêt du son





A

A: arc

Aero-Fai: arme composée d'un dard de raie

'aha-Tu: sortilège maudissant la famille de la première victime d'une bataille

Ahu: autel

Ahufara: écharpe

Aiea: fantôme maritime

Aotearoa: actuelle Nouvelle-Zélande, signifie le "long nuage blanc"

Aoa: banyan, arbre à racines aériennes, dont on tire un tapa grossier

Ana'a: grande île plate des Paumotu

Anuanua: arc en ciel

Ape: variété de taro à la tubercule aérienne

Ari'i (ariki): classe des chefs

Ari'i Maro'ura: roi, littéralement ari'i à la ceinture rouge, emblème de la royauté dans la plupart des îles orientales. Roi se dit également parfois Ari'i nui.

'arioi: société de baladins sous la protection de 'oro

Aroha: bonjour ou au revoir, en signe d'amitié

Atoro: troisième rang 'arioi

Atua: dieu

Aute: mûrier à papier, arbre dont on tire du tapa de bonne qualité

'ava (kava): arbre dont on tire des racines un excitant du même nom, boisson sacrée pour les maohis

E

Eimeo: île à l'ouest de Tahiti, également appelé petit Tahiti, Fe'e ou Mo'orea.

F

Fa'a: vallée

Fa'a'a: Mataiena'a à l'ouest de Tahiti également appelé Tefana

Fa'atere: pilote

Fai: raie, appelée poétiquement "marae flottant de Ta'aroa"

Fanaunau: 'arioi exclu

Fara: pandanus, arbre dont on tire du tapa et dont les feuilles servent à la confection des voiles

Fare: maison, case

Fare 'arioi: immense case où se déroule les spectacles 'arioi

Fatu-Hiva: île proche de Nu'u-Hiva

Fau: casque énorme porté par les guerriers les plus renommés à la bataille

Fau Fenua: 'arioi retiré

Fe'e: pieuvre, nom poétique de Eimeo

Fe'i: banane des montagnes, pousse la tête en haut

Feia Tahutahu: sorcier

Fenua: terre, pays

Fiu: état d'indolence et de mauvaise humeur dont rien ne peut sortir un maohi





H

Ha'ari: cocotier

Haere Ta'ata: se dit d'un esprit qui se déplace en marchant comme un homme

Haere te Po: "qui marche la nuit", autre nom des 'orero

Harotea: 7ème rang 'arioi

Havai'i: île de l'archipel maohi, actuelle Raiatea, première terre émergée selon les maohis, grand centre religieux, partage son lagon avec l'île de 'uporu

Havai'i-a: "Havai'i brûlant", nom tahitien de Hawaï.

Havaiki: île de l'archipel des Paumotu, actuelle Fakareva

Heiva: jeu, loisir, également période de l'année de réjouissance et de jeux

Hine (ou Hina): déesse de la lune, premier principe féminin, mère des hommes, protectrice des Opu-Nui

Hiro: 1. dieu des voleurs, des navigateurs et des marchands

2. Héros mythique

Hono'ura: Héros tahitien mythique

Hoto ihe: petite lance à la pointe barbelée

Horue-ra'a: surf

Hua: quatrième rang 'arioi

Huahine: île double de l'archipel oriental

I

I'a: poisson, désigne également les victimes d'un sacrifice humain

Ia Ora !: salut (commun)

'ino: Mauvais, méchant

'iore (*kioré*): rat

Iti: petit

K

Karioi: société de jeunes gens aux Paumotu

Koro: 'oro aux Puamotu

Kumara: patate douce

M

Ma: Fronde

Maeva: salut fait aux ari'i maro'ura

Mahuruhuru: pollution due au viol d'un tapu ou à la proximité de ra'a.

Mana: force divine qui emplit chaque être en plus ou moins grande quantité

Manahune: gens du peuple

Manava: Bienvenue!

Mangaia: île à l'est de l'archipel austral, a été le théâtre d'une guerre de religion, se dit Ma'aia en tahitien

Mangareva: île haute à l'est des Paumotu, se dit Ma'areva en tahitien

Manu: oiseau

Maohi: signifie indigène, dans le jeu, ce terme recouvre les habitants de Tahiti et des îles environnantes (actuel archipel de la Société) ce qui comprend Havai'i, Pora Pora, Eimeo, Huahine et Maupiti.

Maori: chasseurs de Moa, désigne les habitants de Aotearoa (Nouvelle Zélande)





Mape: Châtaigner

Marae: temple formé d'une esplanade, d'un ahu et d'un mur d'enceinte

Marama: lune, lieu de résidence de Hina

Maro: petit pagne court

Maro'ura: "ceinture rouge", emblème de la royauté

Mataiena'a: district formant dans les temps anciens un royaume indépendant, son espace est généralement celui d'une vallée, se dit également mateina'a

Maui: héros mythique farceur à huit têtes qui aida Ta'aroa à soulever le ciel et qui freina la course du soleil

Maupiti: île de l'archipel maohi au nord-est de Havai'i et proche de Pora Pora

Mehiti: nom d'un village du mataiena'a de Tiarei à Tahiti d'où viennent des guerriers tatoués devant ramener des victimes à 'oro

Mei'a: banane des plaines, pousse la tête en bas

Mo'iri: cochon sauvage incarnation d'un esprit

Monoi: huile parfumée

Mo'o (*moko*): lézard

Mo'ora-'ura: canard à plumes rouges

Motoe: se dit d'un esprit pouvant se déplacer sous terre

Motu: îlot

Muhu: apprenti Tahu'a Pure

N

Nevaneva: état de surexcitation et de possession par un atua

Niu: cocotier

Noa: non-sacré, profane

Nui: grand

Nu'u-Hiva: île principale de Hiva (Te Henua Enata)

O

Ofa'i: lancer de pierre

Ohe: petit tambour

Ohe-mara: deuxième rang 'arioi

'omore: lance moyenne

Opoa: village principal de Havai'i

Opu-Nui: serviteur de marae sous la protection de Hine

'orero: orateur-généalogue

'oro: dieu de la guerre, fils de Ta'aroa, dieu suprême du marae de Taputapuatea à Opoa dans l'île d'Havai'i et de la plupart des îles maohies, protecteur des 'arioi.

Orohena: point culminant de Tahiti

'oromatua: revenant

Oro Tetefa: frère de 'oro, patron des 'arioi et premier 'arioi avec Uru Tetefa

Orou: sorcier

Otiore: cinquième rang 'arioi

P

Paeho: fourche ou serpe en dents de requin

Pahi: bateau de guerre





Pahu: grand tambour, généralement tendu avec une peau de requin

Papa-Tea: 'arioi fixe

Papeno'o: mataiena'a de Tahiti, plus grande vallée de Tahiti, les réfugiés y sont protégés par un tapu

Parau: poignard

Pare (ou Pa): 1. fortification en montagne servant de refuge en temps de guerre

2. mataiena'a important politiquement de Tahiti

Pareu (ou Pa'u): vêtement ressemblant à une grande toge qui s'enroule autour du torse et qui descend jusqu'aux genoux

Paumotu: archipel d'îles basses au nord-est de Tahiti, connu des tahitiens pour leurs sages et leur perles, actuelles Tuamotu

Pia: arrow-root, plante dont on tire de l'amidon

Pifao: enchantement, ensorcellement

Po: nuit, obscurité, également le royaume des morts

Po'o: apprenti 'arioi

Popoi: plat à base de 'uru fermentés, de 'uru surmûris, de lait de coco et de fe'i

Pora Pora: île de l'archipel maohi, connue pour la beauté de son lagon et la férocité de ses guerriers, l'emblème de la royauté y est la ceinture jaune, actuelle Bora Bora, ancienne Vavau

Pu: conque utilisée comme instrument de signal ou de musique

Pua'a (puaka): cochon

Purau: arbre dont l'écorce des branches servent à faire des cordes

R

Ra'a: 1. dieu important du panthéon tahitien, dieu de la sainteté, de la colère, de la gloire et de la grandeur
2 sacré, saint

Ra'atira (Rangatira): petite noblesse

Rahi: grand

Ra'i (Rangi): ciel

Raivaevae: île de l'archipel austral

Rapa: île pelée de l'archipel austral, connu pour son climat froid et son impressionnant pa

Rapa-nui: île la plus orientale du triangle polynésien, actuelle île de Pâques.

Rarotonga: île de l'archipel austral, se dit Raroto'a en tahitien

Rata: héros explorateur mythique

Rau-Ti: orateur

Rimatara: île de l'archipel austral

Rohutu-Noanoa: paradis tahitien où seuls accèdent les riches

Romi-Tane: dieu du paradis tahitien

Ro'o (Rongo): dieu de la sagesse et de la paix, messenger de Tane

Rotuma: île au nord des îles Viti (Fidji) peuplée de polynésiens

Rua: vieux

Rupe: pigeon

Rurutu: île de l'archipel austral

T

Ta'arua (Tangaroa): dieu créateur de l'univers, père de 'oro.

Ta'ata: homme

Tahu'a: spécialiste, artisan, prêtre

Tahua i raro: terrain de réunion

Tahu'a Fare: constructeur de maison





Tahu'a Marae: constructeur de temple
Tahu'a Parau Tomu Fenua: sage, maître d'école
Tahu'a Pure: prêtre
Tahu'a Ra'au: médecin
Tahu'a Rahi: grand prêtre
Tahu'a Tautai: chef des pêcheurs
Tahu'a Va'a: constructeur de pirogues
Ta'i: mer
Tane: dieu du ciel et de la beauté, dieu suprême dans certains archipels (Te Henua Enata, Aotearoa...)
Tapu: interdit religieux, s'orthographe également tabou
Tapu-Tapu-a-tea: marae le plus prestigieux de l'archipel maohi, se situe près du village d'Opoa à Havai'i, dédié à 'oro.
Tapu-Tu: sixième rang 'arior
Tara-Tatu: premier rang 'arior
Taravao: isthme de Tahiti où se déroulait de nombreuses batailles
Taro: tubercule poussant dans des terrains marécageux
Tatau: tatouage
Te: article défini (le, la, les)
Tea: clair, blanc
Ti: arbre sacré
Tiare: superbe fleur blanche poussant sur un arbuste du même nom
Tiera (ou Tica): massue
Ti'i (Tiki): dieu créateur de l'homme ou premier homme, statue aux pouvoirs magiques le représentant, à Tahiti, amulette servant à la sorcellerie
Tio'o: pâte fermentée de 'uru
Tiputa: sorte de pancho
Titi: esclave
To: canne à sucre
Toa: lance, guerrier, bois de fer
To'a-Hiti: dieu des montagnes et des lutins
Toa-hotu: 1. mataiena'a de Taïarapu, la presqu'île de Tahiti, ayant mauvaise réputation
 2. motu que se dispute Havai'i et 'uporu
Tonga: berceau de la civilisation polynésienne, archipel à l'ouest du triangle polynésien, royaume centralisé puissant et expansionniste
To'o (toko): statue réceptacle d'un dieu
To'oto'o: canne de marche, utilisée comme lance
Tu: dieu de la guerre
Tupu: partie du corps, cheveu, dent, bout d'étoffe, future nourriture d'une personne, renferment une parcelle de son mana, les tupu sont utilisés en sorcellerie
Tupuai: île de l'archipel austral

U

Uhi (ou Ufi): igname
'umara (kumara): patate douce
'umete: récipient, plat
Upaupa: spectacle 'arior
'uporu: 1. île partageant le même lagon que Havai'i. Appelée actuellement Taha'a
 2. mataiena'a de Tahiti aussi appelé Ha'apape
Upu: prière
'ura: rouge, rougeur





‘uri (*kuri*): chien

‘uru: désigne l’arbre à pain et son fruit

Uru Tetefa: frère de ’oro, patron des ‘arioi et premier ‘arioi avec Oro Tetefa

V

Va’a: bateau

Vahine: femme

Vai: rivière

Vaihiria (lac): lac au sud de Tahiti, célèbre pour ses anguilles à oreilles

Varua: esprit

Vavau: autre nom de Pora Pora

Vi: arbre donnant de petites prunes et utilisé pour la construction de bateaux

Vini: nom générique pour les perroquets, signifie également “siffler”

Vivo: flûte à nez

