Pavillon Noir



Entre ciel et terre

Crédits

AUTEUR
Renaud Maroy

CORRECTIONS
Sarah Béranger, Raphaël Bombayl

EQUIPE RÉDACTIONNELLE
La « Brotherhood of the Coast » :
Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Kéwin Kubryk, Raynald Laprise, Sébastien Maklouf, Renaud Maroy, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier.

DIRECTION ARTISTIQUE
David Burckle, Damien Coltice

DESIGN
Laura Hoffmann

MISE EN PAGE
Jérôme Cordier

ILLUSTRATIONS
Stephanie Böhm, David Chapoulet, Michael Komarck, Simon Labrousse, Laurent Miny, Aljosa Mujabasic, Luisa Preißler, Klaus Scherwinski, Swal, freepik.com.

REMERCIEMENTS
A mon père pour son expertise maritime, historique et scientifique, et la passion de la mer qu'il m'a transmise.
A Bertrand Bailly, Sylvain Cornillon, Kéwin Kubryk, Tristan Lhomme, Anne Vétillard pour leurs idées originales.
A Frantz Valeau et Nicolas Ponchie pour m'avoir montré la magie du jeu de rôle.
A Casus Belli, Backstab et Vox Ludi pour avoir fait connaître Pavillon Noir auprès du public.
Merci à Bertrand Bailly et Sébastien Vinas pour leurs relectures.
Black Book remercie : Florent et Cyrielle pour avoir donné corps à ce projet, Renaud Maroy, Raphaël « Euh encore une ou deux modifs et c'est bon » Bombayl, Elodie pour le soutien et l'intendance, Laurent, Fabrice, Valérie et Cédric (Saint Michel JDR posse), tous les joueurs lyonnais nous ayant accueillis à leurs tables, nos parents et grands parents respectifs pour leur soutien.

TESTEURS DU JEU
Alexandre et Charlie Belle, Frédéric Buchi, Sylvain Cornillon, Sylvain Crouet (Le Malgache), Guillaume Delarue (De Vercourt, La Plume), Matthieu Doucet, Véronique Fleury, François Gémise-Fareaux, Kéwin Kubryk (N'Serengi), Laurent Lalanne (Xabi), Christophe et Jérôme Liègre, Mamath, Fabien Maroy, Franck Michaux, Yohann Quéva, Wilfried Richet, Anne Riou (Ange), Nicolas Soret, François Thévenon, Sébastien Vinas, Nicolas Weis, Raphaël Bombayl, Diego Charbonnier, Sébastien Maklouf, Christophe Osswald, Philippe Rat, Anael Verdier et bien sûr tous les internautes qui m'ont fait part de leurs impressions, de leurs encouragements, de leurs critiques.
Merci à Slawick Charlier, Keck Gwenael, Dominique Lapeyre, Erwan-Trestan Laigle, Laurent Métivier (Babatlo), Gwendoline Pajot, X. O. de Vorcen et Bernard Maroy pour les corrections de cette éditions spéciales.
A la révolte des pays arabes, qui fait mentir les propos néocolonialistes.

Je dédie ce jeu à tous les auteurs amateurs dont la passion fait revivre
la magie du jeu de rôle.

DIRECTEUR DE PUBLICATION - David Burckle

EDITION
Pavillon Noir, deuxième édition, est publiée par :
Black Book Editions. 14, rue Gorge de loup, 69009 Lyon
Dépôt légal : XXXXXXXXXXX ;
ISBN (relié) : 978-2-36328-332-0
ISBN (PDF) : 978-2-36328-333-7
Imprimé en XXXX en XXXXXXXXXX.

www.black-book-editions.fr

Pavillon Noir est un jeu de Black Book Éditions. ©2016 Black Book Éditions. Tous droits réservés.

Sommaire

INTRODUCTION 10
- **Respect pour la Mambo** 10
- **Introduire le surnaturel dans Pavillon Noir** 10
- **Ce que contient ce livre** 11

CHAPITRE 1 : RELIGION ET MAGIE 12

La présence du sacré 13
- **Expliquer l'inexplicable** 13
- **Des croyances cohérentes** 14
- **Interventions divines lors d'une partie de *Pavillon Noir*** ***15***

Un monde d'essence magique 15
- **Conflits religieux** 16
- **Magie et sorcellerie** 17

Un art mystérieux 17
- **Utiliser sa foi ou sa compréhension des mystères du monde pour agir** 17
- **Accéder au divin** 18
  - Communion 18
  - Possession 18
- **Colère divine** 18
- **Existence du surnaturel** 18

CHAPITRE 2 : LES PEUPLES DU NOUVEAU MONDE 20
- **Description** 21
  - Apparence 21
  - Psychologie 21

Les Indiens Caraïbes 21
- **Les différents peuples caraïbes** 21
- **Culture** 22
  - Organisation 22
  - Langues 22
  - Vie quotidienne 22
  - Séparation des tâches 22
  - Mariage et enfants 22
  - Agriculture 23
  - Chasse et guerre 23
  - Divertissements 23
  - Santé 23
  - Cannibalisme 23
  - Réception des invités 23
- **Religion** 24
- **Relations avec les Arawaks** 24
- **Relations avec les Européens** 25
  - Préjugés 25
  - Les premiers colons 25
  - La survie à l'indienne 25
  - Les métis et les Européens convertis 25
  - Les missionnaires 26
  - Premiers affrontements et guerre ouverte 26
  - Alliances triangulaires 27
- **Les Caraïbes noirs** 27
- **Que reste-t-il du peuple caraïbe ?** 27
  - Époque des premiers aventuriers (1530-1620) 27
  - Époque des flibustiers (1620-1690) 27
  - Époque des pirates (1690-1730) 28
  - Époque des corsaires (XVIIIème siècle) 28

Les Indios Bravos (Yanomamis) 30
- **Description** 30
  - Apparence 30
  - Psychologie 30
- **Les différents peuples yanomamis** 30
- **Culture** 31
  - Organisation 31
  - Habitat 31
  - Division des tâches 31
  - Mariage 31
  - Famille, alliés et ennemis 31
  - Fête reahu 32
  - Les causes de discorde 32
  - Agriculture et chasse 32
  - La guerre 33
- **Religion** 33
  - Omama 33
  - Êtres, choses, concepts et leurs images 34
  - Les xapiripë 34
  - Devenir chaman 34
  - Passage de pouvoir spirituel 34
  - Rituels 34
  - La mort 35
- **Relations diplomatiques** 35
- **Que reste-t-il du peuple yanomami ?** 35

Les Indiens Mosquitos 36
- **Description** 36
  - Apparence 36
  - Psychologie 36
  - Le peuple mosquito 36
- **Culture** 36

Organisation 36
Agriculture et chasse 36
Mariage et mort 37
Jeux et entraînement 37
Religion 37
Relations Diplomatiques 37
Relations avec les Bravos 37
Relations avec les Européens 37
Que reste-t-il du peuple mosquito ? 38
Époque des aventuriers (1530-1620) 38
Époque des flibustiers (1620-1690) 38
Époque des pirates (1690-1730) 38
Époque des corsaires (XVIIIème siècle) 38
Les Arawaks 39
Description 39
Apparence 39
Psychologie 39
Les différents peuples arawaks 39
Culture 39
Organisation 39
Habitat 40
Division des tâches 40
Agriculture et chasse 40
Jeux et loisirs 40
Le jeu de balle 40
Les arts 41
La sexualité 41
Religion 41
Légende des Taïnos 41
Dieux 41
Zémis 41
Béhique 42
La mort 42
Relations diplomatiques 42
Relations avec les Caraïbes 42
Relation avec les Européens 43
Que reste-t-il du peuple arawak ? 43
Époque des aventuriers (1530-1620) 43
Époque des flibustiers (1620-1690) 43
Époque des pirates (1690-1730) 43
Époque des corsaires (XVIIIème siècle) 43
Les Natchez 44
Description 44
Apparence 44
Psychologie 44
Culture 44
Organisation 44
Habitat 44
Agriculture et chasse 44
Religion 44
Bâton rouge 44
Le Grand Soleil 44
Relations diplomatiques 45
Relations avec les autres Indiens (Séminoles, etc.) 45
Relation avec les Européens 45
Que reste-t-il du peuple natchez ? 45
Époque des aventuriers (1530-1620) 45
Époque des flibustiers (1620-1690) 45
Époque des pirates (1690-1730) 45
Époque des corsaires (XVIIIème siècle) 45
Les Aztèques 46
Description 46
Apparence 46
Psychologie 46
Histoire 46
Culture 46
Langue 46
Organisation 46
Habitat 48
La vie quotidienne 48
L'agriculture 48
La guerre 48
L'astronomie 48
Religion 49
Les principaux dieux 49
La mort 49
Que reste-t-il du peuple aztèque ? 49
Les autres peuples disparus du Soleil 52
Les Olmèques 52
Les Toltèques 52
Les Mayas 52
Que reste-t-il du peuple maya ? 52
Les religions du Livre 55
Christianisme : l'évangélisation 55
Conversion des Arawaks 55
Les Européens présents dans le Nouveau Monde 55
Conversion des Aztèques 56
Les Indios Bravos 58
Les Caraïbes 58
L'utopie guarani 58
Judaisme : La Kabbale 59

Torah, Talmud et Kabbale 59
Sceau de Salomonet Bouclier de David 60
Explications des éléments des Sephiroth 60
Explications des éléments des Quliphoth 64
Autres religions européennes 66
Réminiscences de religion celte : le druidisme 66
La société celte 66
Le rôle du druide 66
Ère gallo-romaine et interdiction de pratique 68
La persécution chrétienne 68
Renaissance du druidisme 69
Les deux mondes 69
Les dieux celtiques 69
Les dieux gaulois 69
Les dieux irlandais 70
Les fêtes celtiques 71
Sorcellerie 72
Les esclaves noirs d'Afrique 73
Les peuples d'Afrique dans le Nouveau Monde 73
Époque des aventuriers (1530-1620) 73
Époque des flibustiers (1620-1690) 73
Époque des pirates (1690-1730) 73
Époque des corsaires (XVIIIème siècle) 73
Le vaudou 73
Un syncrétisme de religions africaines 73
Le lieu de culte 73
Vision des Européens 74
Les prêtres 74
Initiation 74
Rôle religieux 74
Rôle social 74
Les entités surnaturelles 74
Le Grand Maître 74
Les lwas 74
Les zombies 76
Les loups-garous 76
Les métamorphes 76
Rites et possession vaudous 76
Salutation de lwas 76
Les vévés 76
Mangé-lwas 77
La possession 77
Contrôle de la possession 77
Le Rejet 77
Quelques lwas 77
Lwa racine 77
Agwé 77
Dambala 78
Erzulie 78
Les Guédés 78
Papa Legba 78
Les frères Marassa 78
Cousin Zacca 78
Ogou 79
Objets de pouvoir vaudous 79
Les wangas et les paquets-kongo 79
Les bakas 79
Les poupées vaudoues 79
Les talismans 79
CHAPITRE 3 : LA TERRE : LIVRE DU JOUEUR 80
Afrique noire 81
Origines sociales 81
Professions 81
Houngan (homme) ou Mambo (femme) 81
Avant d'aller plus loin 81
Ajout à la création de personnage 81
Arawaks du continent 82
Origines sociales 82
Fils de cacique (chef de district). 82
Nitaïnos (noblesse). 82
Esclave 82
Professions 82
Béhique (prêtre arawak) 82
Caraïbes 82
Origines sociales 82
Fils de cacique 82
Professions 83
Boyer (prêtre ou prêtresse caraïbe) 83
Européens 83
Origines sociales 83
Professions 83
Prêtre/Pasteur 83
Rabbin 83
Kabbaliste 83
Druide 83
Guérisseur/Guérisseuse 83
Voyante 83
Sorcier/Sorcière 84
Indiens bravos (Yanomamis) 84
Origines sociales 84
Professions 84
Chaman 84
Mosquitos 84
Origines sociales 84
Professions 84
Natchez 84
Origines sociales 84
Famille royale 84

Noblesse 84
Peuple 84
Professions 85
Grand Soleil. 85
Mayas (avant la conquête) 85
Origines sociales 85
Professions 85
Prêtre maya 85
Aztèques (avant la conquête) 85
Origines sociales 85
Pipiltin (Noble aztèque) 85
Calpixque (Chef de district) 85
Pochtecas (Marchands) 85
Macehaltin (Roturiers) 85
Mayeque (Esclaves) 85
Professions 85
Tlatoani (empereur aztèque, a priori inaccessible à la création) 85
Calpixque (Chef de district) 86
Guerrier de l'ordre de l'Aigle 86
Pochtecas (Marchand) 86
Macehaltin (Artisan) 86
Macehaltin (Agriculteur) 86
Mayeque (Esclave) 86
Enseignant dans une calmecac (école spécialisée pour pipiltin) 86
Enseignant dans une école militaire pour macehualtin 86
Joueur de jeu de balle 86
Prêtre d'un dieu particulier (prêtre aztèque) 86
Vierge d'un dieu particulier (prêtresse aztèque) 86

Nouveaux Avantages 87

Versé dans les arcanes 87
Touché par le divin 87
Objet de pouvoir (variable) 87
Affinité (-1) 88
Initié (Variable) 88

La fiche d'arcanes 89

Le prêtre 89
Religion 89
Type de religion 89
Faveurs 89
Compétences sacrées 89
Les Voies vers l'illumination 89
Foi/Connaissance des mystères 90
Pouvoirs 90
Pouvoirs connus 90
Rites, Actes de foi et Péchés 90
Puissance sacrée 90

Incarner un prêtre 92

Comment incarner un prêtre ? 92

Entre ciel et terre 93

Général 93
Puissance sacrée 94
Rituel 96
Transe 96
Pouvoir 98
Paramètres des Pouvoirs 99
Découvrir un Pouvoir 101
Objets de pouvoir 101

CHAPITRE 4 : LE CIEL : LIVRE DU MAÎTRE 102

Généralités 103

Le surnaturel sans règles 103
Que décrire aux joueurs ? 103
Dans la vie quotidienne 103
Lors d'un acte sacré 103
Simplification des règles dans l'édition 2 104
Lorsqu'un Pouvoir prend effet 104
Célébrations, Rituels et Transes 105
Rites, Actes de foi et Péchés 105
Actes sacrés chrétiens 105
Actes sacrés du judaïme 107
Actes sacrés de la Kabbale 108
Actes sacrés du druidisme 111
Actes sacrés du paganisme (guérisseuses et sorciers) 112
Actes sacrés du paganisme spécifiques à la cartomancie 113
Actes sacrés caraïbes 113
Actes sacrés arawaks 114
Actes sacrés aztèques et mayas 115
Actes sacrés vaudous 115
Actes sacrés yanomamis 117
Auspices 117
Auspices propres au prêtre 118

Faire appel à la Puissance sacrée 120

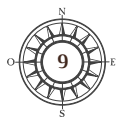
Tirer les cartes 120
Quand Tirer les cartes ? 120
Quelles cartes ? 120
Pourquoi les Lames du tarot ? 120
Arcanes majeurs ou Arcanes mineurs 120
Éléments symboliques 120
Lames droites et Lames renversées 120
Autres interventions des Lames du tarot dans les règles 121
Tirer les cartes 122
Colère divine 127
Se mettre d'accord pour punir 127

Les effets de la Colère de la divinité 127
Apaisement de la Colère 127
Rejet 127
Prière **129**
Célébrer la divinité **129**
Rituel **129**
Puissance symbolique 130
Contexte 130
Rites **130**
Tirer les cartes **130**
Effets **130**
Quand activer le Pouvoir ? **131**
Quand déclencher les effets ? **131**
Découverte d'un Pouvoir **131**
Rejet **132**
Quelques conseils **132**
Ambiance 132
Fatigue et humilité 132
Transe sacrée **133**
Particularité de la Transe **133**
Contrôle de la Transe 134
Chemin d'illumination 134
Entrée en transe 134
Cycle de transe 135
En Transe sacrée **135**
Décrire la Transe 135
Faire ascension 135
Se détacher 136
Activer un Pouvoir en Transe 136
Découvrir un Pouvoir 138
Sortir de transe 138
Colère 138
Transe instantanée **138**
Transes multiples (optionnel) **139**
Incarnation de la divinité **139**
Les divers stades de l'illumination **140**
La découverte du sacré **140**
Communion 140
Possession 141
Progression dans une Voie d'illumination **141**
Compulsion 141
Pouvoir 142
Progression par les Rituels 142
Progression par la Transe 143
Pouvoirs **144**
Qu'est ce qu'un Pouvoir divin ? **144**
Découvrir un nouveau Pouvoir **144**
Quelques conseils **145**
Paramètres du Pouvoir : Portée, Cible, Impact et Durée **146**
Activer un Pouvoir **146**
Quel Pouvoir activer ? 147
Comment procéder ? 147
Effets **147**
Modification des paramètres du Pouvoir 147
Augmentation des paramètres des Pouvoirs 148
Manifestation 148
Résistance aux Pouvoirs **148**
Aide-toi et le ciel t'aidera **149**
Règles de divination **150**
Deux approches de la divination **150**
Divination selon le calendrier aztèque **150**
Les jours et les treizaines 150
Connaissance du calendrier 150
Divination selon le calendrier aztèque 151
Divination apportant des informations sur le scénario 151
Divination modifiant le cours du scénario 151
Règle alternative sans les Cartes de pouvoirs 151
Cartomancie **152**
Connaissance des mystères de la cartomancie 152
Les Lames du tarot et les Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie 152
Les Lames du tarot 152
Les Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie 152
Tirage en croix 153
Consultant, cartomancien et questionnement 153
Symbolique de position des lames 153
Règles de divination 154
Étape 1 : Puissance de la divination 154
Étape 2 : Rituel 154
Étape 3 : tirage en croix 154
Étape 4 : les Lignes du destin 156
Étape 5 : voir le destin à l'œuvre 157
Étape 6 : modifier son destin 157
Découverte de nouvelles Cartes de pouvoirs 157
Colère et Rejet 157
Objets de pouvoir **158**
Caractéristiques des Objets de pouvoir **158**
Pouvoir 158
Actifs, passifs ou autonomes 158
Objets éphémères **158**
Objets permanents **159**
Fréquence d'utilisation 159
Rite et Durée d'activation 159
Les différents Objets de pouvoir permanents 159
Système 160

Création d'Objets de pouvoir **160**
Objet permanent 160
Objet éphémère 161
Kabbale **162**
Disciples (Arbre de vie) 162
Comment trouver des disciples 162
Nombre maximum de disciples 162
Avantage à avoir des disciples 162
Danger à avoir des disciples 162
Suivants **162**
Servants (Arbre inversé) 163
Comment obtenir des servants 163
Nombre maximum de servants 163
Avantage à avoir des servants 163
Familiers 163
Comment obtenir des familiers 163
Nombre maximum de familiers 163
Créer son familier 163
Sorcellerie **169**

CHAPITRE 5 : VOIES ET POUVOIRS **170**

Voies de la religion caraïbe **171**
Voie d'Ichéiricou pour la guerre **171**
Voie d'Ichéiricou pour le conseil **176**
Voie d'Ichéiricou pour la protection et la punition **180**
Voies de la religion yanomami **185**
Voie des Xapiripë **185**
Voies de la religion arawak **191**
Voie des Zémis **191**
Voies des religions aztèques et mayas **196**
Le calendrier religieux **196**
Mode d'emploi 196
Signes du calendrier 196
Voie du Calendrier **199**
Mythe des Cinq Soleils **202**
Voie des Cinq Soleils **203**
Voies des religions du livre **209**
Voie de Dieu (christianisme et judaïsme) **209**
Voies de la Kabbale **214**
Voie des Sephiroth 214
Voie des Qlipoth 229
Autres religions et traditions européennes **248**
Voie du Druidisme **248**
Voie du Folklore **256**
Fées 256
Banshee 257
Basilic 257
Chimère 257
Dame Blanche 257
Dame Cygne 258
Dame Noire 258
Dame Rouge 258
Dragon 258
Elfe 259
Gremlin 259
Homme-arbre 259
Hydre 259
Léviathan 259
Licorne 260
Loup-garou 260
Lutin 260
Méduse 260
Nymphe 261
Ogre 261
Otarin 261
Pégase 261
Pillywinggy 261
Pooka 262
Sirène 262
Pouvoirs 262
Voie de la Cartomancie **269**
Les Arcanes majeurs 269
Les Arcanes mineurs 273
Voies du Vaudou **276**
Voie d'Agwé **276**
Voie de Dambala **279**
Voie d'Erzulie **285**
Voie des Guédés **290**
Voie de Papa Legba **295**
Voie des Frères Marassa **300**
Voie d'Ogou **304**
Voie de Cousin Zaka **308**



Introduction

Respect pour la Mambo

Le bateau resta comme si il eut été cloué dans le même endroit à quelques lieues de terre, quoi que le vent eut toujours été très bon.

Un événement si extraordinaire fit peur aux officiers et à l'équipage, qui ne pouvant découvrir la cause de cet enchantement, ne pouvoient y apporter de remède. L'eau et les vivres commencèrent à manquer, la mortalité se mit parmi les nègres, ils furent obligés d'en jeter une partie à la mer. Quelques-uns se plaignirent en mourant d'une certaine négresse qu'ils disoient être la cause de leur mort, parce que depuis qu'elle les avoient menacés de leur manger le cœur, ils n'avoient fait que dépérir, en sentant de grandes douleurs. Le capitaine du vaisseau fit ouvrir quelques uns de ces nègres, et en effet on trouva le cœur et le foie aussi secs et aussi vides qu'un ballon, quoique d'ailleurs ils parussent dans leur état normal.

[La magicienne est attachée à un canon, où on la fouette pour lui faire avouer ses maléfices.]

Comme il sembloit qu'elle ne sentoit pas les coups, le chirurgien major du vaisseau crut que le prévôt ne la frappoit pas assez fort, il prit le bout de corde dont il lui appliqua quelques coups de toute sa force. La négresse affecta encore plus qu'auparavant qu'elle ne sentoit aucune douleur, et dit au chirurgien que puisqu'il la maltraitoit sans raison, et sans avoir droit de le faire, elle le feroit repentir, et lui mangeroit le cœur. Au bout de deux jours, le chirurgien mourut avec de très grandes douleurs. On le fit ouvrir, et on trouva les parties nobles sèches comme un parchemin.

— *Père Labat. Mémoire des Nouveaux Voyages effectués aux Iles Françoises.*

Introduire le surnaturel dans Pavillon Noir

Ce texte du Père Labat en dit long sur la présence du surnaturel dans les Indes Occidentales durant les siècles de la Révolte (XVIIème et XVIIIème siècles). Notre regard façonné par la science et la raison s'étonne de la religiosité et de la croyance dans le surnaturel qui sévissent à l'époque de la flibuste ou de la piraterie… Et pourtant, elles existent de nos jours encore sur Haïti. Que vient faire la magie divine dans un jeu historique ? À cette question brûlante, nous répondrons qu'un jeu de rôle passant outre le religieux, le surnaturel et le magique ne saurait être historique. Peut-être nous méprenons-nous simplement sur ce que les hommes nommaient magie il y a trois siècles !

La magie est ce qu'on ne comprend pas, c'est l'inexplicable accepté, comme l'astrologie, ou rejeté sous les noms de satanisme et sorcellerie. Pourtant, ce que l'Église condamne ainsi n'est que l'expression de religions inconnues et diabolisées. Lorsque Moïse ouvre la Mer Rouge ou quand le Christ change l'eau en vin, il n'est en revanche pas question de magie – pour la religion chrétienne –, mais de manifestations divines, de miracles.

Décrire les religions pratiquées dans les Indes Occidentales aux XVIIème et XVIIIème siècles en expliquant qu'il ne s'agit que de superstitions idiotes serait non seulement faux d'un point de vue historique, mais aussi injurieux.

Pavillon Noir vous propose d'interpréter un personnage qui, quelle que soit son origine, habite dans un monde où se mêlent le ciel et la terre, le sacré et la science. Et si les Guédés avaient vraiment desséché l'abdomen des ennemis de la *mambo* (magicienne) du récit ci-dessus ? Et si *Mabouya*, le démon des Indiens Caraïbes, battait vraiment ceux-ci lorsqu'ils se montraient mauvais ? Et si Jeanne d'Arc avait vraiment entendu la voix de Dieu ? Et si les sirènes animaient vraiment de leurs chants les côtes enchanteresses des Caraïbes, comme le racontent les vieux loups de mer ? Les témoins des actes magiques sont rares, et bien incapables de certifier qu'il s'agit bien ou pas d'une intervention du surnaturel. Ce sont avant tout les rites des autres religions que la sienne qu'une personne bien pensante nie et considère comme de la sorcellerie.

Les aventures de nos pirates dans l'enfer paradisiaque des Caraïbes seraient-elles plus palpitantes, ou plus conformes aux aventures de l'époque, débarrassées de toute intervention du surnaturel ? Certainement pas. Cependant, les listes de sortilèges, les super-pouvoirs et la magie voyante des jeux d'*heroic fantasy* sont aux antipodes des récits d'époque, et ce n'est pas ce type de magie que vous trouverez ici.

Aussi invraisemblable que cela puisse paraître, c'est bien de magie *historique* dont nous allons maintenant parler. Les manifestations de la magie hermétique et de l'astrologie sont trop rares dans les Caraïbes pour qu'on les développe ici, mais nous allons vous emmener au cœur des religions omniprésentes dans le Nouveau Monde. Bien en tête arrive le vaudou, car la population noire surpasse vite et de loin les populations blanches et indiennes. En-

suite viennent les magies amérindiennes du Soleil, adoré par les Incas, Mayas et Aztèques disparus, mais aussi au XVIIIème siècle encore par les virulents Natchez. Nos pirates seront aussi confrontés aux zémis arawaks et aux mabouyas caraïbes. Pour finir, puissent nos héros ne jamais être témoins de la magie des féroces Indios Bravos !

Que de sang pour étancher la soif de ces dieux et de ces esprits ! Que de peur causée par leurs interventions terrifiantes ! Mais aussi que d'espoir ils apportent… Qu'à chaque heure de la vie continue d'exister ce lien mystique entre les dieux et les hommes, entre ciel et terre !

Ce que contient ce livre

La magie décrite dans ce livre n'est pas basée sur les préjugés que l'on peut avoir concernant les pouvoirs du surnaturel dans le Nouveau Monde. Elle se réfère aux religions, aux interventions divines et à l'accès aux pouvoirs divins tels que décrits dans les témoignages d'époque. Nous vous proposons aussi un système pour gérer magie divine et divination dans le jeu. Celui-ci tente de conserver entier le mystère qui auréole les interventions du divin, et ne vous oblige pas à utiliser de règles ni de dés. Il permet d'expliquer par le surnaturel nombre d'événements qui furent perçus comme tels. La magie divine dans *Pavillon Noir* fait peur, au prêtre qui tente de l'utiliser plus qu'à tout autre. En effet, elle est excessivement dangereuse, même si le prêtre peut moduler les risques entraînés par une offense à la divinité. En effet, seule la prise de risque et la foi dans la mansuétude du divin apporte la puissance.

Entre ciel et terre commencera par vous montrer l'omniprésence du sacré dans le monde de nos ancêtres (pages 13-19). Pourquoi existe-t-il, partout dans le monde, un lien si fort entre ciel et terre ? Ces systèmes de croyance sont tous cohérents, dissemblables tout en se recoupant. Puis vous seront narrés les conflits, la cohabitation entre les religions et les accusations de sorcellerie. Le livre continue avec une description de cet art mystérieux qu'est la magie divine...

Après ces généralités, vous pénètrerez dans le Nouveau Monde (pages 20-79), découvrant ses peuples, leurs religions et les Voies vers l'illumination propres aux divinités de leurs panthéons. Ces peuples regroupent les Indiens Caraïbes, Bravos, Mosquitos et Arawaks, les adorateurs du Soleil (Natchez, Aztèques…), les Européens judéo-chrétiens et païens, et enfin les esclaves noirs vaudouisants.

Enfin, nous vous proposerons un système de magie divine (pages 170-312) qui respecte la vision du surnaturel des contemporains des pirates. Vous y trouverez tout ce qui est nécessaire pour jouer un prêtre (mambo vaudoue, rabbin, béhique arawak…), un noble aztèque, un fils de cacique caraïbe… et des règles de magie.

Pavillon Noir, la gamme

Pavillon Noir : La révolte est le premier volet du livre de base de Pavillon Noir. Ce livre est centré sur le personnage pirate (mode de vie, courants de pensée, contexte géopolitique, historique et économique) et sur la société qu'il combat dans le Nouveau Monde.

Le second volet du livre de base, Pavillon Noir : À feu et à sang, présente en détail la vie à bord des navires (organisation de l'équipage, vie quotidienne et atmosphère à bord des navires) ainsi que les règles permettant de gérer l'équipage en tant que groupe, afin de vous immerger plus en profondeur dans cet univers de bruit, de panache et de fureur.

Ces deux livres vous seront nécessaires pour jouer des aventures de pirates, de flibustiers ou de corsaires, mais La Révolte devrait vous suffire tant que les personnages de vos joueurs restent à terre, pour par exemple jouer des scénarios d'intrigue ou de cape et d'épée.

Deux autres suppléments de règles et de contexte vous permettront d'enrichir vos parties. Les aventures de cape et d'épée pourront bénéficier de L'Art de l'Escrime, qui décrit en détail cet art martial, si populaire en Europe, mais aussi sur les navires des pirates et de leurs adversaires. Enfin, vous pourrez colorer vos parties de surnaturel tout en respectant les religions et sans faire aucune entorse à l'histoire avec Entre ciel et terre, qui décrit les peuples présents dans le Nouveau Monde et leurs religions, ainsi que les pouvoirs accordés par les divinités à leur prêtres... mystère et frissons garantis !

Une campagne complète vous est également proposée, livrée dans un ouvrage à part : Le Hollandais Volant. En huit scénarios complets, elle propose une grande fresque épique à travers les Caraïbes à la poursuite d'un véritable mythe.



Religion et Magie

Chapitre 1

La présence du sacré

De nos jours, nous ne voyons guère la religion que comme un cadre moral guidant les hommes dans leur recherche du divin. Les Européens sont surtout victimes de leurs pulsions, non plus de la famine ou de grandes maladies, et ils n'ont donc plus besoin de chercher dans le ciel des explications et des solutions à leurs maux. Dans la plupart des autres régions du globe, et en particulier dans les régions soumises à de violents événements climatiques, sismiques, à toutes ces forces effrayantes qui dépassent l'homme, les religions sont encore vivaces. À l'époque des pirates, il en est de même. Même si nombre de chrétiens foulent aux pieds les valeurs éthiques de leur religion, tous s'accrochent de toutes leurs forces aux explications qui rendent le gigantisme du monde qui les entoure plus rassurant à leurs yeux.

Les contemporains des pirates baignent dans le surnaturel. Chaque religion est imprégnée de merveille et d'horreur, à un tel point que les mythes, et même les récits anciens, nous paraissent farfelus, à nous qui opposons aujourd'hui la science à la religion. Les Indiens et les Noirs vaudouisants ne sont pas les seuls à voir le surnaturel partout. Ouvrez la bible et vous y trouverez des centaines d'histoires surnaturelles. L'Histoire elle-même en compte, comme celle de Jeanne d'Arc qui, guidée par la voix de Dieu, mène ses troupes à la victoire… et elle au bûcher. Les mythes grecs sont pleins de créatures merveilleuses, comme les sirènes, les cyclopes, ou les gorgones, êtres fantastiques qui ont aussi peuplé les voyages des grands explorateurs. Quoi de plus naturel que de chercher à comprendre l'incompréhensible perçu aux confins du monde ? Comment un tissu qui ne brûle pas, comme le tapis en amiante que Marco Polo a ramené de Chine, pourrait ne pas être magique ? Comment décrire les baleines, sinon comme des Léviathans, ou les lamantins comme des sirènes ?

Tous ces anciens mythes, auxquels personne ne croyait plus, reprennent vie lors de la découverte du Nouveau Monde, qui apparaît si démesuré et effrayant. Un nuage noir dans la tempête et en dessous l'éclat du feu de Saint-Elme qui illumine le mât prend alors le visage de Poséidon, de Charybde ou du Diable. Les étranges bruits du vent résonnent dans les oreilles des marins comme des appels du pays des morts, ou des sirènes qui les attirent vers leur trépas.

L'athéisme, au début du XVIIIème siècle, est un mode de pensée rare, voire inexistant. La religion, quelle qu'elle soit, s'immisce partout la vie des hommes, de la naissance à la mort, y compris dans le mariage, le droit, etc. Cette omniprésence n'est pas due au caractère envahissant de la religion, mais correspond bien à une nécessité : elle guide les hommes dans un monde qui serait sans elle par trop terrifiant. Tout est, et doit être, interprété selon les mythes fondateurs de la religion. Elle est le prisme au travers duquel les hommes voient le monde. Il existe ainsi d'innombrables prismes permettant d'identifier les forces invisibles à l'œuvre. Ces forces engendrent des effets visibles et bien concrets, que la religion se doit d'interpréter avec cohérence. Lorsque cette cohérence est mise à mal au contact d'une autre religion, d'une autre interprétation, le doute insupportable, générateur de trop de peur pousse les deux peuples à la guerre. Seule la destruction de la religion de l'autre semble pouvoir restaurer la perfection rassurante de son propre prisme. Pour expliquer l'inexplicable, la plupart des religions disposent d'un moyen, sous la forme d'un ennemi surnaturel : Mabouya pour les Caraïbes, ou Satan pour les Chrétiens. Les religions polythéistes peuvent intégrer à leur panthéon d'autres divinités, comme l'ont fait les Aztèques avec Quetzalcóatl, le serpent à plumes, divinité toltèque à l'origine.

Expliquer l'inexplicable

Le monde qui entoure nos ancêtres est violent, impitoyable, et souvent parfaitement incompréhensible. « Si grand-maître vlé », comme disent les vaudouisants, ou « les voies du Seigneur sont impénétrables » sont autant de phrases de résignation des pauvres brebis des divinités, mais aussi d'espoir qu'il y ait un sens à tout cela. En effet, s'il n'est pas possible de comprendre les malheurs qui nous accablent, il est rassurant de se dire que ces malheurs ont un but divin, pour soi-même ou pour le monde dans sa globalité. En quelque sorte, mourir de la peste est une façon d'accomplir la volonté divine. Lorsque la maladie tue un tiers de la population d'une région en quelques mois, cette interprétation, cet espoir de raison divine est une absolue nécessité.

Cependant, la religion ne sert pas seulement de consolation devant l'horrible. Elle fournit à chacun une explication, un sens à tout ce qui arrive dans la vie de tous les jours. Ainsi, pour les Caraïbes, si la lune devient noire une fois par mois, c'est la faute des mabouyas qui la dévorent, et il devient alors nécessaire de danser en invoquant le dieu bénéfique *Ichéiricou* afin de les chasser. La religion fournit donc aussi des moyens de réagir à tous les événements qu'elle explique. C'est ainsi qu'elle régit la vie des croyants, par des rites qui accompagnent le fidèle tout au long de sa vie. Les rites accomplis auprès d'un

malade l'aident à supporter la douleur et la peur de la mort, même s'ils ne le soignent pas.

La religion, qui entretient le rapport entre le ciel et la terre, entre les fidèles et leurs divinités, est donc un ciment indispensable pour faire face à l'existence dans un monde dur, où le chaos apparent prend une forme plus compréhensible, plus acceptable. Malgré les progrès fulgurants de la science au XVIIème siècle, il faudra attendre deux bons siècles avant qu'elle ne prenne le relais de la religion pour les Européens. En effet, la science a une fonction similaire : permettre de comprendre le monde, lui donner une structuration plus rassurante, puis, à partir de cette connaissance, apporter des solutions aux problèmes de tous les jours. Les scientifiques sont moins réticents aux mutations de leur paradigme que les prêtres, encore qu'il a toujours été difficile, même entre scientifiques, de faire accepter les découvertes révolutionnaires.

Toute la soif de sens des fidèles doit trouver des réponses dans la religion. Ainsi, il n'est pas une religion qui ne décrive la conception du monde. Chaque genèse est différente, mais comme le monde est constitué pour tous d'un soleil, de vent, de la terre, des animaux, et bien sûr des hommes, les mêmes concepts se retrouvent souvent d'une religion à l'autre.

Des croyances cohérentes

Chaque religion, ou agglomérat de religions dans le cas du vaudou, a été conçue pour expliquer le monde naturel, mais aussi social des hommes. Cette explication, propre à une époque et à un lieu donnés, a parfois du mal à passer les âges, alors que le monde se métamorphose. Les religions disparaissent alors, si elles ne réussissent pas à s'adapter.

Toujours est-il que, pour une religion vivace et bien ancrée dans son temps, chaque événement trouve son explication. Par exemple, l'invasion d'Attila dans l'Empire romain d'Occident en pleine déliquescence a été perçue par les chrétiens des premiers siècles comme un « fléau de Dieu », destiné à faire payer aux Romains leurs péchés. Autre exemple, les mouvements des astres, et en particulier des planètes autour du soleil, sont au cœur de nombreuses croyances, comme le panthéon maya ou l'astrologie. Chaque chose, et en particulier les grandes forces de ce monde, comme la mer, les astres, les nombres, le feu, les secousses sismiques, ne sauraient être dissociées de la religion, et doivent donc avoir une fonction en ce bas monde.

Les religions monothéistes centrent leurs explications sur l'homme lui-même : il n'y aurait pas de monde sans l'homme, il est au centre de la cosmogonie. Le monde n'est pas décrit pour lui-même, mais comme un décor où l'homme évolue.

Mais tout ce qui ne trouve pas son explication dans les fondements de la religion doit tout de même être expliqué : si ce n'est pas l'œuvre de Dieu, ce ne peut être que celle de Satan. Cette explication facile permet à la fois de donner un sens aux manifestations divines et aux rites des autres religions, mais aussi de les rejeter sans se poser de questions, car étudier le Malin, c'est être à son service.

La religion caraïbe propose un système comparable. Tous les événements bénéfiques de ce monde sont liés à une divinité bonne, Ichéiricou, tandis que les problèmes et les catastrophes sont l'œuvre des mabouyas. Ces démons, responsables de la nouvelle lune, des tempêtes, des maladies, des accidents et de bien d'autres choses, peuvent agir de leur propre gré, mais bien plus souvent sur la commande d'un sorcier ennemi. La vengeance envers ce sorcier maléfique devient alors une priorité absolue pour le village. Tout comme pour les religions juive (colère divine) et chrétienne (jugement dernier), les méfaits d'un fidèle sont punis par l'entité bonne, Ichéiricou, qui bat le malheureux jusqu'à ce qu'il se repente. Ichéiricou peut être violent, dur, mais la raison de ses agissements est à la fois claire et juste, alors que les mabouyas sont imprévisibles et vicieux.

Les religions africaines, extrêmement diverses, que nous n'aborderont dans ce livre que sous la forme du syncrétisme vaudou, se sont mêlées sans difficulté à la religion chrétienne. Chacune de ces deux croyances rend un culte à une divinité unique et inaccessible : le Grand Maître pour l'une, et Dieu pour l'autre. Les vaudouisants ont vite fait le rapprochement entre les *lwas*, esprits intercesseurs entre le Grand Maître et les hommes, avec les saints patrons chrétiens. Mieux encore, ils furent capables d'associer chaque lwa à un saint. Ce syncrétisme, qui commence à apparaître à l'époque des pirates, est-il apparu naturellement, ou bien sous la pression des chrétiens eux-mêmes, désireux de faire disparaître la religion vaudou à la fois dérisoire et inquiétante ? Pourtant, les lwas sont bien plus que des saints. Ils représentent une loi fondamentale du monde avec laquelle il faut vivre quotidiennement. Par exemple, Erzulie régit tout ce qui concerne le rapport homme-femme, les Guédés régissent tout ce qui se rapporte à la mort (le passage, la communication avec les morts, etc.).

Les Indios Bravos regroupent tous les peuples irréductibles qui peuplent la forêt vierge du Venezuela au Nicaragua. En général, ces peuples, qui se font la guerre entre eux mais partagent une haine indicible contre l'ennemi espagnol, vouent un culte à leurs ancêtres. Les rites mortuaires revêtent pour eux une importance capitale. Ce sont les ancêtres qui conseillent les vivants sur la conduite à tenir en temps de crise, comme lors d'une guerre ou d'une négociation avec un village ennemi.

Les Arawaks et les civilisations d'Amérique Centrale, très fortement polythéistes, associent un dieu à un concept précis. Les Arawaks ayant des soucis très simples, leur panthéon se limite à trois dieux : un pour le manioc et les volcans, un pour la fertilité, et un dernier pour la mort. À ceux-ci s'ajoutent les démons mabouyas, que l'on retrouve chez les Caraïbes comme chez les Mosquitos.

Le panthéon des Aztèques, et surtout des Mayas, est plus étoffé. Les Mayas comptent près d'un millier de dieux, associés aux astres et aux jours du calendrier. Ces divinités multiples offrent, un peu comme dans le vaudou, une interprétation extrêmement précise du monde qui les entoure.

Alors que les chrétiens sont abandonnés à eux-mêmes sur la terre, les peuples qu'ils rencontrent dans le Nouveau Monde, ou qu'ils font venir d'Afrique, baignent dans un monde surnaturel dont ils ne se détachent quasiment jamais. Seuls les Mosquitos, sans véritables dieux, se contentent de quelques démons mabouyas pour expliquer leurs déboires en ce monde.

Un monde d'essence magique

Interventions divines lors d'une partie de *Pavillon Noir*

Comme nous venons de le voir, le monde est imprégné de surnaturel, car le divin s'immisce dans les moindres recoins de la vie. L'existence même du monde, dans les mythes fondateurs de toutes les religions, est d'essence divine. Le divin doit donc imprégner vos parties de jeu de rôle. La façon dont le surnaturel intervient doit toutefois être soigneusement étudiée, afin non seulement de ne pas le banaliser, mais aussi de ne pas transformer un jeu historique en un jeu d'heroic fantasy. Voici donc quelques clés pour vous guider.

Jouer un rôle, c'est aussi accepter les croyances du personnage. Certes, la science est devenue notre religion. Elle est maintenant capable d'expliquer tant de choses qu'il devient inutile de croire en une divinité. Cependant, nos ancêtres ne le voyaient pas de cette façon. Leurs croyances leur offraient une compréhension du monde, un sens moral, et surtout un rempart contre la folie, face aux créatures sorties de l'Enfer qui peuplent les mers et la forêt vierge, face aux maladies qui ravagent les villes et les campagnes, et face aux massacres perpétrés par les hommes. En quelque sorte, la religion leur offrait une chance d'exister dans un monde immense et effrayant pour eux. Il est très peu probable que votre personnage soit athée, et très probable qu'il tiendra à sa religion autant qu'à sa vie, car la vie sans aucun sens ne vaut pas d'être vécue.

Chaque être, acte ou événement doit être sans cesse replacé dans son cadre religieux par le prêtre. Tout d'abord, le divin doit faire partie intégrante de ce monde, et non intervenir sous forme de miracles sporadiques. Recourir quotidiennement à l'explication par le miracle serait aussi une grave erreur. Si chaque chose se voit tous les jours donnée une signification surnaturelle par les prêtres et leurs fidèles, les interventions franchement surnaturelles passeront inaperçues. Afin de faire planer une atmosphère de surnaturel sans en perdre la substance, poussez les éventuels prêtres, houngans ou boyers, interprétés par vous ou par vos joueurs, à évoquer fréquemment la religion pour expliquer des choses du quotidien. De temps à autre seulement, un cochon deviendra un métamorphe pour la mambo, le raz-de-marée un châtiment de Dieu. Si un vaudouisant doit sortir la nuit, il se mettra une motte de terre sur la tête pour rester « entre deux terres » et se trouver ainsi à l'abri d'un lwa invoqué par un houngan malveillant. Chaque petit tracas sera pour le Caraïbe le fait d'un mabouya envoyé par un sorcier ennemi, et il accueillera chaleureusement les étrangers pour éviter qu'Ichéiricou ne le batte de son bâton. Autre exemple, un Arawak souhaitant devenir chef devra posséder le plus puissant des zémis (esprit arawak contenu dans une statuette conique) et terrifier ses adversaires de son pouvoir.

Les interventions des divinités sur les suppliques de leurs fidèles ne doivent pas apparaître spectaculaires. Elles doivent se fondre dans l'explication religieuse globale du monde. Les personnages ne devraient pratiquement jamais être sûrs qu'il s'agit de « magie » ou non.

- **Travail du joueur du prêtre.** Le joueur incarnant un prêtre se doit de préparer le terrain, par sa permanente interprétation du monde en termes religieux, en direction des autres personnages. Il ne doit pas cesser d'interpréter les événements les plus insignifiants du monde, ainsi les interventions divines qu'il a sollicitées passeront presque inaperçues aux yeux d'un profane, à moins qu'elles ne deviennent des preuves de l'existence de son dieu, permettant ainsi de favoriser des conversions.
- **Travail du maître de jeu.** Alors que le joueur définit ce qu'il désire obtenir comme effet, c'est au maître de jeu de faire intervenir le surnaturel dans la partie, sous

la forme d'une coïncidence ou d'une circonstance heureuse. De plus, le maître de jeu ne doit jamais dire, ni au joueur incarnant le prêtre, ni aux autres joueurs, si le Pouvoir désiré est accordé ou non.

- **Un système souple.** Le système de *Pavillon Noir* est très souple et laisse une marge de manœuvre large au maître de jeu. Ainsi, ce dernier est libre de donner des Modificateurs de Facilité, d'Efficacité, de Dégâts ou de Protection. Il n'est pas tenu d'expliquer le pourquoi de ces modificateurs, si bien que ceux-ci peuvent aussi bien être dus à un Pouvoir qu'au hasard des circonstances.
- **Pour les profanes.** Pour les personnages, et autant que faire se peut pour les joueurs jouant des personnages profanes, la puissance divine ne doit pas être directement perceptible (ex : pas de miracles, tout au plus des événements curieux).
- **Pour les joueurs.** Du fait même de l'existence des règles, les pouvoirs divins ne passeront pas toujours inaperçus. Le maître du jeu peut être amené à conférer des modificateurs ou à permettre de refaire des Tests pour donner corps à un pouvoir divin, mais il ne doit pas en donner la raison, et les joueurs doivent jouer le jeu en ne demandant pas d'explication !
- **Délais des effets.** Les effets des pouvoirs divins ne sauraient donc être immédiats. Le maître de jeu est libre de les retarder autant qu'il le désire, afin de faire durer le suspens, de les faire se manifester à sa manière, et de donner l'impression au prêtre que rien n'est acquis…

La science n'est pas incompatible avec la religion. Science et religion se mêlent. Ainsi, la physique recherche les lois qui régissent notre monde. Pourquoi ces lois existeraient-elles si notre monde était le fruit du hasard ? Si elles sont là, magnifiques et universelles, c'est probablement l'œuvre divine. En ce qui concerne les maladies et leurs traitements, là encore prêtres et scientifiques se rejoignent. Chez tous les Indiens, mis à part les Mosquitos, la maladie est l'œuvre des démons ou d'un désaccord avec les forces de la nature, comme le conçoit aussi la médecine européenne de la Renaissance. Le malade, pour guérir, doit être délivré de son démon et remis en phase avec la nature. Les herbes médicinales font partie du rite religieux, bien qu'à cette époque il ne soit pas connu que ce sont elles, et non les prières, qui guérissent le malade, comme on le pense aujourd'hui. Enfin dans un autre domaine, on sait que les astres ont été de tout temps fascinants, objet d'étude mais aussi de culte. Ainsi les mouvements du soleil, qui intéressaient les astrologues, ordonnançaient également toute la religion maya.

La vérité avant les clichés. Tentez de concevoir la religion de votre personnage non telle que les clichés nous la présentent, mais telle que ce qu'elle est pour lui. Pour la plupart d'entre nous, le vaudou n'est pas une religion, mais un ensemble d'actes de sorcellerie, mélange de malédiction et de superstitions idiotes. On pourrait en dire autant concernant la religion chrétienne, mais nous sommes moins tentés de le faire parce qu'elle fait partie de notre culture. Toutes les religions ont leur part de mystères et de merveilles, mais les réduire seulement à leurs aspects effrayants, ou bien à leurs conceptions dépassées de nos jours ne leur rend pas honneur. Si le vaudou est associé à la terreur, c'est tout simplement parce qu'un dictateur en Haïti l'a utilisé pour asservir son peuple. Certes les malédictions des Guédés vaudous ont de quoi terrifier, tout comme les plaies d'Egypte annoncées par Moïse, les rites cannibales des Caraïbes, les sacrifices massifs aztèques, ou encore les étranges zémis des Arawaks. Mais chaque religion est un ensemble complexe et complet, qui englobe tout, et ne saurait se résumer à son aspect terrifiant.

Des faits troublants. Certains faits, d'origine purement religieuse, sont plus que troublants. On peut soit les rejeter et fermer les yeux, soit les admettre. La possession vaudoue est un de ces exemples, car les vaudouisants, sans prendre de drogue hallucinogène, semblent réellement possédés par un lwa. Il arrive même que des Européens, incrédules ou hostiles, deviennent eux aussi les chevaux de lwas, prenant soudainement leur façon de parler et de se mouvoir alors qu'ils ne connaissent rien d'eux. Autre exemple, lorsque Ichéiricou, le dieu bon des Caraïbes, est invoqué, il entre dans le *carbet* (case collective située au centre d'un village caraïbe) plongé dans l'obscurité sous la forme d'un hibou réel, ou d'une chouette, et prodigue ses conseils d'une voix rauque. Ce n'est pas de l'ordre de la mythologie, il s'agit de rites, tout comme la messe donnée dans une église.

Chaque croyance est un univers. La religion n'intervient pas seulement lorsque les fidèles célèbrent leurs divinités, mais à chaque instant de la journée. Elle définit les bases de la société. Lorsque l'individu se trouve hors de sa société, la religion lui permet de conserver son identité, un attachement à son peuple.

Conflits religieux

Du fait de leur fonction commune d'explication, de réassurance et de réglementation de la vie de tous les jours, toutes les religions ont des bases communes. Ces bases pourraient permettre une meilleure entente entre les peuples, mais il n'en est rien, bien au contraire.

Chacun considère ceux dont la religion est fondamentalement différente avec curiosité, pitié ou mépris, mais rarement avec haine. En revanche, une ressemblance importante entre des religions attise la haine des fidèles. Par exemple, les visions des catholiques et des protestants chrétiens sont semblables : Dieu reste Dieu, les valeurs chrétiennes sont les mêmes, et c'est sur des points de dé-

tail, essentiels à leurs yeux mais bénins pour un regard extérieur, que le conflit se crée. De même, les Arawaks et les Caraïbes, ennemis depuis toujours (encore que les Arawaks ne se sentent ennemis de personne), ont la même croyance dans les mabouyas. C'est un sujet de guerre sans fin, car les uns supposent que si ces démons les persécutent, ce sont les autres qui les ont envoyés.

La réaction face à une autre religion est parfois difficilement prévisible, plus ou moins extrême : les chrétiens assistant aux rites d'une autre religion peuvent soit considérer qu'il s'agit de superstitions stupides, soit assimiler très vite ceux-ci à l'adoration du Malin.

Parfois, une religion n'a même pas besoin de trouver l'autre intolérable pour déclencher une guerre. Les rites aztèques, par exemple, nécessitent tellement de sacrifices humains que tous les ans, les Aztèques organisent des « guerres fleuries », dont le seul but est de récupérer des victimes sacrificielles supplémentaires…

Magie et sorcellerie

On a recours à la notion de « magie » pour expliquer des événements inexplicables par d'autres moyens. Les Aztèques voyant les Espagnols faire feu sur eux avec des arquebuses, armes totalement inconnues dans le Nouveau Monde, ont pensé que ces guerriers extraordinaires recouraient à la magie et pouvaient ainsi commander à la foudre. Le terme « magie » est donc tout à fait impropre pour qualifier les interventions divines. Un prêtre ne fait pas de magie, en tout cas pas aux yeux de ses fidèles. Il supplie la divinité de bien vouloir lui accorder son aide. Par exemple, Pharaon recevant Moïse lui demande de faire une démonstration de ses pouvoirs magiques. Mais il s'agit de miracles, non de magie, et Dieu seul peut décider de les réaliser. Lorsque le bâton de Moïse se transforme en serpent, ce n'est pas une démonstration du pouvoir de Moïse, qui n'est pas magicien, mais une décision de Dieu. À ce titre, il serait blasphématoire de qualifier les miracles de la Bible de « sortilèges ».

Ce terme de « magie », très péjoratif, qualifie les rites ou les interventions divines d'une religion autre que la sienne. La possession vaudoue ou bravo est magique aux yeux des chrétiens. Pour la plupart d'entre eux, même, elle est perçue comme une possession par le Diable. Les Caraïbes le percevraient de même, car Mabouya s'empare parfois de malheureux qu'il faut tuer d'un coup sur la nuque pour abréger leurs souffrances.

Les fidèles rejettent la magie et persécutent ceux qui l'invoquent comme des créatures maléfiques, à moins qu'ils ne fuient terrorisés. Des interventions divines susciteront appréhension et admiration chez les fidèles, et terreur, haine ou mépris chez les autres qui percevront cela comme de la magie. Le prêtre doit donc être extrêmement méfiant lorsqu'il en appelle aux pouvoirs divins devant des yeux incrédules.

Un art mystérieux

Dans la suite, nous ne parlerons donc pas de magie, terme impropre qu'il convient de laisser aux profanes, mais de surnaturel, d'interventions divines ou de pouvoirs divins.

Utiliser sa foi ou sa compréhension des mystères du monde pour agir

La découverte de la foi, ou l'initiation aux mystères, selon le type de religion, est une expérience grisante et effrayante. Le pieux personnage découvre un nouveau monde, il perçoit désormais la vérité qui se cache derrière chaque chose. Un physicien, de même, peut associer une loi physique à chaque événement. Il sait ainsi pourquoi une pierre ne glisse pas sur une pente, pourquoi une draperie ne brûle pas, pourquoi la poudre explose. Pour le prêtre nouvellement initié, tout dans le monde revêt soudain une apparence mystique, comme si un voile se levait, un voile qui obscurcit le regard des profanes.

Une lourde responsabilité pèse alors sur les épaules du prêtre. Il doit guider ceux qui sont moins avancés que lui sur le chemin de l'illumination à chaque étape de leur vie, afin qu'ils ne foulent pas aux pieds les lois mystiques qui régissent le monde. Le prêtre – ou toute personne touchée par la grâce divine – a la sensation d'avoir été choisi, sensation sans cesse remise en cause. Le doute l'habite régulièrement, car s'estimer choisi peut être perçu comme une marque de vanité, or celle-ci est rarement bien vue par les divinités. Pourtant, l'illumination remplace lentement ce doute par une confiance aveugle.

Le prêtre court alors un grand danger, car la volonté divine est impénétrable. Son devoir étant de la cristalliser autour de lui, elle peut l'écraser sans crier gare, comme elle le fit du Christ abandonné de son Père sur la croix ou de Jeanne d'Arc laissée au bûcher. Pourtant, le prêtre n'a alors pas le choix : il doit accomplir sa destinée.

Accéder au divin

En simplifiant, on peut classer les religions en deux types, selon leur manière d'accéder au divin.

Communion

Dans les religions de communion, les divinités sont invisibles et presque inaccessibles pour les fidèles. La seule façon d'accéder au divin est de tenter de correspondre à l'image que la divinité se fait d'un bon fidèle. Cette image, ainsi que tous les mythes associés à la religion, est accessible à tous. On parle alors de **religion révélée**. Cette voie d'accès au divin comprend deux composantes. La première, la foi, est intérieure, bien que la divinité puisse la lire en chacun de ses fidèles. La seconde, le rite, est extérieure. Le rite est moins fondamental que la foi, mais il facilite le cheminement vers la divinité. Nombre de fidèles ne sont pas touchés par la foi et se contentent d'accomplir les rites, sans savoir qu'il leur manque l'essentiel. Ils représentent le troupeau, et ceux touchés par la foi en sont les bergers, les guides. Les religions de communion sont extrêmement astreignantes, car les gestes et les intentions du fidèle doivent rester à chaque instant conformes à ce que demande la divinité. La volonté de celle-ci étant impénétrable, même une parfaite réalisation des rites et une recherche incessante de la foi n'empêchent pas le courroux divin de frapper, mais c'est parfois la seule façon d'entrer dans un état de transe suffisant pour communiquer directement avec son dieu.

Possession

Les religions de possession sont plus spectaculaires, car le divin, sous la forme d'esprits le plus souvent, vient se mêler aux fidèles. Un bon fidèle de ce type de religion doit préparer son corps et son âme pour qu'ils servent de réceptacle à l'esprit invoqué. Afin que la possession se passe sans heurt pour lui, il doit aussi agir dans la vie courante en harmonie avec cet esprit. Sinon en effet, durant la possession, l'esprit peut parfaitement endommager son corps ou son âme. C'est relativement rare, mais cela arrive. Aussi, même si la foi est moins essentielle que pour une religion de communion – car la présence fréquente de la divinité fait fuir le doute –, le fidèle doit tout de même avoir une solide confiance en sa divinité, en plus de sa connaissance des mystères et des rites. Cette voie d'accès vers le divin comprend aussi deux composantes. La composante intérieure est une connaissance des mystères qui régissent le monde. Cette connaissance ne peut être acquise que lors d'un rite de passage, qui permet au fidèle de renaître au monde avec une nouvelle vision. On parle donc de religion à mystère. La composante extérieure au fidèle est bien sûr le rite, qui facilite l'ouverture de la barrière séparant le monde tangible du monde intangible, appelle la divinité et lui offre le corps du fidèle. En général, le fidèle n'a plus aucun contrôle sur son corps. Seule une excellente connaissance des mystères lui permet de partager son corps avec la divinité.

Colère divine

Les voies du dieu sont impénétrables et les fidèles sont à la merci de sa colère. Ils doivent composer avec lui et tâcher de ne pas le courroucer. Les règles de base pour toutes les divinités sont : foi inébranlable, humilité, accomplissement des rites, et surtout interdiction d'utiliser les pouvoirs divins pour soi-même. Ce dernier point est très difficile à définir, car la volonté divine n'est accessible à personne, et même les plus grands prophètes et maîtres ne reçoivent les instructions divines que par bribes.

Certains fidèles, même pieux ou versés dans les mystères, pensent que les pouvoirs sont conférés en récompense d'un comportement irréprochable, de rites magnifiques et d'une parfaite foi, mais rien n'est moins sûr. Pour les PJ, la volonté divine doit simplement être incompréhensible, même si elle a une cohérence cachée. Les êtres humains sont-ils protégés par la divinité, ou ne sont-ils que des pions entre ses mains ?

Existence du surnaturel

Comme nous venons de le voir, la différence entre magie et surnaturel est uniquement liée au point de vue du spectateur. Les rites sont parfois appelés magie, lorsqu'ils sont inexplicables ou ressemblent aux rites voués aux entités mauvaises de la religion du spectateur. Pour certaines religions, il n'existe pas d'entité mauvaise en soi, car chacune des entités de la religion présente les deux facettes, une bonne et une mauvaise. Le terme de « magie » ne touche alors que ce qui ne peut pas être expliqué par la religion du spectateur.

C'est à vous, maître de jeu, de définir si le surnaturel existe ou non. Les phénomènes étranges et fréquents, comme l'intervention d'Ichéiricou dans le *carbet* ou la possession vaudou, peuvent être associés l'un à une manipulation habile du prêtre, et l'autre à une sorte d'état second (même s'il semble peu crédible qu'une religion basée sur la manipulation ait survécu, ou que des personnes extérieures à une religion se prennent tout à coup pour un esprit de cette religion). Quant aux interventions divines, plus rares et spectaculaires, vous pouvez toujours les transformer en effets du hasard ou leur associer une raison étrangère. Cela réclame une bonne inventivité et

une grande souplesse de votre part, lorsque les interventions divines seront le fait d'un des personnages de vos joueurs. Voici ce que nous vous proposons pour gérer surnaturel et intervention divine dans *Pavillon Noir*.

Si aucun de vos joueurs n'assume le rôle de prêtre, et que vous voulez insérer du surnaturel dans vos parties, cherchez à chaque événement surnaturel une ou plusieurs raisons triviales. Si vos joueurs ressentent méfiance, appréhension et doute, alors vous aurez bien fait votre travail. Pour cela, chaque intervention divine ou pouvoir associé à un objet doit rester extrêmement flou, aléatoire et peu reproductible, tout en ayant une cohérence interne connue de vous seulement. Vos joueurs ne sauront alors pas sur quel pied danser.

Si un de vos joueurs incarne le rôle de prêtre, ne le laissez accéder à aucune règle ni aucune description de Pouvoir. Il pourra lire et relire le chapitre concernant son peuple et sa religion. Laissez-le aussi vous poser des questions à ce sujet, mais ne répondez à aucune question en termes de règles. Expliquez-lui seulement ce dont il a besoin pour conduire ses rites ou gérer sa Transe. Pour ce qui est des Pouvoirs auxquels sa divinité lui donne accès, veillez à ne pas figer les effets d'un Pouvoir, qui peut se manifester de multiples façons. Chaque Pouvoir est un concept, qui peut être pris au sens littéral ou au sens figuré. Veillez seulement à ce qu'on ne puisse pas accomplir de grands miracles avec un Pouvoir de Puissance 1. De plus, entre l'imagination du prêtre et celle de sa divinité, il doit y avoir un monde. Ne prenez pas systématiquement votre joueur à contre-pied, mais déformez les effets désirés par le prêtre, afin qu'ils soient plus conformes à sa religion, qu'ils servent mieux votre scénario, ou tout simplement par caprice. Ne vous justifiez pas, attendez que le moment soit venu de décrire une manifestation du Pouvoir invoqué, sans même dire que c'est dû à tel Pouvoir. Rien n'est acquis en matière de religion, et vous pouvez même refuser qu'un Pouvoir prenne effet, ou décider qu'il prendra effet trop tard, si votre joueur prend son personnage pour un super-héros !



Les Peuples du Nouveau Monde

Chapitre 2

Les Indiens Caraïbes

Description

Apparence

Les Caraïbes ont le corps bien fait et bien proportionné. De taille moyenne, ils sont larges d'épaules et bien plus robustes que les Européens. Leur visage assez rond porte deux petites fossettes et de grands yeux en amande. Leur bouche plutôt petite, toujours souriante, découvre des dents très blanches et bien rangées. Les femmes pressent de leur main le visage des enfants pendant la période d'allaitement, si bien que leur visage est plutôt plat et le nez petit. Leurs longs cheveux noirs et raides sont souvent coiffés en tresses pour les femmes, tandis que les hommes portent une seule natte, ramenée sur la tête. Ils vivent toujours nus. Ils sont imberbes et ont horreur de la barbe (par exemple celle des Européens). Ils enduisent leur peau ocre de rocou (pigment végétal orangé extrait du rocouyer) et se rajoutent parfois des cercles noirs autour des yeux. Dans les grandes occasions, ils ornent leur tête de casques de plumes d'aras, à moins qu'ils n'agencent ces plumes pour se faire une jupe. Ils portent des boucles d'oreilles faites d'arêtes de poisson polies, d'écailles de crocodile ou de tortue, voire d'or. Leur cou, leurs bras et leurs poignets sont ceints d'ornements de corail, d'ambre ou de cuivre. L'ornement le plus prisé est un morceau de cuivre poli en forme de croissant qu'ils portent en pendentif. Seuls les caciques ou les guerriers qui ont tué un adversaire ont l'honneur de le porter. En temps de paix, ces bijoux fort appréciés sont négociés avec les Indiens Arawaks, qui sont les seuls à savoir les fabriquer.

Psychologie

Les Caraïbes ont un tempérament triste, rêveur et mélancolique. Le vin d'ananas finit cependant par leur délier la langue et leur arracher des rires. Il est assez difficile de les vexer, et s'ils le sont, ils n'en montrent rien devant des étrangers. Ce sont des personnes simples, qui ne connaissaient ni le mensonge, ni le vol, ni le viol avant d'avoir rencontré les Européens. Ils sont d'une chasteté exemplaire, et l'idée d'abuser d'une prisonnière ne leur viendrait pas à l'esprit. En général, les prisonniers qu'ils ne mangent pas sont si bien traités qu'ils préfèrent rester vivre avec les Caraïbes plutôt que de rejoindre leur peuple.

En revanche, lorsqu'ils sont offensés ou se sentent trahis, leur rancune ne cessera qu'avec la mort de celui qu'ils considèrent alors comme leur ennemi. Tous les malheurs qui les touchent, maladie ou malchance, sont considérés comme une persécution de la part du mabouya de l'ennemi. Cette croyance attise leur haine.

Ils ont aussi une conscience de groupe, chacun étant responsable des actes de l'autre. Ainsi, quand un Anglais les trahit, ils se vengent sur les Anglais les plus proches. En combat, ils sont effroyablement violents et préfèrent la mort à la reddition. Ils n'hésitent pas à torturer leurs ennemis avant de les faire périr, ce qui terrifie les Européens. Leur liberté est sacrée et il est inconcevable pour eux d'être asservis.

Les différents peuples caraïbes

Les Caraïbes sont divisés en deux peuples distincts mais toujours alliés, les Caraïbes de Terre Ferme (Gallybis) et les Caraïbes des îles. Quelques centaines d'années plus tôt, les Gallybis ont persécuté et chassé les Arawaks des Petites Antilles. Depuis que les Arawaks des Grandes Antilles ont été décimés par les Espagnols, les Caraïbes des îles s'allient avec les Gallybis pour faire de fréquentes expéditions en Terre Ferme, contre les Arawaks continentaux. Les Caraïbes insulaires habitent surtout Saint-Vincent et la Dominique. Les Français et les Anglais ont massacré par traîtrise les Caraïbes de Saint-Christophe, de la Martinique et de la Guadeloupe. Les représailles caraïbes ont fait échouer plus d'une tentative de colonisation de nouvelles îles… Les Caraïbes insulaires forment un seul et unique peuple et se mélangent pour les actions de guerre.

Au début du XVIIème siècle, les Caraïbes occupent les îles de Tobago, Grenade, Saint-Vincent, Sainte-Lucie, Martinique, Dominique, Marie Galante, Saint-Christophe et Nevis, Guadeloupe et Sainte-Croix. Le traité de 1660 ne leur reconnaît que la possession de Saint-Vincent et la Dominique. Les Caraïbes des autres îles subissent traîtrises et massacres de la part des Européens qui les poussent à émigrer vers ces deux îles. Toutefois, cette faiblesse ne les empêche pas de se déplacer dans toutes les Antilles, voire en Terre Ferme, sans jamais craindre les Européens.

Au secours des cannibales opprimés

Monbars justifie son surnom d'Exterminateur en chassant les Espagnols d'une forêt, à la tête d'une tribu d'Indiens caraïbes. Délaissant la flibuste et les prises, il se rend, accompagné des PJ, dans les Îles du Vent sous

un faux nom. Il apporte son soutien à Warner l'Indien, pour réorganiser les Indiens caraïbes contre les Français et les Anglais. Malgré l'anonymat que Monbars et les PJ tentent de conserver lors de cette action de haute trahison envers leur pays (la France), la nouvelle s'ébruite. Les Frères de la Côte font mine de les refuser au sein de leur communauté. En cachette cependant, ils n'hésitent pas à passer par eux pour faire appel à la puissante force que constituent les Indiens caraïbes.

Culture

Organisation

Les Caraïbes distinguent quatre types de chefs. Le *capitaine de carbet* est un chef de famille, qui part avec elle fonder un autre village. Le *cacique* est le chef de guerre des Caraïbes. Il n'y en a que deux pour une île aussi grande que la Dominique. Il est secondé par les généraux de mer, qui commandent eux-mêmes les *chefs de pirogues*. Le cacique est élu à vie et est toujours respecté. Pour devenir cacique, un Caraïbe doit passer des tests difficiles et douloureux. Il doit avoir tué plusieurs Arawaks, dont au moins un chef. Il faut aussi qu'il se soit comporté avec vaillance pendant plusieurs campagnes. Le cacique doit battre tous les autres à la course et à la nage, pouvoir porter de très lourdes charges et résister vaillamment à la douleur. Sa responsabilité ne se limite pas à la guerre, car c'est lui qui réunit les Caraïbes pour les festins et ordonne les réparations de la maison commune. Il représente aussi les Caraïbes dans les relations diplomatiques. Le général de mer, lui, est choisi parmi les plus anciens guerriers. Il prend ses fonctions au début de la campagne, mais redevient un simple Caraïbe une fois la guerre finie.

Les Caraïbes ne possèdent pas de système judiciaire, car les différends entre eux sont très rares. Celui qui s'estime offensé a le droit d'obtenir réparation de la manière qu'il veut.

Langues

Au sein d'une même tribu, les Caraïbes parlent trois langues distinctes : celle des femmes, celle des garçons et celle des guerriers. Cette séparation vient de l'origine des femmes, bien souvent Arawaks. En plus, comme les tâches sont parfaitement séparées entre les deux sexes, cette scission reste nette. Les femmes parlent entre elles un langage proche de l'arawak, qu'elles enseignent à leurs enfants. Les enfants mâles parlent la langue caraïbe. Lorsque le garçon passe à l'âge adulte, pour partir en guerre, il doit apprendre la langue des guerriers, indispensable à l'apprentissage de la stratégie militaire des Caraïbes.

Vie quotidienne

Les Caraïbes vivent dans des huttes, ou cases. Au cœur du village se trouve le carbet, hutte plus spacieuse qui est réservée à la vie commune. Des *ajoupas*, cases temporaires, s'ajoutent au reste des huttes ; elles sont faciles et rapides à construire, ce qui permet une reconstruction aisée après un cyclone. Les Français ont copié les maisons caraïbes, qui sont constituées de six piliers à la tête en fourche, deux grands disposés sur une ligne centrale, et quatre petits qui forment les coins. Trois poutres horizontales sont ensuite placées sur ces piliers, puis des feuilles de palmistes savamment agencées servent à former le toit. Des nattes de roseaux constituent les murs et les cloisons de la maison, ou bien servent à clôturer le jardin si la hutte n'a pas de murs. Les Caraïbes dorment dans des hamacs. Ils mangent sur une table avec de la vaisselle et des couverts en terre ou sculptés dans une calebasse. Ils sont extrêmement portés sur la propreté, et la présence d'ordures dans leur maison ou dans leur jardin les chagrine tant qu'ils préfèrent déménager. Pour faire leurs besoins, ils creusent le sol avec un bâton et rebouchent ensuite le trou. Ils prennent soin de leurs outils et de leurs armes.

Séparation des tâches

Les hommes chassent, pêchent, construisent les huttes et les ajoupas.

Les femmes, qui font plus office de servantes que de maîtresses de maison, sont chargées de tout le reste. Le matin, elles lavent, coiffent et couvrent leurs maris de rocou. Ensuite, elles cultivent le jardin, préparent à manger, élèvent les enfants, filent et tissent le coton, et encore bien d'autres choses qui ne leur laissent pas de temps libre. Elles vont même chercher le produit de la chasse et de la pêche de leurs maris.

Mariage et enfants

Les hommes caraïbes sont polygames. Lorsqu'ils se couvrent de gloire à la guerre, ils peuvent choisir une nouvelle femme à leur retour. Du fait des prisonnières ramenées de la guerre, les femmes sont deux à trois fois plus nombreuses que les hommes. Les Caraïbes n'ont pas d'aventures amoureuses avant le mariage. Une fois marié, l'homme construit une case pour sa nouvelle femme, indépendante des demeures de ses autres femmes, et passe de case en case au gré de ses humeurs. L'adultère de la femme est puni de mort par son mari.

Lorsque le premier enfant naît, le père s'enferme dans sa case et y reste quarante jours sans manger. Ensuite, il se prive de viande durant deux années entières. Les femmes éduquent leurs enfants avec beaucoup d'amour, mais sans jamais leur inculquer une quelconque morale. Les garçons sont en-

traînés au tir à l'arc dès leur plus jeune âge : dès 3 ans, leur repas est accroché à un arbre au bout d'une corde et ils doivent réussir à la trancher avec une flèche pour pouvoir manger.

Agriculture

Les Caraïbes sont des marins nomades. Ils habitent les îles montagneuses et cultivent des plantations sur les îles plates. Ces plantations de coton, de manioc, de patates douces et d'ananas sont laissées à elles-mêmes, et les Caraïbes viennent de temps en temps pour la récolte.

Chasse et guerre

Les Caraïbes ne mangent que de l'iguane, des coquillages et du poisson, agrémentés de légumes, de fruits et de vin d'ananas. Ils ne chassent les autres animaux que pour nourrir les Européens qui viennent leur rendre visite.

Les hommes passent beaucoup de temps à s'entraîner à l'arc, si bien qu'ils sont de redoutables tireurs. À partir de plantes, comme les feuilles de mancenillier, ils fabriquent des poisons mortels. Le curare est réservé à l'usage de la chasse et il est déshonorant de l'utiliser en guerre. En revanche, ils utilisent pour la guerre des poisons de combat extrêmement violents, à base de latex de mancenillier, qui tuent tout homme blessé en 24 heures. Les Caraïbes ne trouvent pas déshonorant d'attaquer leurs ennemis par surprise. Ils les accablent de flèches, puis utilisent un grand gourdin qui leur sert d'épée pour de furieux corps à corps. S'ils sont repérés avant d'attaquer, c'est un mauvais présage, et ils préfèrent battre en retraite…

Divertissements

En dépit de leur tempérament rêveur et mélancolique, les Caraïbes sont friands d'amusements. Les festivités fréquentes dans la maison commune du village, le carbet, sont copieusement arrosées. Ces fêtes, les cayounes, marquent la réunion du conseil de guerre, la naissance d'un enfant mâle, sa première coupe de cheveux, son passage à l'âge adulte, mais aussi la guérison d'une maladie ou la mise à l'eau d'une pirogue. Celui qui demande une cayoune se rend dans chacune des maisons du village et vide une calebasse de vin avec ses habitants en leur annonçant la raison de la festivité. Les femmes préparent la nourriture et la boisson pour la cayoune. Quand le travail ne les en empêche pas, hommes et femmes jouent de la flûte, du tambour et des crécelles. Les chansons des Caraïbes parlent d'oiseaux, de pêche, de chasse, de badinage, mais peuvent aussi être des railleries de leurs ennemis. Les Caraïbes sont aussi de très bons danseurs. Durant la journée, les hommes aiment beaucoup apprivoiser des perroquets et leur apprendre à parler.

Santé

Les Caraïbes vivent naturellement très vieux, malgré les maladies apportées par les Européens. Ils vivent pour la plupart plus de 90 ans. Les vieux sont profondément respectés, qu'ils soient hommes ou femmes. Ils possèdent d'innombrables remèdes à base de plantes pour soigner quantité de maladies. Lorsque l'un d'entre eux meurt, il est enveloppé dans un hamac et enterré dans une fosse au milieu de sa case. De peur de mourir du même mal, les Caraïbes déménagent si quelqu'un meurt dans leur maison. Si le mort est un cacique, les Caraïbes égorgent ou enterrent vifs ses esclaves et ses femmes : ceux-ci le serviront dans l'au-delà.

Cannibalisme

Les Caraïbes sont cannibales. En guerre, ils mangent sur place les ennemis morts. Lorsqu'ils capturent un ennemi particulièrement haï, le plus souvent un Arawak, ils le ramènent dans leur village pieds et poings liés. Le prisonnier est amené dans le carbet. Les Caraïbes le narguent alors et l'insultent, puis lui enfoncent un tison enflammé entre les côtes, lui déchirent les épaules et le transpercent de flèches tout en tâchant de le garder en vie le plus longtemps possible. Puis la victime est mise à mort, et découpée en lamelles boucanées sur des claies. On garde même la graisse pour agrémenter les sauces des mois à venir.

Réception des invités

Les Caraïbes savent recevoir leurs invités. Si des étrangers débarquent les armes à la main avec des intentions belliqueuses, les Caraïbes les suivent en restant invisibles dans les bois. Lorsqu'ils ont réuni leurs forces et qu'ils se trouvent en bonne posture, ils font s'abattre sur leurs ennemis une grêle de flèches empoisonnées, puis se ruent sur eux pour les assommer au corps à corps.

En revanche, si les étrangers sont bien disposés, ils sont conduits au carbet. Tous les Caraïbes viennent souhaiter la bienvenue aux visiteurs de leur âge, et les complimentent. Ils échangent leurs noms avec les visiteurs afin de leur montrer qu'ils sont chez eux, et leur offrent des cadeaux. Ensuite, ils leur proposent de se restaurer dans des hamacs et leur apportent des fruits, des lézards rôtis, des crabes fricassés ou de la viande chassée exprès pour eux. Ils les entretiennent avec beaucoup d'amabilité et de simplicité pendant qu'ils mangent et se reposent.

Lorsque les visiteurs sont repus et reposés, les Caraïbes leur font faire le tour du propriétaire. Si les étrangers font mine de vouloir rester, les Caraïbes en sont enchantés et se battent presque pour avoir la faveur de les héberger. En effet, lorsque les Européens sont là, Mabouya n'ose plus venir les battre. Ils cherchent donc à retenir le plus longtemps possible leurs hôtes…

Religion

Les Caraïbes ont deux types de dieux, les uns bons, les autres mauvais. Ces dieux portent des noms différents pour les hommes et les femmes. Les bonnes divinités, qui aident les Caraïbes dans leur vie de tous les jours, s'appellent *Ichéiri* pour les hommes et *Chemyn* pour les femmes. Quand les hommes parlent de l'esprit du dieu qui leur est propre, ils l'appellent *Ichéiricou*. Les Caraïbes adorent cette divinité, mais passent par l'intermédiaire d'un prêtre, le *boyer*, pour obtenir un résultat certain. En effet, tous les Caraïbes peuvent demander à Ichéiricou de venir leur parler, mais seul le boyer peut le forcer à lui rendre un service.

Les chemyns et les ichéiricous des boyers détestent la lumière et le feu ; on les invoque donc dans le noir absolu. Tous se réunissent dans le carbet. De la cassave et du vin d'ananas sont posés sur le sol, au centre, les Caraïbes placés un peu en retrait. Un ichéiricou vient leur rendre visite sous la forme d'un oiseau de nuit, qui se pose sur le toit puis entre dans le carbet. Nul ne peut le voir, mais il parle d'une voix grave et sourde par la bouche d'une femme. Il répond aux questions qui animent l'assemblée, puis s'envole et disparaît. Les Caraïbes invoquent Ichéiricou en quatre occasions : pour punir les ennemis qui les persécutent, pour guérir d'une maladie, pour demander conseil, notamment avant un départ en guerre, et pour chasser les mabouyas.



Personne n'adore ni n'invoque jamais *Mabouya*, qui est la divinité mauvaise des Caraïbes. Mabouya est tenu pour responsable de tous les maux affligeant ces derniers. Lorsque la lune devient noire, c'est que Mabouya l'a mangée. Les Caraïbes dansent alors sans relâche et invoquent Ichéiricou pour que Mabouya la recrache. Sans raison apparente, Mabouya les frappe parfois. Pour faire cesser cette persécution, les Caraïbes sculptent une statuette de bois hideuse représentant l'apparition de Mabouya et la portent autour du cou. Ils sont alors soulagés et protégés. Parfois, Mabouya les possède contre leur gré et les rend agressifs, violents, voire meurtriers. Le boyer du village invoque alors son ichéiricou pour chasser Mabouya. Si rien n'y fait, les miséricordieux tuent le possédé d'un coup sur la nuque. Le boyer ne se contente pas de chasser Mabouya, il désigne aussi, parmi les ennemis du village, le sorcier qui a ensorcelé l'un des leurs. Alors les Caraïbes n'auront la paix que lorsque l'ignoble sorcier sera mort, de préférence dans d'atroces douleurs.

Les âmes des Caraïbes sont immortelles. Chacun possède trois âmes : une âme dans le cœur, une dans la tête et une dans les bras. La première rejoint son ichéiricou après la mort, tandis que les deux autres deviennent des mabouyas.

Mabouyas

L'un des marins de l'équipage des PJ meurt en suppliant ses compagnons de mettre en terre ses ossements sur une des Îles Vierges ; il a enterré sa femme là-bas. Comme le cadavre risque de sentir, les aventuriers l'incinèrent et enveloppent ses os dans des vêtements. Lorsque les Caraïbes voient ces Européens débarquer sur leur île avec des os enveloppés de linge, ils croient à un mauvais sort. Ils quittent l'île, qu'ils jugent maintenant maudite, et poursuivront sans relâche les aventuriers, pensant qu'ils ne trouveront la paix qu'en les tuant.

Relations avec les Arawaks

Les Caraïbes vouent aux Arawaks, leurs ennemis de toujours, une haine réciproque, et ils se font une guerre sans merci. Les maux que subissent les Caraïbes sont attribués aux sorciers arawaks ennemis. Si le dieu Ichéiricou – ou Chemyn – protège les Caraïbes contre les mabouyas, le meilleur remède reste encore l'attaque. Les raids contre les

Arawaks sont donc nombreux. Comme les Arawaks des Antilles ont été pour la plupart exterminés par les Espagnols, les Caraïbes lancent leurs raids sur le continent, où la population arawak reste encore nombreuse.

Le raid caraïbe ne relève pas de la guerre à proprement parler. Bien que les Caraïbes soient des guerriers accomplis et des archers hors pair, il est inconcevable pour eux d'attaquer autrement que la nuit par surprise. Leur expédition est composée de plusieurs canots creusés dans un tronc d'arbre, d'une vingtaine de guerriers par canot, et de quelques femmes qui prépareront les repas, le rocou, et soigneront les blessés. Avant de partir, les boyers interrogent leur dieu Ichéiricou afin de savoir si les présages sont propices à ce raid. S'ils sont mauvais, le raid est ajourné. Sinon, Ichéiricou donne aux Caraïbes des renseignements sur leurs ennemis et leur assure que la surprise sera totale.

L'assaut lui-même a donc lieu de nuit. Les Caraïbes attaquent à l'arc et utilisent des flèches empoisonnées au mancenillier, afin de ne laisser aucune chance à l'ennemi. Les ennemis morts sont mangés sur place, et les prisonniers sont ramenés pour être engraissés au village, puis mis à mort. Rien n'est plus réjouissant pour un Caraïbe que de manger un Arawak. Ce dernier, alors qu'on le lacère à mort, ne montre en rien sa douleur et n'hésite pas à cracher sa haine au visage de ses ennemis.

Relations avec les Européens

Préjugés

En donnant un nom aux terres qu'ils prennent, les Européens se les approprient, comme si elles n'avaient appartenu à personne auparavant. La plupart des Européens considèrent les Caraïbes comme des sauvages impies, imprévisibles et assoiffés de sang. Pourtant, ils sont bien obligés de compter avec la force de ces farouches Indiens. Ces derniers supportent très mal les traîtrises, et de nombreuses colonies naissantes en ont fait les frais. Alors que les Anglais ont pris le parti de la violence et refusent de considérer les Indiens comme des êtres humains, les Français sont partagés entre le respect pour les premiers occupants et l'instinct du prédateur.

Il faut bien le dire, les Caraïbes terrifient les Européens, en particulier parce qu'ils sont cannibalisme, mais aussi parce qu'ils ont des techniques de guérilla et de harcèlement permanent effrayantes. L'angoisse de se faire attaquer tourne vite à la terreur d'être pris, torturé et mangé. Le poison dont les Caraïbes enduisent leurs flèches aggrave encore les choses, une simple blessure étant quasiment une condamnation à mort. Les Anglais (surtout durant la période de Warner l'Indien, 1650-1675), et également les Français, utilisent donc les Caraïbes comme force de dissuasion, pour imposer leur volonté.

Les premiers colons

Les premiers flibustiers français qui furent accueillis par les Caraïbes en avaient une toute autre image. Ils ont rencontré un peuple adorable qui les a hébergés avec plaisir, qui les a nourris et leur a appris à survivre dans les Îles du Vent. Les Caraïbes ont payé cher cette imprudence, car il est plus facile de détruire un ennemi si on le connaît bien de l'intérieur. Les Français et les Anglais ont toujours été bien reçus lorsqu'ils n'étaient que de passage, mais les Caraïbes ont vu d'un mauvais œil leur installation, qui a d'ailleurs précédé le début des massacres…

Herbe aux flèches

L'un des pirates a été touché par une flèche caraïbe empoisonnée. Ses compagnons s'enfoncent dans la forêt pour trouver de l'herbe aux flèches avant que le poison lent n'ait raison de lui.

La survie à l'indienne

Du fait de l'éloignement de la métropole, des aléas de la navigation dans des eaux truffées de récifs, et du manque d'organisation des expéditions, les Européens n'auraient pas pu coloniser les Îles du Vent sans l'aide des Indiens.

Les premiers flibustiers ont appris des Caraïbes la préparation de la cassave, la technique du boucan, la fabrication des hamacs, la connaissance des animaux et des plantes. Ils leur ont enseigné à quoi servent les différentes essences de bois : le *tendre à cailloux* imputrescible pour l'armature des cases, le *gayac* pour la quille des navires, le *gommier blanc* pour les pirogues. Ils leur ont expliqué que l'écorce du mahot, si elle est battue, peut servir à fabriquer des vêtements et des cordages. Ils leur ont appris les nombreuses vertus curatives des plantes caraïbes… mais ont gardé pour eux la fabrication des poisons végétaux qui les rendent si effrayants. Ils leur ont appris à pêcher à la nasse, mais plus important que tout, à repérer les coraux ainsi que les cayes pour se cacher.

En retour, les Européens ont apporté aux Indiens des outils de fer, des tissus pour fabriquer des voiles et des armes à feu.

Les métis et les Européens convertis

Ces Blancs qui préfèrent le mode de vie caraïbe à la fièvre de possession des Européens deviennent des « Caraïbes blancs ». Comme les métis, ils se font les porte-pa-

role et les défenseurs des Indiens. Ils sont souvent victimes de leur statut d'intermédiaire, car les Européens tiennent rarement leurs promesses.

Warner l'Indien

L'archétype même du métis qui met sa connaissance des Européens au service des Caraïbes est l'Anglais Thomas Warner, dit Warner l'Indien, ainsi décrit par le Révérend Père Dutertre : « Rien en lui ne paraissait sauvage, si ce n'est la couleur de son cuir et du poil, et quoiqu'il eu les cheveux très noirs, il les avait bouclés… Sa taille était moyenne… Il avait le visage longuet, un grand front, le nez aquilin, les yeux clairs, longs et ouverts. »

Fils du gouverneur de Saint-Christophe et d'une Caraïbe, il fuit après la mort de son père, martyrisé par sa belle-mère qui le traite comme un esclave, et rejoint les Caraïbes. Il commence à faire parler de lui en 1650-1660, alors qu'il dirige des expéditions. Jouant de l'ambiguïté de son personnage (pour les Indiens c'est un Caraïbe, pour les Européens il est le fils du gouverneur), il s'impose comme chef, réorganise les groupes en donnant à chacun des ordres précis, ce qui marque un tournant dans la technique de guerre caraïbe. Il parvient ainsi à exterminer les 1500 Français de Sainte-Lucie. Fait prisonnier par ces derniers, il est relâché sous la pression anglaise en échange de la promesse de partir pour Londres. Il passe ainsi trois ans en Angleterre, puis revient avec pour mission de nuire aux intérêts français sans aller jusqu'à la rupture. Cependant, en 1674, Warner n'empêche pas ses Caraïbes d'attaquer les Anglais à Antigua, chaque groupe de guerriers rejetant la faute sur les autres groupes. Son demi-frère Philipp Warner, gouverneur d'Antigua, part en sa compagnie pour punir les coupables. Non seulement il exécute les coupables, mais il fait aussi assassiner Thomas. Pour cet acte irréparable, il est emprisonné et renvoyé en Angleterre où il mourra.

Les missionnaires

Les ecclésiastiques chargés de convertir les Caraïbes sont les Jésuites, les Dominicains et les Jacobins, chacun avec sa propre méthode. Les Jésuites ne font aucune concession, soucieux d'enseigner exactement le dogme chrétien, et se découragent vite devant l'impiété des sauvages. À l'opposé, les Dominicains et les Jacobins adaptent la foi chrétienne pour mieux convaincre. Ils remportent peu de succès cependant. Les Caraïbes les acceptent, les écoutent, mais assistent plus aux prêches pour admirer l'éloquence des prêtres que pour faire grandir leur foi…

Tolérés dans les carbets, les missionnaires jouent souvent le rôle d'espions malgré eux, instruments idéaux pour les colons, qui toujours cherchent le moyen et attendent le moment d'exterminer les Indiens une fois pour toutes.

Mission

Les aventuriers sont vendus comme engagés à des missionnaires, qui les emmènent parmi les Caraïbes. Il leur faudra gagner la confiance des Caraïbes pour prendre place chez eux. Les Caraïbes se montrent beaucoup plus humains que les Européens. Mais trahis par les Français, ils décident de tuer les missionnaires et de lancer une expédition punitive. Les missionnaires sont massacrés, et les PJ ont le choix entre calmer les Caraïbes et se ranger à leurs côtés, ou fuir dans l'île. Dans ce dernier cas, les Indiens les poursuivront sans relâche. La tribu est massacrée une semaine plus tard par l'armée française.

Premiers affrontements et guerre ouverte

Alors que les Français et les Anglais s'installent tout juste, les forces en présence ne sont pas trop inégales. Les premières tensions débutent en 1625 avec le massacre de 120 Caraïbes de Saint-Christophe par d'Esnanbuc et Warner. L'Olive massacre peu après les Caraïbes de la Guadeloupe. Les représailles caraïbes sont sanglantes, mais les pertes sévères. À partir de 1650, les Caraïbes sont peu à peu vaincus par les maladies, les massacres et la présence d'Européens toujours plus nombreux. Avec l'explosion du commerce de sucre de canne, ceux-ci arment leurs colonies des Îles du Vent. Ce n'est cependant pas assez pour exterminer les Caraïbes, dont les ripostes sont fréquentes et violentes, même si elles sèment plus la terreur que la destruction.

Les guerres caraïbes

XVIème siècle. Affrontements fréquents avec les Espagnols.

1603, 1606, 1611. Massacre de 12 missionnaires dominicains.

Début du XVIIème siècle. Accueil d'équipages européens, ennemis des Espagnols.

1625. Massacre des Caraïbes de Saint-Christophe par la coalition franco-anglaise. Défaite des renforts caraïbes venus des Petites Antilles.

1635. Prise de possession de la Martinique et de la Guadeloupe par la France. Première guerre franco-caraïbe suite au massacre d'un village caraïbe par l'Olive.

1636-1639. Première guerre franco-caraïbe : colonisation de la Guadeloupe. Les Caraïbes sont complètement éradiqués de la Guadeloupe et se retirent vers la Dominique.

Fin 1641. Paix grâce à d'Aubert, gouverneur de la Guadeloupe.

1654. Deuxième guerre franco-caraïbe. Les Caraïbes de la Martinique et de la Grenade sont obligés de se retirer vers

la Dominique. Les Caraïbes noirs se rassemblent sur Saint-Vincent.

1657. Paix franco-caraïbe.

1658. Reprise de la guerre suite au massacre des Caraïbes de la Martinique.

1659. Expédition anglaise contre les Caraïbes de Saint-Vincent ; désastre anglais.

1660. Traité franco-anglo-caraïbe : la souveraineté caraïbe est reconnue sur la Dominique et Saint-Vincent. Les autres îles reviennent aux Européens.

Avril 1683. Attaque anglaise repoussée par les Caraïbes de la Dominique et de Saint-Vincent.

Juillet 1714. Expédition française contre les Caraïbes noirs de Saint-Vincent. Victoire des Caraïbes noirs.

3 Décembre 1719. Traité franco-caraïbe pour Saint-Vincent.

1723. Les Caraïbes chassent les Français installés à la Dominique.

1763-1776. Guerre anglo-caraïbe. Les Anglais tentent de prendre Saint-Vincent. La guerre se termine par un traité de paix anglo-caraïbe, qui rend Saint-Vincent aux Caraïbes.

1795-1797. Alliance franco-caraïbe contre la Grande-Bretagne. Victoire des Anglais à Saint-Vincent et déportation des Caraïbes.

Alliances triangulaires

En 1660, les Caraïbes signent avec les Français et les Anglais un traité leur accordant la Dominique et Saint-Vincent, le reste des îles étant laissé aux Européens. Chaque traité marque un recul des Caraïbes. Les colons débarquent sur les îles en prétextant les protéger de leur ennemi commun, puis les massacrent. Évidemment, les Caraïbes ne respectent pas non plus les traités, ce qui fournit de bonnes raisons pour de nouveaux massacres. Les fiers Caraïbes changent alors de tactique et commencent à s'allier aux uns et aux autres en fonction de leurs intérêts. Pour les amadouer, les Anglais et Français utilisent tous les moyens possibles. La préférence naturelle des Caraïbes va cependant vers les Français, qui les traitent comme leurs égaux. La mort de Warner l'Indien marque un tournant en faveur des Français, qui utilisent dès lors les Indiens comme troupes auxiliaires, efficaces et effrayantes, bien que très difficiles à encadrer.

Les Caraïbes noirs

Au début de la colonisation (1625), les Caraïbes utilisent les esclaves noirs faits prisonniers lors des raids contre les Européens et les font travailler à leur service. En 1650, les planteurs importent d'Afrique des esclaves en quantité pour les plantations et instaurent une discipline de fer. Par ailleurs, les planteurs Hollandais, chassés du Brésil par les Portugais, sont recrutés à prix d'or dans les Caraïbes du fait de leur expérience dans la culture complexe de la canne à sucre. Ils sont également familiers des actions de guérilla indienne, fréquentes au Brésil, et apportent leurs conseils aux Anglais et aux Français, qui ne connaissent que les batailles rangées et se trouvent désarmés face à ce type d'attaques. Les colons constituent donc un danger pour les Caraïbes, qui essaient de les ruiner en poussant les esclaves à la révolte. En effet, bien vite, les esclaves deviennent beaucoup plus nombreux que les planteurs. Les Caraïbes les incitent à fuir et les invitent même à Saint-Vincent. Les fuites de la Barbade et, à moindre échelle, de la Martinique sont énormes. Ces esclaves se mêlent aux Caraïbes. Ils rejoindront plus tard les rangs des « Caraïbes noirs ».

Ce terme n'apparaît que tardivement. En 1675, un navire négrier venant du Bénin fait naufrage au large des Grenadines. Les Caraïbes recueillent les rescapés pour en faire des esclaves. Les Africains, issus d'une tribu guerrière du Moco, refusent de se soumettre et déclarent leur indépendance. Ayant eu le temps d'apprendre la culture et le savoir-faire des Caraïbes, ils sont dès lors surnommés « Caraïbes noirs ». Ils vivent comme les Caraïbes, mais forment une tribu indépendante à part entière.

Que reste-t-il du peuple caraïbe ?

Époque des premiers aventuriers (1530-1620)

À l'époque des premiers aventuriers, les Caraïbes sont nombreux et peuplent toutes les îles des Petites Antilles. Ils massacrent avec toute la haine propre à leur « bon naturel » les Espagnols qui osent s'aventurer sur leurs îles, mais ils reçoivent à bras ouverts les non-Espagnols.

Époque des flibustiers (1620-1690)

Les aventuriers, qui se sont d'abord installés sur la Tortue, puis à Saint-Domingue, commencent à coloniser la Martinique et la Guadeloupe. À peine installés, les gouverneurs d'Esnanbuc et l'Olive massacrent les Caraïbes de l'île, prétextant que les Indiens auraient fait de même. La guerre fait rage, et les Indiens abandonnent une île après l'autre, jusqu'au traité de 1650. Français et Caraïbes se disputent la Dominique jusqu'au milieu du XVIIIème siècle. Pour être bien reçu chez les Caraïbes, il faut se démarquer des autres Européens. Les missionnaires, pre-

mières victimes des guerres entre Européens et Caraïbes, louent le savoir-vivre des Indiens et leur accueil, même si la conversion n'aboutit pas.

Époque des pirates (1690-1730)

Les Caraïbes ne peuvent désormais plus compter parmi les alliés des Européens. Les pirates peuvent tirer leur épingle du jeu en se présentant comme ennemis des nations européennes et ainsi faire des Caraïbes leurs alliés, mais cela ne sera ni aisé ni fréquent car la négociation n'est pas le fort des écumeurs des mers !

Époque des corsaires (XVIIIème siècle)

Malgré la résistance acharnée des Caraïbes, Saint-Vincent, dernier bastion de résistance, finit par tomber aux mains de l'ennemi. Les Caraïbes doivent alors se soumettre aux envahisseurs et vivre selon les usages européens.

Plantes connues des Caraïbes

Plantes médicinales

Achourou. Les feuilles du « bois d'inde » sont aromatiques et utilisées dans les sauces. Elles ont aussi des vertus anti-diarrhéiques.

Aloi. Un fruit filandreux, mais au jus excellent. L'huile distillée du noyau de ce fruit fait disparaître les dartres, communes dans les Caraïbes.

Ati. Les Caraïbes se nettoient les yeux avec ce piment.

Ayoüalali. Pour soulager une dent cariée ou soigner un ulcère, les Caraïbes retirent la seconde écorce de ce bois jaunâtre et l'appliquent sur leurs gencives.

Baccoucou. On retire de cet arbre, proche du bananier, l'oignon qui soutient sa tige pour l'écraser et soigner les plaies infectées.

Balliem. Cette herbe a une odeur puante et forte, mais, consommée, elle fait baisser la fièvre. Elle est donc utile pour soigner la dengue, la fièvre jaune et la fièvre due aux morsures de rats. En revanche, elle n'aide pas contre la fièvre typhoïde.

Bamatta. L'écorce de cet arbre étrange, qui pourri au contact avec la terre, sert à soigner les cors aux pieds.

Bohémoin. Ce piment ouvre l'appétit.

Cachima. Les feuilles de cachima ont des vertus similaires à l'herbe balliem.

Cacouti. Cassé, ce bois dur libère un lait qui guérit les caries.

Cali-calichiri. La seconde écorce de cet arbre, qui se boit avec de l'eau, stoppe à la fois les diarrhées et les hémorragies.

Caniche. La canne à sucre est une friandise très appréciée des Caraïbes. Elle a aussi un usage médicinal, car, fumée au-dessus d'un feu puis sucée, elle guérit des rhumes, que le malade finit par cracher.

Chibouleléme. Cette mauvaise herbe omniprésente sur les îles a de grandes vertus laxatives.

Chipiou. Le jus de l'écorce de cet arbre est d'une extrême amertume. En revanche, frotté sur la peau des patients atteints de syphilis, il la résorbe peu à peu.

Chouchourou. Le jus des feuilles pressées de ce mahot guérit des angines et autres maux de gorge.

Coucheue. Le rocou, ou coucheue en caraïbe, protège des piqûres des moustiques, mais aussi partiellement des sangsues et autres parasites, comme les chiques. Le rocou est broyé sur une pierre lisse et mêlé à de l'huile.

Coulaboule. Le coulaboule sauvage permet une cicatrisation plus rapide et plus harmonieuse des plaies tout en diminuant la fièvre.

Ébeti. Littéralement « mon remède », l'ébeti n'est pas une plante, mais un remède mystique. Il est constitué d'une petite calebasse allongée pleine de chair de mansfenix ou de jaguar. Les Caraïbes se préservent ainsi des mabouyas. De plus, ce remède leur confère du courage.

Houloulou. Cette graine rouge diminue les gaz.

Huekékia. Deux « bâtons fusil » sont utilisés pour faire du feu. Une entaille est faite dans le premier, qui est tenu horizontalement par les deux pieds à chaque extrémité. Le second bâton, inséré dans l'entaille, est animé d'un mouvement de rotation rapide afin d'embraser de la mousse sèche.

Huélere-banna. Permet de soigner les organes et membres atteints d'hydropisie, qui se manifeste d'abord par des excréments blancs, signe avant-coureur d'un désordre métabolique d'origine virale qui fait se nécroser les organes. Sans cette plante, la maladie est mortelle.

Iabacani. L'écorce et les feuilles de cet arbre sont frottées dans de l'eau. Cette eau est ensuite passée dans les cheveux pour faire mourir les poux ou atténuer des maux de tête.

Icalêtêpoüe. Les graines de coton soignent des inflammations des poumons.

Inhali. L'eau de manioc est un poison qui peut tuer une personne qui n'y est pas habituée. Les Caraïbes, grands consommateurs de cassave, sont immunisés.

Inipani. Cet arbuste aux petites feuilles a un bois dur et gommeux utilisé par les femmes pour faire chauffer la cassave. En brûlant, ce bois dégage une chaleur modérée et un doux fumet.

Irripali. La racine de cet arbre écrasée et mélangée à l'eau donne une sorte de savon. Les femmes en font usage pour provoquer leurs règles.

Lanati. Cette liane, frottée entre les mains et appliquée sur la peau, guérit les ulcères.

Loullourou. Le noyau du fruit de cet arbre peut servir de savon, et son écorce frottée dans de l'eau et appliquée sur la peau stoppe les hémorragies.

Mali-mali. Le fruit du cassier a des vertus laxatives assez douces.

Manallou. Cette liane, enroulée autour du membre mordu par un serpent, empêche que le venin ne se propage.

Manhore. La manhore est l'huile extraite de l'oiseau appelé « frégate ». Frottée sur les jambes, elle fait disparaître la sciatique.

Manlira. Le gaïac est bon pour soigner la syphilis.

Onabouboüe. L'écorce des racines de cet arbre, découpée en lamelles, fait mourir le poisson, qui remonte alors à la surface et est récupéré aisément. Cette technique de pêche, très commune dans le Nouveau Monde, s'appelle « enivrer la rivière ».

Oüaliapa. La goyave est astringente.

Oüallapana. Les feuilles de cet arbre fruitier font baisser la fièvre.

Oüallouhoumérou. Lorsqu'on détache une feuille de cet arbre assez courant, un suc en coule. Ce suc, appliqué sur une blessure, la guérit rapidement. Les vapeurs de ce suc bouilli soignent de la pleurésie.

Oubou. Pour guérir de la goutte, les Caraïbes enterrent des braises auxquelles ils mêlent des noyaux de ces prunes. Ils y posent la partie malade jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus endurer la chaleur.

Outaoüaheu. Avaler de l'eau dans laquelle a bouilli l'écorce de cet arbre fait rendre tout sa nourriture par en haut et par en bas.

Outiri. L'écorce bouillie de cet arbre favorise la cicatrisation des blessures par lame en prévenant du tétanos.

Riboulichi. Macérées dans de l'alcool, les racines de ce jonc ont la vertu de favoriser l'accouchement.

Tachiboüaca. L'écorce bouillie de cet arbre guérit les blessures.

Taoüin. Le jus de son écorce exprimé dans du coton guérit les yeux des conjonctivites et autres infections.

Taya-taya. Cet « arbre médecine » a le bon goût d'aider à la guérison des maladies et des blessures en général.

Toulala. Cette herbe absolument vitale pour les Caraïbes est appelée « herbe à flèche ». En effet, elle sert d'antidote aux poisons des flèches, du curare au mancenillier.

Yebéni. Cette dent d'agouti est fixée avec du fil de coton sur un bâton. Les Caraïbes en font deux usages : un médicinal et l'autre punitif. Afin de se « laver le sang » (l'équivalent de la saignée européenne), ils s'effleurent la peau avec et évacuent le sang qui coule. Cette dent d'agouti sert aussi à lacérer à mort les Arawaks prisonniers, ainsi que les responsables de crimes graves, comme l'adultère, ou à moindre échelle le vol.

Plantes utilitaires

Acomas. Le bois de cet arbre proche du chêne est propre à la charpenterie navale.

Bamatta. Ce bois lourd a tendance à pourrir sur terre, mais il durcit dans l'eau et peut être avantageusement utilisé pour confectionner la quille d'un navire.

Chibou. C'est dans cet arbre énorme et parfaitement droit que les Caraïbes taillent leurs pirogues, en évidant son tronc coupé en deux dans le sens de la longueur.

Chimalouba. L'acajou blanc est utilisé pour faire de longues planches qui servent à rehausser les bords des pirogues caraïbes. Ce bois est en effet à la fois dur et résistant à l'eau de mer.

Chinattê. Cette liane peut être utilisée pour solidariser des morceaux de bois, car elle se durcit au contact de l'eau et ne pourrit pas.

Chouchourou. Cette écorce filandreuse est d'une extrême solidité et sert à réaliser des cordages. Réduite en charpie, elle est mêlée à de la gomme afin de servir d'étoupe.

Commitiri. La « motte des poux des bois » se consume aisément. De plus, elle dégage une chaleur sans flamme, si bien qu'elle est utilisée pour faire de la cuisine en toute sécurité.

Huéleguenne. La fiente de vermisseau, mélangée avec la gomme de cet arbre, donne de la glue.

Manlira. Le gaïac est un bois imputrescible extrêmement dense, qui peut servir de matériau de construction, ou être utilisé pour fabriquer des armes contondantes efficaces (le bottou caraïbe) ou pour former la quille d'un petit navire. Il est idéal pour ce dernier usage, car c'est un bois qui coule dans l'eau, ce qui est bénéfique pour la stabilité du navire.

Matallou. Ces calebasses en forme de poire peuvent soit être fendues dans le sens de la longueur pour donner de la vaisselle, soit servir directement de poire à poudre.

Montochi illagra. Les racines de palétuvier, très communes, sont utilisées comme cordage court.

Taoüin. Le bois de chandelle se consume lentement, comme une chandelle.

Touli. Le bois de santal, gommeux, brûle lentement en donnant une flamme vive. Il est utilisé pour faire des flambeaux.

Yaoüalla. Les épines du palmiste dit « épineux » sont dures et longues de plusieurs centimètres. Elles peuvent être utilisées pour coudre, même des voiles.

Yataggê. La feuille du palmiste franc est si grande que les Caraïbes la plient en deux pour en faire une couverture.

Les Indios Bravos (Yanomamis)

« Les anciens n'entendaient rien à la langue des Blancs. C'est pour cela qu'ils les ont laissés pénétrer dans la forêt avec tant d'amitié. S'ils avaient compris leurs paroles, ils les auraient chassés avec leurs flèches. »

— Davi Kopenawa Yanomami

Les Espagnols n'ont jamais réussi ni à soumettre, ni à détruire cet ensemble de peuples de guerriers féroces, et ont donc appelé ces tribus les Bravos. Ils occupent la forêt vierge de la Guyane au Yucatán. Ils naviguent un peu en rivière mais vivent assez loin de la mer. Peuples agressifs, ils passent leur temps à se faire la guerre entre eux ou à la faire aux Mosquitos. Totalement invisibles dans leurs forêts, ils tuent quiconque s'aventure sur leur territoire à coups de flèches ou de sarbacane au curare. Les Indios Bravos refusent systématiquement et violemment tout contact avec l'extérieur, vivant complètement reclus dans leurs forêts.

Description

Étant donné l'ampleur de la tâche qui consisterait à décrire chacun de ces peuples en détails, nous nous contenterons de l'un d'entre eux : les terribles Yanomamis. Les Indiens Yanomamis constituent, au cœur de la forêt amazonienne, le plus grand de ces peuples que les Espagnols et les Portugais ont appelés *Indios Bravos*. Ils comptent plus d'une centaine de milliers de membres, répartis entre le fleuve Orénoque et le fleuve Parima. Ils sont encadrés par des peuples caraïbes à l'est, en Guyane, et des Arawaks au sud et à l'ouest, dans le Nouveau Royaume de Grenade.

Apparence

Les Yanonamis sont relativement petits, même par rapport aux Européens. Ils restent en général nus, quoique certains – hommes ou femmes – portent un pagne, sous forme d'une ceinture de tissu (de l'écorce de mahot). Dès l'adolescence, les jeunes hommes nouent une cordelette autour de leur prépuce, puis l'attachent à leur taille, tenant ainsi leur sexe dressé.

Ornant leur visage, des baguettes leur transpercent les joues et le lobe de l'oreille (remplacées à cet endroit parfois par de petites plumes de vautour). Ils aiment enrouler une queue de singe capucin autour de leur tête. Les Yanomamis glissent souvent une feuille de tabac roulée dans leur bouche, coincée entre la gencive et la lèvre inférieure, une friandise dont bien des hommes ne peuvent se passer.

Le corps et la tête sont souvent peints, mais pas entièrement comme les Caraïbes, les Mosquitos ou les Arawaks. Les Yanomamis préfèrent des rayures noires séparées par des rangées de points, ou des rayures en zébrures sur le corps. Une cordelette, ou une queue de singe portant une plume de duvet de vautour, agrémente leur bras. Lors de fêtes reahu qui réunissent les communautés voisines, les invités se parent de leurs plus beaux atours, à la manière des esprits de la forêt.

Psychologie

Les Yanomamis ne correspondent pas une seule seconde au mythe du « bon sauvage », car leur mode de vie est très violent. Leurs croyances tournent autour du concept de la « prédation cannibale » : ils ingèrent les os de leurs morts ; en revanche ils ne mangent pas leurs ennemis comme le font les Caraïbes, ils les « dévorent » métaphoriquement. En effet, linguistiquement parlant, on ne « tue » pas un ennemi, on le « dévore ». Ils considèrent que la mort, même par voie naturelle, est toujours donnée par un être humain, qui soit envoie physiquement une flèche, soit envoie un esprit qui lacèrera sa victime. Celui qui périt au cœur de la forêt est la proie d'un esprit maléfique invoqué par un ennemi.

Seule la famille compte vraiment chez les Yanomamis. Les autres sont au mieux des alliés, et pas forcément de façon durable. De nombreux cas, comme manquer de respect de l'étiquette, ou bouder une fille offerte en mariage, est prétexte à une dispute. Celle-ci fera alors l'objet soit d'un duel rituel, soit d'un raid guerrier, soit d'un appel aux esprits de la forêt, les *xapiripë*.

Un groupe de Yanomamis n'ayant jamais vu de Blancs ne les massacrera pas. Il essaiera de comprendre ce qu'ils veulent, mais dès que la menace se fera sentir, ou qu'une maladie européenne à laquelle ils sont si vulnérables se répandra, les étrangers seront chassés à coups de flèches et de sarbacane.

Les différents peuples Yanomamis

Les Yanomamis se répartissent en quatre peuples : les Yanomamis au sud-ouest, les Sanima au nord, les Yanomae au centre et les Ninam à l'est. Les Yanomamis sont de loin les plus nombreux. Les autres peuples n'ont pas la même langue, mais les croyances animistes sont très proches.

Pieds et poings liés

Les Indios Bravos attirent de petits groupes d'Européens en leur faisant croire qu'ils les prennent pour des dieux. Ils leur font consommer des drogues hallucinogènes, puis les sèvrent. Les Européens devenus dépendants sont prêts à tout pour se procurer leur drogue. En échange de la promesse de fournir à vie en drogue ceux qu'ils disent être leurs dieux, les Bravos les envoient éliminer les têtes pensantes (gouverneur, maire…) des villes proches de leur forêt. Le succès de leur stratagème leur fait regagner une partie de leur territoire. Vont-ils passer de la défense à l'attaque ?

Culture

Organisation

Les deux personnalités les plus importantes du village yanomami sont le cacique – le chef – et le chaman. Un cacique est un chef de lignée ; il y en a un par famille. Cependant, comme il est de coutume d'épouser des cousins croisés, de la tante paternelle ou de l'oncle maternel, un village ne contient en général qu'une seule famille. Le village peut s'agrandir en « absorbant » une famille alliée par un mariage, suivi d'une succession d'autres, mais toujours sur le principe de cousinage croisé. Le mode de vie yanomami ne permet pas de nourrir une communauté trop nombreuse, aussi un village compte-t-il une centaine d'habitants, guère plus. Le cacique transmet son autorité à son gendre et partage de son vivant le pouvoir avec celui-ci. Le gendre est donc choisi avec le plus grand soin.

Les Yanomamis ne pourraient vivre sans rester en contact avec les xapiripë, les esprits de la forêt, car ils en sont les gardiens, en échange de leur protection. Les chamans sont donc des personnes vitales pour le village, qui en compte parfois une bonne dizaine. Les chamans sont en majorité des hommes, mais rien n'empêche une femme de le devenir. Ils protègent le village et ses membres contre les esprits maléfiques qui vivent dans la forêt, ou qui sont envoyés par les ennemis. De plus, ils offrent leurs conseils au cacique.

Habitat

On peut découper une zone d'habitation yanomami en quatre cercles. Tout d'abord, la maison commune forme un cône tronqué, protégeant des agressions extérieures, mais donnant sur une vaste cour intérieure de plus de 70 mètres de diamètre. La construction de cette maison est extrêmement complexe et requiert un travail acharné des femmes pendant que les hommes préparent le jardin et assurent la subsistance par la chasse. Les femmes yanomamis ont une parfaite connaissance des fonctions possibles de chaque arbre, liane ou feuille pouvant servir dans la maison commune. Dans les villages comptant peu d'habitants, la maison commune ne comporte pas de cour intérieure, et le toit est conique. Ensuite vient le cercle des jardins, proches de la maison commune pour que les femmes et les enfants puissent aller chercher la nourriture de la famille sans danger. Au-delà se trouve le domaine de chasse, extrêmement vaste. Enfin, viennent les anciens jardins, qui fournissent de la nourriture supplémentaire en cas de disette.

Division des tâches

La chasse est une activité masculine prestigieuse. Il est essentiel d'être un bon chasseur pour devenir un bon parti. La pêche n'arrive qu'au second plan. L'agriculture est aussi la tâche de l'homme, bien que certaines femmes y participent aussi. Les femmes s'acquittent de l'éducation des enfants, de la préparation du repas et de la tenue de la maison commune.

Mariage

Chez les Yanomamis, le mariage va au-delà de l'union d'un homme et d'une femme. En effet, la famille étendue est la base de la vie sociale. Lorsque deux villages décident de vivre ensemble, ils garderont de la méfiance l'un envers l'autre jusqu'au moment où suffisamment de liens familiaux se seront tissés entre eux. Et le seul moyen de tisser des liens familiaux est bien sûr le mariage. Lors de fêtes intercommunautaires, les jeunes filles se font belles pour avoir la chance d'attirer l'attention d'un futur mari. Ne pas leur faire honneur est un grave affront, qui peut transformer une alliance en guerre larvée, ou au moins susciter un duel rituel.

Pour être un bon mari, un homme doit se montrer bon chasseur. Après la rencontre avec sa future femme, il doit donc ramener à cette dernière et à son beau-père le fruit de sa chasse ; la quantité importe autant que la rareté des animaux rapportés ; durant cette chasse, le jeune homme doit aussi s'être confronté à la difficulté. En effet, la chasse est vitale pour le mode de vie yanomami et nécessite une connaissance approfondie de la forêt et de son gibier. Après le mariage, le jeune mari va habiter avec sa belle-famille, et entretient dès lors des rapports privilégiés avec son beau-père.

Famille, alliés et ennemis

Les êtres vivants sont classés en catégories très distinctes : la famille, les membres du village, les alliés, le

gibier de la forêt et les plantes, les ennemis et les « étrangers ennemis ».

La famille est extrêmement étendue et unie par un lien indéfectible dans l'adversité. Chaque membre est essentiel à la survie de tous, aussi la famille ne doit être ni trop grande, ni trop petite. Jamais un Yanomami ne laissera un membre de sa famille dans le besoin – typiquement un chasseur malade – car le jour où il sera lui-même malade, il aura besoin du soutien de ses proches.

Les membres du village sont souvent aussi membres de la famille. Si ce n'est pas le cas, les mariages unissant les deux groupes ne sauraient tarder. Entre temps, les membres du même village s'entraident, mais avec une légère méfiance réciproque. Les conflits entre individus sont réglés par des duels rituels, pour éviter de fragiliser l'ensemble du groupe. En cas de conflit larvé étendu à plusieurs membres, les deux groupes doivent se séparer et s'éloigner l'un de l'autre. Ils ne compteront plus parmi les alliés, mais parmi les ennemis.

Les alliés sont les membres de villages voisins. Les territoires yanomamis sont assez étendus du fait de la prépondérance de la chasse dans leur alimentation. Aussi les villages sont éloignés les uns des autres de plusieurs dizaines de kilomètres dans la forêt vierge. L'éloignement assure à la fois le respect mutuel entre les groupes et le respect de la forêt. Lorsqu'un groupe déménage, typiquement au bout de quatre ou cinq ans passés au même endroit, il prévient ses alliés et s'installe loin de ses ennemis. Les réunions entre alliés sont des fêtes ritualisées nommées *reahu*.

Le gibier de la forêt et les plantes sont autant respectés que les hommes. Chaque homme a un double animal, qui peut vivre très loin de lui. Leurs deux vies sont intimement liées. Si l'un meurt, l'autre devient malade et peut mourir à son tour. Si l'un est blessé, l'autre subit une blessure mystique.

Les ennemis sont des membres des villages voisins, yanomamis, caraïbes ou arawaks, connus et combattus. Les raids entre les villages se multiplient jusqu'à ce que l'un d'entre eux s'estime vaincu et s'installe beaucoup plus loin.

Les « étrangers ennemis » sont tous ces inconnus à l'égard desquels les Yanomamis font preuve d'une extrême méfiance. Leur attitude alterne alors entre l'amabilité, afin de connaître les motifs de ces étrangers, et la violence lorsqu'ils s'estiment en danger.

Fête reahu

La rencontre entre deux familles alliées de villages différents revêt une importance essentielle dans la vie des Yanomamis. Cela fait l'objet d'une fête, son but étant de rapprocher les deux groupes. Le partage de ce moment est à la fois festif et religieux, constituant par exemple une occasion de consommer rituellement les cendres des morts.

Le déroulement de la fête imite la danse de présentation des xapiripë, les esprits de la forêt. Tout d'abord, comme les xapiripë, la famille qui rend visite s'arrête à chaque clairière pour s'apprêter. En effet, avant la danse de présentation, les xapiripë s'arrêtent au-dessus du sol des clairières – ils ne touchent jamais le sol, car ils marchent sur de minuscules miroirs flottants. Hommes et femmes se peignent le corps avec du rocou ou du nicolaï, ils se ceignent la tête d'une queue de singe capucin, s'attachent sur le corps ou aux oreilles du duvet de vautour, la plus douce et la plus belle des décorations. Ce n'est que lorsque chacun est apprêté qu'ils pénètrent dans le village de leurs hôtes.

La fête elle-même, du fait de son caractère hautement politique et religieux, suit un protocole très strict, et chaque écart offense grandement les alliés, qui peuvent devenir des ennemis, à moins que l'affaire ne concerne que deux individus en particulier, qui s'affronteront lors d'un duel rituel.

Les causes de discorde

La fête *reahu* est un moment crucial et dangereux, au cours duquel la relation entre les villages peut basculer, soit en bien vers un mariage cimentant les deux groupes, soit en mal vers des raids guerriers. Le reste du temps, les deux communautés vivent séparées et il y a peu de risque de conflit. Il est rare qu'un chasseur, ou pire une femme ou un enfant, soit attaqué par un autre village sans qu'il y ait eu brouille au préalable. Un père peut être fâché qu'un chasseur d'un autre village voit sa fille en cachette, mais plutôt moins qu'un chrétien ne le serait ! Bien plus insidieux : les attaques mystiques peuvent elles aussi mettre à mal les relations entre deux villages, les esprits de la forêt étant une multitude, et accessibles pour tout chaman. Il est cependant impossible de remonter au chaman qui les a envoyés pour, entre autres choses, voler le principe vital d'un enfant.

Agriculture et chasse

Contrairement aux Caraïbes, Arawaks et Aztèques, dont les méthodes agricoles permettent de produire des quantités phénoménales de nourriture tout en ne nécessitant que peu de travail, les Yanomamis ont des rendements plutôt faibles. L'agriculture, extrêmement respectueuse de la Terre-Forêt, est basée sur la technique du brûlis. Un jardin commun, de taille modeste, est travaillé par chaque famille et fournit un grand nombre de végétaux et d'herbes médicinales. On y trouve notamment

des tubercules, des bananes, des papayes, du piment, des palmiers, du maïs, de la canne à sucre, mais aussi du rocou et du nicolaï pour la peinture corporelle, du tabac, du coton, des calebasses pour la vaisselle et des roseaux qui servent à fabriquer les flèches. On y trouve bien sûr aussi une plante hallucinogène nécessaire aux rituels des chamans : l'arbre paharahi dont on tire la poudre yakaona, dont il existe trois sortes. Avec ces plantes, les Yanomamis font aussi pousser des poisons – de pêche, de chasse et de combat – et des plantes magiques, qui servent à créer des charmes de chasse, des philtres d'amour, etc. Il existe aussi des plantes que les chamans projetteront avec leur sarbacane pour jeter des sorts aux ennemis. Les plantations sont installées sur un petit terrain de quelques hectares, qui fournit toutes les ressources nécessaires en fruits. Les Yanomamis laissent progressivement la nature reprendre ses droits sur leur jardin, et ils déménagent un peu plus loin. Ils visitent de temps en temps leurs anciens jardins, qui continuent de produire seuls, entre les plantes tropicales.

Cependant, les Yanomamis ont absolument besoin de viande pour vivre. Aussi la chasse est une activité nécessaire. Elles est aussi très coûteuse en temps et nécessite une solide formation. Les chasseurs vont très loin pour trouver le gibier, dont la quantité diminue avec le temps de résidence, ce qui justifie en grande partie le déménagement. Les animaux chassés sont extrêmement variés, en espèces et en tailles : plus de cents espèces différentes, dont un grand nombre d'oiseaux. Tout homme malade handicape le village par son incapacité à chasser.

Pour pêcher, les Yanomamis utilisent la même méthode que les Caraïbes et les Arawaks : ils empoisonnent les rivières pour récupérer le poisson un peu en aval. La proximité d'une rivière est donc essentielle à la survie du village.

La guerre

Les Yanomamis sont coriaces. À la guerre, le but n'est pas de montrer que l'on est plus fort que son ennemi, mais de se venger de lui ou de le chasser. Tous les moyens sont bons, qu'ils soient mystiques ou physiques :

- **Duels rituels.** Par le duel rituel, les Yanomamis évitent de transformer un conflit personnel en guerre ouverte entre familles. Le but de ce rituel est d'extérioriser son ressentiment plus que de tuer. Les deux adversaires se battent avec des armes réelles, mais retiennent leurs coups dans un combat codé. Ne pas retenir ses coups est un affront à la famille de l'adversaire. Si un duel rituel n'a pas réussi à faire disparaître le ressentiment des deux belligérants, un second duel rituel peut avoir lieu, qui durera jusqu'à ce qu'un des deux adversaires soit hors combat.
- **Expéditions guerrières.** En cas de guerre ouverte entre familles, entre villages ou envers des étrangers, les Yanomamis alternent les techniques de guérilla pour harceler l'adversaire, et les combats ouverts pour le faire fuir. Chasseurs hors pairs, ils connaissent leur territoire sur le bout des doigts et ne laissent aucune chance à un adversaire qui n'a pas cette science. Un groupe d'Européens sera décimé avant même de savoir d'où viennent les flèches. Les chamans sont aussi de la partie. Ils utilisent des sarbacanes pour envoyer des sortilèges à leurs adversaires. Le plus simple d'entre eux est le curare, qui tue en paralysant. Les guerriers n'utilisent pas de sarbacane, mais des flèches et des lances.
- **Guerre spirituelle.** Si les raids guerriers sont sporadiques, la guerre spirituelle ne connaît pas de trêve. Les chamans envoient leurs esprits auxiliaires attaquer chasseurs, femmes et enfants. L'effet recherché va du vol du principe vital d'un enfant, qui fait régner l'anxiété dans toute la famille jusqu'à ce que le chaman adverse l'ait récupéré, à la « dévoration » pure et simple. Les xapiripë infligent des blessures spirituelles graves, voire inguérissables, comme celles de l'esprit caïman. La guerre spirituelle monopolise plus encore l'attention des chamans d'un point de vue défensif qu'offensif. Le raid guerrier est souvent une conséquence de l'impuissance des chamans à protéger la famille.

Religion

Les Yanomamis suivent une religion animiste qui se mêle fortement à la vie quotidienne. Par exemple, les rituels sociaux calquent les actes des xapiripë, les esprits de la forêt. Leur mode de vie va au-delà de l'amour et du respect de la nature : ils en font partie au même titre que les animaux et les plantes. Les Yanomamis sont le gibier des maisons alors que les animaux sont le gibier de la forêt.

Omama

Omama est le créateur de la Terre-Forêt. Il a créé les premiers humains qui, du fait de leur mauvais comportement, se sont transformés en animaux et sont désormais le gibier que les chasseurs traquent. Certains humains de la première humanité se sont transformés en monstres cannibales, qui vivent aujourd'hui dans les mondes souterrains et dévorent les principes pathogènes que les chamans extraient lors de leurs transes rituelles et rejettent vers eux, sous la terre.

Omama a créé la Terre-Forêt au moment même de sa naissance. Il dut ensuite la refaire car elle était trop brûlante. Il a dessiné la lune, puis il a fait jaillir les cours

d'eau en plantant un bâton de fer dans le sol, et dessiné les fruits dans les arbres pour nourrir son fils. Il a créé une terre vivante, pleine d'esprits qui repoussent les esprits maléfiques. La vie même de la Terre-Forêt urihi a repose dans son image spirituelle *urihinari*, qui lui confère un pouvoir de croissance immanent, në rope. La forêt est éternelle, tant que les xapiripë veillent sur elle. Omama a créé les montagnes comme des piquets qui tiennent et soutiennent la forêt.

Mais Omama s'est enfui de la Terre-Forêt. Son fils avait entendu le chant d'un oiseau, qu'il prit pour les paroles du terrible Esprit du Coton *Xinarumari*, qui vient lacérer la peau des Yanomamis avec des fils de coton brûlants. Croyant que *Xinarumari* venait pour lui, Omama a fui, plaçant derrière lui des feuilles de palmier pour dissimuler ses traces. Ces feuilles se sont transformées en montagnes.

Êtres, choses, concepts et leurs images

Chaque être, chose ou concept à une image, un principe vital, *utupë*. Les êtres datant de temps immémoriaux sont devenus esprits. Un jaguar a un principe vital, qui est représenté par l'esprit jaguar. Si cet esprit est unique, il a une infinité de reflets, dont certains sont associés à des jaguars vivants, mais pas tous. C'est à ces reflets que le chaman fait appel lors de sa transe.

Les xapiripë

Les esprits de la forêt, *xapiripë*, images des choses, êtres et concepts, apparaissent au chaman sous la forme d'êtres humanoïdes minuscules au sexe microscopique, à l'exception de l'esprit anaconda. Ils sont lumineux et magnifiques, plus beaux que les plus beaux des humains. Il existe des esprits féminins et masculins, les premiers motivant les seconds à défiler devant les yeux du chaman. Les xapiripë sont tous armés de machettes tranchantes comme des lames de rasoir, qui leur servent à déchiqueter les principes pathogènes ou les esprits maléfiques. Les xapiripë libres habitent au sommet des montagnes, dans des maisons faites de miroirs empilés. Les xapiripë peuvent aussi exister sous forme affiliée (à un chaman). Ils vivent alors dans la « poitrine du ciel », qui se situe au-dessus du prêtre. C'est seulement de ses esprits affiliés que le chaman pourra tirer son pouvoir. Plus il est puissant, et plus ses xapiripë affiliés sont nombreux, variés et anciens. En effet, il existe des jeunes xapiripë, mais aussi des anciens, qui ont vécu les premiers temps de l'humanité. Plus un xapiripë est ancien et plus il est puissant. Les xapiripë apprennent leurs chansons sur l'arbre à chant créé par Omama lui-même. Leurs chansons sont magnifiques et d'une variété infinie. On affilie un esprit en apprenant à répondre à ses chants lors de la transe.

Devenir chaman

Les Yanomamis amenés à devenir chamans sont souvent hantés par des rêves incompréhensibles dès leur jeune âge. Seule la transe leur révèlera le sens de ces rêves. D'autres jeunes chasseurs, en pêchant ou en chassant près des rivières, sont attirés par les chants des filles des esprits des eaux, les *Yawariomapë*. Elles les séduisent et ouvrent leur esprit aux secrets de la voie chamanique. Durant toute sa vie, le chaman n'est pas seulement un médiateur entre le monde des esprits et les hommes, il négocie aussi avec les esprits et régule la cosmologie de la Terre-Forêt.

Passage de pouvoir spirituel

Avant de mourir, un chaman peut présenter ses esprits auxiliaires à un autre chaman et ainsi en préparer la transmission. Par la suite, ces esprits resteront les siens, mais, à sa mort, ils reconnaîtront celui à qui ils ont été transmis et habiteront dans sa poitrine plutôt que de retourner dans les montagnes. La transmission de ses esprits est un don sans prix que l'on n'accorde qu'à un jeune chaman que l'on tient en haute estime, son gendre par exemple.

Rituels

Afin de voir les xapiripë et de communiquer avec eux, le prêtre doit prendre une poudre hallucinogène : *yakoana*. Il existe plusieurs variantes de cette poudre en fonction des régions habitées par les Yanomamis. Certaines sont plus puissantes, voire plus dangereuses que d'autres, mais toutes permettent de voir les esprits. La poudre yakoana ne donne pas directement la vision des xapiripë. Elle fait mourir les « yeux de revenant » du prêtre pour les faire renaître au monde des esprits. Le corps même du prêtre est mis en pièces par la poudre pour être recomposé par les esprits, qui lui rendront sa forme mortelle à la fin de la transe.

Pendant la transe, le chaman fait descendre les esprits qui effectuent devant lui une danse de présentation. Le chaman incorpore alors un esprit spécifique en imitant sa danse et son chant. Pour soigner une maladie, il appelle les esprits les plus à même de reconnaître les esprits maléfiques qui ont laissé une trace pathogène dans l'image du patient. Ensuite, d'autres esprits auxiliaires doivent être convoqués pour extraire ces traces du patient. Ils sont ensuite lancés dans le monde souterrain pour y être dévorés par les esprits cannibales ancestraux. Lorsque le principe vital d'un malade a été volé par un esprit maléfique, il convient d'organiser son sauvetage et de se venger des esprits responsables.

Afin d'être à même d'utiliser les pouvoirs d'un esprit, le chaman doit donc l'incorporer en l'imitant. Il utilisera ses pouvoirs, souvent liés à des attributs de l'animal ou de l'être que l'esprit représente, en imitant l'action de l'esprit. Il pourra ainsi modifier l'organisation spirituelle du monde afin de sauver un membre de sa famille ou de punir un ennemi.

La mort

La mort suit un rituel de cannibalisme funéraire. Comme nous l'avons vu, on ne meurt pas chez les Yanomamis, on est dévoré : dévoré par un esprit maléfique de la forêt lorsqu'on disparaît dans cette dernière ou lorsqu'on a été ensorcelé par le projectile magique envoyé par un sorcier ennemi, et dévoré par un ennemi lorsque ce dernier vous tue avec ses flèches.

Cette conception se retrouve lors du rituel funéraire. Le corps est placé dans les bois, dans une cage de roseaux afin de le protéger des animaux, et on le laisse se décomposer ici. Ces corps exposés ont de quoi effrayer ceux qui s'aventurent dans la forêt ! Cela doit permettre aux cadavres de se fondre dans la *urihi a*, la Terre-Forêt. Lorsqu'il ne reste plus du corps que les os, ceux-ci sont récupérés, incinérés et broyés. On les incorpore alors à une bouillie de banane plantain, et ces restes sont ingérés par un membre de la famille, pour « donner l'oubli » au mort. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce n'est pas une façon d'incorporer la force vitale du mort, mais un processus qui pourrait être comparé à l'ensevelissement des morts des Européens. Il est donc très important de récupérer les corps des morts lors d'une expédition guerrière.

Lorsque les Yanomamis ne peuvent pas « donner l'oubli » à un mort, d'un point de vue physique, ils demandent aux xapiripë, lors d'une danse de présentation, de le faire d'un point de vue spirituel.

Relations diplomatiques

Comme nous l'avons vu, les relations avec les personnes extérieures au village dépendent de la nature de ces personnes. Les seules pour lesquelles les relations diplomatiques ne sont pas claires sont les étrangers. Tour à tour accueillis ou considérés comme ennemis, ils ne savent pas sur quel pied danser avec les Yanomamis. Si vous hésitez sur la conduite qu'un Yanomami tiendra à l'égard d'un Européen, choisissez l'agression pour le chasser.

Que reste-t-il du peuple yanomami ?

Les Yanomamis, comme la plupart des Indios Bravos, entretiennent très peu de relations avec les Européens. Ils se préservent ainsi des maladies qui ravagent ordinairement les rangs des Indiens. Il est plus dangereux pour un Bravo de recevoir un Européen dans son village que de le chasser à coups de flèches. Jusqu'au XIXème siècle, les Yanomamis restent donc toujours aussi nombreux, sinon plus que lors de leurs premiers contacts – violents – avec les Européens.



Les Indiens Mosquitos

Description

Apparence

Les Mosquitos sont grands et athlétiques, à la fois forts et agiles. Encadré par des cheveux noirs, leur long visage garde une expression dure et taciturne. Leur peau brun foncé se fond bien dans la forêt et les protège du soleil. Avec le temps, elle devient suffisamment épaisse pour les protéger des moustiques énormes et omniprésents. Ils se peignent le visage en noir pour recevoir leurs invités. Les femmes sont grandes, minces et bien faites. Dans les grandes occasions, elles se teignent la peau de rouge avec du rocou.

Psychologie

L'attitude des Mosquitos change beaucoup en fonction des circonstances. Ils sont d'un naturel silencieux, voire taciturne. En revanche, dans l'intimité, ils passent beaucoup de temps à jouer et à s'exercer à des jeux d'adresse. Il leur suffit de boire un peu de vin d'ananas pour devenir les plus joyeux drilles du monde. Les Mosquitos sont avant tout très curieux de ce qu'ils ne connaissent pas. C'est pourquoi ils aiment partir voyager avec des aventuriers français ou anglais. Lorsqu'on les attaque, ils montrent un courage exemplaire, ne reculant jamais devant l'ennemi. Cette attitude devient même excessive, virant à la bêtise, lorsqu'ils sont aux côtés d'aventuriers, car ils se croient vite invincibles du fait de la technologie des Européens. Malgré tout, les Mosquitos aspirent avant tout à la paix et à la tranquillité.

Le peuple mosquito

Le peuple mosquito est séparé en deux groupes distincts, qui se font parfois la guerre : les Mosquitos de la Boca del Drago, hostiles aux Européens, et ceux de la Boca del Toro, dont les alliances avec les Anglais et Français dépend fortement du comportement de ces derniers à leur égard.

Chacun de ces deux groupes comprend à la fois des pêcheurs qui vivent sur la côte et des chasseurs qui vivent à l'intérieur des terres. Ceci n'empêche pas un même individu d'exceller dans les deux domaines à la fois. Ceux qui vivent à l'intérieur des terres sont un peu moins téméraires que les pêcheurs et s'engagent rarement sur des navires flibustiers ou pirates. La côte Mosquito, comme son nom l'indique, est infestée de moustiques. La terre est peu élevée par rapport au niveau de la mer. Elle est aussi marécageuse, arrosée par de nombreuses rivières. Durant la saison des pluies, les terres sont inondées et deviennent totalement insalubres. Les Mosquitos sont donc des Indiens nomades qui se déplacent en fonction de la pluviosité. En 1660, on compte 1500 Mosquitos, mais leur nombre descend à 500 vers 1700. La fièvre jaune, la malaria et la petite vérole ont fait des ravages…

Culture

Organisation

Les Mosquitos vivent dans des villages de 100 à 200 personnes. Ils vivent en république, avec un chef élu en cas de besoin. On peut cependant qualifier les plus glorieux pêcheurs et guerriers de « seigneurs », car leur prestige n'a d'égal que leur nombre d'esclaves. En temps de guerre, les Mosquitos élisent le plus sage et le plus expérimenté de leurs guerriers. Il les dirige pendant la bataille, mais une fois revenus, il retourne à sa petite plantation et à sa pêche, abandonnant toute son autorité.

Agriculture et chasse

Le matin, la femme mosquito aide son mari à se coiffer, et lui prépare son déjeuner avant de s'occuper de la plantation. Celle-ci est minuscule et n'est pas suffisante pour nourrir une famille : quelques plants de bananes, de patates douces, de poivre indien et d'ananas. Les plantations nécessitent très peu de soins et sont laissées à elles-mêmes. Lorsque la nourriture vient à manquer, les hommes partent chasser le pécari ou le cerf, ou encore pêcher des poissons, des tortues de mer et des lamantins. Ils s'en reviennent le soir avec de quoi les nourrir une semaine et confient la viande à leurs femmes. Les Mosquitos sont les meilleurs pêcheurs et chasseurs du Nouveau Monde. Leur précision à l'arc, et plus encore au javelot ou au harpon, est légendaire.

Un atout précieux

Après avoir souffert de la faim, l'équipage réclame la présence à bord d'un Indien Mosquito. Il se rend dans un village où l'accueil reste très froid, car les Indiens ont été récemment trahis par des Blancs. Alors qu'une partie de

l'équipage se déclare prête à embarquer un pêcheur par la force, l'autre préfère chercher et ramener les Blancs fautifs pour trouver une bonne entente avec des alliés aussi précieux.

Mariage et mort

Lorsqu'un homme veut se marier, il rend visite au père de sa dulcinée, qui lui demande s'il est bon chasseur et pêcheur. S'il répond bien, son futur beau-père se sert une calebasse de vin d'ananas, la vide, et en offre une à son futur gendre. Celui-ci la boit, et les deux enfants peuvent s'unir. Les Mosquitos n'ont qu'une femme et le couple reste ensemble jusqu'à ce que la mort les sépare. Cependant, les Mosquitos ne sont pas du tout jaloux, et les aventures sans lendemain ne posent pas de problème.

Quand un homme ou une femme sent la mort proche, ses amis viennent lui rendre visite. Ils lui demandent s'il est fâché contre eux, pour vouloir les abandonner, et ne partent pas avant d'être rassurés. Le mort est enterré dans une fosse. Un veuf ne porte pas le deuil et peut se remarier dès qu'il le souhaite. Une veuve porte pendant quinze lunes sa nourriture la meilleure à son mari défunt. Elle l'enterre afin qu'il puisse manger dans l'au-delà. Lorsque les quinze lunes sont passées, elle déterre les os et les porte attachés sur son dos pendant quinze autres lunes. La fin de cette période clôt son veuvage ; elle attache alors les os sur le toit de sa maison et peut se remarier.

Jeux et entraînement

Les jeux occupent une grande part du temps libre des Mosquitos. Ils aiment tout particulièrement les jeux d'adresse. Dès qu'ils ont du temps, ils s'entraînent au lancer de javelot et de harpon. Très vite, les jeunes Mosquitos acquièrent la précision légendaire des adultes. Ce jeu d'adresse est assez commun, mais il en est un autre beaucoup plus remarquable. Les jeunes Mosquitos se mettent par deux, à une dizaine de mètres l'un de l'autre, avec chacun une baguette à la main. Ils s'envoient tour à tour un bâton, que l'autre doit dévier avec sa baguette. Lorsqu'ils sont rompus à cet exercice, c'est un javelot qu'ils apprennent à dévier. Puis vient l'exercice plus difficile de dévier une flèche. Les plus adroits peuvent même dévier les aiguilles de sarbacane ou interposer un bâton plus gros entre eux et une balle de mousquet. Mais les aiguilles et les balles sont trop petites et rapides pour pouvoir être interceptées à coup sûr. En revanche, un Mosquito muni d'une simple baguette ne craint pas les flèches tant qu'elles ne pleuvent pas trop dru.

Religion

Les Mosquitos n'adorent aucun dieu, et ne voient pas l'intérêt d'adopter les croyances chrétiennes. S'ils comptaient pour Dieu, il se serait manifesté depuis longtemps. De plus, pourquoi un dieu omnipotent se soucierait-il d'eux ? En revanche, ils ont une peur bleue d'un démon, Mabouya, que seul le prêtre du village peut voir.

Relations Diplomatiques

Relations avec les Bravos

Les Mosquitos sont en guerre quasi permanente avec les Bravos. Il s'agit plus d'escarmouches que de batailles rangées et les pertes sont faibles de part et d'autre. En effet, même si les Bravos savent rester invisibles dans la forêt, leurs tirs sont déviés par les adroits Mosquitos. Les corps à corps, par contre, tournent vite au carnage.

Relations avec les Européens

Les Mosquitos partagent tous la même haine implacable des Espagnols, qui malgré leurs efforts n'ont jamais réussi à les soumettre. Ils reçoivent en revanche les aventuriers français et anglais à bras ouvert, les couvrant de cadeaux et de fruits. À l'origine, un flibustier français a enlevé deux Mosquitos, qu'il a traités avec la plus grande délicatesse. Il les a ramenés dans leur pays au bout de deux ans. Les deux hommes ont dit à leur peuple tant de bien des Français que ceux-ci sont bien accueillis. Depuis que les Français leur ont recommandé les Anglais, ceux-ci sont aussi bien accueillis. Beaucoup d'aventuriers prennent femme parmi les Mosquitos ou ont des aventures avec elles. Ils sont alors considérés comme des Mosquitos à part entière.

Tout équipage de flibustiers, voire de pirates, se doit d'avoir à son bord un ou deux Mosquitos. Non seulement les Mosquitos peuvent nourrir tout l'équipage, mais ils sont de plus des combattants exemplaires. Ils manient vite le mousquet, presque aussi bien que les flibustiers eux-mêmes, et font des vigies exceptionnelles. Pour couronner le tout, ils ne sont pas intéressés par l'argent ! Reste qu'ils sont taciturnes et ne doivent pas être contrariés. Les flibustiers cèdent à tous leurs caprices. Cependant en 1690, un flibustier français s'étant mal conduit avec l'un d'entre eux, les Mosquitos deviennent réticents envers les Français et se tournent vers les Anglais à qui ils prêtent allégeance.

Que reste-t-il du peuple Mosquito ?

La principale raison de la survie des Mosquitos tient au caractère fortement inhospitalier de leurs terres, peu attirantes pour les colons. Les moustiques de ces régions marécageuses véhiculent de nombreuses maladies contre lesquelles les Mosquitos sont immunisés, en particulier du fait de leur usage intensif du rocou dont ils se peignent le corps.



Époque des aventuriers (1530-1620)

Durant la conquête espagnole, les Mosquitos sont catalogués « Indios Bravos » suite aux violents affrontements qui ont eu lieu. Les Mosquitos garderont toujours une rancune tenace contre l'envahisseur esclavagiste espagnol. Peu d'aventuriers connaissent l'existence des Mosquitos, et, à cette époque, ils sont reçus avec une certaine méfiance.

Époque des flibustiers (1620-1690)

Les Mosquitos, relativement faibles en nombre, ne souffrent pas autant que les autres populations indiennes des épidémies de variole. Les aventuriers français et anglais sont bien reçus. De jeunes Mosquitos n'hésitent pas à partir pour une période de deux à cinq ans avec des aventuriers, qui promettent de les ramener ensuite.

Époque des pirates (1690-1730)

Les Mosquitos sont toujours des alliés de choix pour les pirates anglais. Les Français sont acceptés mais à présent reçus plus froidement. Ils doivent faire amende honorable et regagner la confiance des Mosquitos pour qu'un jeune accepte de monter à leur bord. La population de la Boca del Drago, suite à de violentes altercations avec les Espagnols, a connu de nombreuses pertes.

Époque des corsaires (XVIIIème siècle)

Les Mosquitos de la Boca del Drago, désormais peu nombreux, fuient les rivages pour s'enfoncer dans la forêt. Quant aux autres Mosquitos, des épidémies ont réduit leur nombre de moitié. Bien que les relations avec les corsaires français – mais pas avec la marine de guerre – soient encore correctes, les engagements de Mosquitos sur les navires étrangers sont désormais de l'histoire ancienne.

Les Arawaks

Description

Apparence

Les Arawaks ont la peau couleur de cuivre. De haute stature, ils sont d'une grande beauté, particulièrement les femmes, très prisées des Indiens Caraïbes qui apprécient leurs traits fins, leur taille élancée et leurs seins fermes. Presque nus dans la vie quotidienne, les Arawaks s'habillent pour les grandes occasions et les cérémonies religieuses de vêtements de coton tissés aux couleurs vives. Les femmes sont nues avant le mariage et portent un cache sexe en coton après. Leur corps est orné de peintures, mais aussi de bijoux faits d'os, de pierre taillée ou de coquillages. Les bijoux en or, martelés à partir de pépites trouvées dans les rivières, sont aussi très prisés et arborés de manière ostentatoire. Tant qu'il n'est pas victime de la cruauté rapace des Espagnols ou des raids caraïbes, un Arawak peut espérer atteindre l'âge vénérable de 70 à 80 ans (contre 40 à 50 ans pour les Européens).

Psychologie

Les Arawaks vivent dans un paradis terrestre, sans soucis, et sont à l'image de leur environnement. Selon les Espagnols eux-mêmes, ils sont paisibles, d'humeur égale et joviale. Ils sont d'une profonde gentillesse et accueillent leurs hôtes, fussent-ils inconnus, avec la plus grande bienveillance. Ils sont très respectueux des rites religieux et sociaux qui animent leur vie. La décimation par les Espagnols, la déportation dans les plantations et les mines ont quelque peu entamé leur joie de vivre, mais n'ont pas altéré leur humeur douce et mesurée. En revanche, ils vouent une haine particulière et ancestrale aux Caraïbes, qui viennent la nuit les larder de flèches empoisonnées et enlever leurs femmes. Les Arawaks retournent à leurs ennemis les atrocités que ces derniers leur font subir.

Les différents peuples arawaks

Les Arawaks, un vaste peuple occupant la zone séparant le territoire yanomami du territoire inca, étaient les principaux occupants des Antilles, où ils ont prospéré grâce à la fertilité des terres et à l'abondance des fruits et des produits de la mer. Avant l'arrivée des Espagnols, ils occupent toutes les îles de Trinidad (qu'ils conservent après les invasions caraïbes) à Cuba, ainsi que les Bahamas. À l'arrivée de Christophe Colomb, plusieurs millions d'Arawaks vivent sur Hispaniola, autant à Cuba et un peu moins aux Bahamas et à Puerto Rico. Au bout de 30 ans de joug espagnol, leur population dans les îles est tombée à quelques centaines de milliers. Ils ne sont plus à la fin du XVIIème siècle que quelques centaines, esclaves, métis ou réfugiés dans des villages au fin fond de la jungle…

Les Arawaks des Bahamas sont les fameux Lucayens, qui ont accueilli Christophe Colomb lorsqu'il a abordé les plages du Nouveau Monde. Quelques décennies plus tard, ces individus pacifiques seront tous déportés vers Cuba et Hispaniola, où ils mourront en masse dans les plantations et les mines. Au milieu du XVIème siècle, tous les Lucayens sont exterminés et les Bahamas demeurent inhabitées.

Les Arawaks Caquetios occupent les îles longeant la côte de Caracas. Rapidement soumis par les Espagnols, ils servent de main-d'œuvre pour la pêche aux perles ou sont déportés sur Hispaniola ou Cuba.

Les Arawaks Taïnos occupent Trinidad et les trois grandes Îles Sous-le-Vent. Ils forment le gros du peuple arawak des îles. Paisibles et soumis, ils sont décimés par les maladies européennes face auxquelles ils sont démunis. Victimes de la violence et de la cruauté des Espagnols, ils sont exterminés sans que l'on sache ce qui a réellement motivé ce génocide.

Enfin, les Arawaks de Terre Ferme, autrement nommés « Arrouages », vivent sur le continent, en Nouvelle-Grenade, entre les peuples Yanomami et Inca.

Culture

Organisation

L'organisation hiérarchique des Arawaks est très rigide et se rapproche des monarchies européennes. Les îles sont séparées en provinces, dirigées par les caciques. Ces provinces sont elles-mêmes divisées en districts, dirigés par des chefs de districts. Un district se compose d'un groupe de villages, chaque village étant dirigé par un chef énergique. Le chef de district règne par la terreur, au nom des zémis, esprits puissants représentés par de petites statuettes magiques qu'il possède. Les chefs de districts sont les véritables dirigeants, les caciques représentant plutôt

l'autorité cérémonielle et diplomatique. Cependant, un des zémis que possède le cacique fait l'objet d'un culte collectif. On peut reconnaître un cacique au disque d'or qu'il porte en pendentif autour du cou, et à sa ceinture ornée de coquillages. Le don d'une ceinture à un allié est une marque de pacte indéfectible.

Les *nitaïnos* – c'est la réduction de ce nom qui a donné aux Arawaks des îles leur nom de Taïnos – sont les dignitaires qui assistent les caciques dans leurs fonctions. Ils jouissent de nombreux privilèges par rapport aux gens du commun et aux esclaves. Précisons que le sort d'un esclave arawak n'a rien à voir en termes de travail et de violence subie avec celui des esclaves des Européens. En effet, il s'agit plus d'un rang mineur dans la hiérarchie que d'un lourd asservissement.

Habitat

Les maisons arawaks sont construites en bois et recouvertes de feuilles de palmier. Elles comportent généralement un étage, où les aliments sont conservés à l'abri de l'humidité. Les ossements des morts y sont aussi placés. Les roseaux utilisés pour lier les poutres de bois forment de jolis entrelacs de couleurs variées.

Les maisons de caciques sont splendides et multicolores. Rectangulaires, elles servent aussi de lieu de cérémonie, comme le carbet des Caraïbes, ainsi que de lieu de culte du *zémi*. On y pratique également le jeu de balle. Un zémi orne le fronton de la maison. Dans le mobilier du cacique, outre le hamac, on trouve le *duho*, un siège cérémoniel à la symbolique de pouvoir forte. En signe de soumission, vingt duhos ont été offert par un cacique au frère de Christophe Colomb.

Division des tâches

Comme chez les Caraïbes, les tâches sont réparties autoritairement entre les hommes et les femmes. Les hommes sont responsables de la pêche et de la chasse, alors que les femmes doivent s'occuper de l'agriculture et de la réalisation des poteries, des paniers et des vêtements. Les jeunes femmes ne sont pas soumises à ces règles de travail avant le mariage.

Agriculture et chasse

Les Arawaks et les Caraïbes, en contact fréquent, partagent les mêmes méthodes de pêche, de chasse et d'agriculture, mais aussi les mêmes outils. Ils pratiquent l'agriculture *conuco*, qui réclame très peu de temps et d'efforts et préserve la fertilité de la terre. Les racines, manioc (*yuca*) et patate douce notamment, forment la base de leur alimentation. Ils cultivent aussi des cacahouètes, du poivre, des courges, du maïs, du tabac et des haricots. Avant de planter, les femmes utilisent la technique du brûlis. Puis, pour éviter l'érosion du sol lors de la saison des pluies, elles forment de petits monticules de terre et de cendre, les *conucos*, dans lesquels elles creusent des trous avec un bâton et plantent les racines. Elles n'ont plus qu'à attendre que ces plantes se développent naturellement, sans aucune autre intervention. Les patates douces et le manioc poussant toute l'année, les Arawaks ne connaissent pas la famine. Afin d'obtenir la cassave, la racine de manioc est frottée sur une planche garnie de cailloux afin d'en extraire le jus, véritable poison. Cependant, les Arawaks et les Caraïbes, habitués au jus de manioc, n'en ressentent pas les désagréments, alors qu'un Européen qui en consomme est assuré de mourir dans d'atroces souffrances. Les porcs importés par les Espagnols à Saint-Domingue ont grandement contribué à décimer la population. En fouissant, ces animaux détruisent en effet les monticules et mangent les racines de yuca si nécessaires à la survie des Arawaks.

Les hommes fabriquent des outils de pêche et de chasse, ainsi que des pirogues. Pour les plus grandes pirogues, ils utilisent de grands gommiers blancs, larges parfois de deux mètres et longs de vingt. Ces canots peuvent porter jusqu'à cinquante personnes. Les Arawaks et les Caraïbes ont enseigné la façon de construire ces canots aux flibustiers, qui en font grand usage pour remonter les rivières et s'approcher silencieusement des villes. Lorsque le besoin s'en fait sentir, les Arawaks vont chasser des singes, des iguanes, des serpents, des araignées, des pigeons ramiers, des colombes et des perroquets. Les larves et les insectes constituent des friandises qu'ils ramènent lorsqu'ils en rencontrent. Ils chassent à l'arc, voire à la sarbacane. L'essentiel de la nourriture vient cependant de la mer (poissons variés, coquillages et crabes). Les méthodes de pêche sont très évoluées : simple ligne, harpon, mais aussi filet et battues. Dans l'embouchure des rivières, ils chassent les lamantins au harpon.

Jeux et loisirs

Les Arawaks, du fait de la culture conuco et de la profusion des animaux, bénéficient de beaucoup de temps libre pour les divertissements.

Le jeu de balle

Le terrain de jeu est carré et pavé de pierres. Il est entouré de talus de terre sur lesquels sont érigées des pierres verticales. Les hommes et les femmes jouent à la balle, mais se mélangent rarement. Le jeu, mais aussi la balle de caoutchouc et le terrain, portent tous les trois le nom de

batey. Les deux équipes de vingt joueurs doivent envoyer sans qu'elle touche le sol la balle dans le camp adverse. Le *batey* est un jeu qui requiert beaucoup d'adresse et d'agilité, car les joueurs n'ont le droit de toucher la balle ni avec les mains, ni avec les pieds. Les joueurs portent une ceinture de bois et de cuir pour faire rebondir la balle. Ce jeu est aussi un rite religieux.

Les arts

Les Arawaks passent beaucoup de temps à danser, mais aussi à sculpter le bois et la pierre. Les femmes font de la poterie, autant à des fins ornementales qu'utilitaires. Elles tissent des vêtements de coton, qui se limitent souvent à des pagnes. Elles tressent aussi des paniers et des hamacs, vite adoptés par les Européens qui en ont répandu l'emploi sur leurs navires.

La sexualité

Dans ce paradis terrestres, les relations entre les deux sexes occupent une place essentielle. Les hommes et les femmes n'effectuent jamais les travaux réservés à l'autre sexe. Par contre, les relations amoureuses et lascives occupent beaucoup de leur temps libre. Les hommes préfèrent les femmes expérimentées, et se marient avec des femmes d'âge mûr, laissant les jeunes vierges cultiver leur art avant d'être choisies. Les jeunes femmes Arawaks accueillent donc très chaleureusement les aventuriers qui leur rendent pacifiquement visite, sans susciter de jalousie chez les hommes…

Religion

Légende des Taïnos

À l'aube des temps, Atabeyra créa la terre, le ciel et les corps célestes. Longtemps, la création resta comme un profond rêve, sans êtres vivants pour témoigner de son existence. Puis de l'infini de l'espace, Atabeyra créa deux enfants, Yocahú et Guacar, et leur laissa le soin de modifier le monde.

Perdu dans le noir, Yocahú créa le soleil et la lune, qu'il aida des étoiles pour illuminer la nuit. La terre fertile donna naissance aux forêts, et Yocahú les peupla d'animaux. Quelque chose manquait entre les animaux et les dieux. Il créa donc le premier homme, Locuo, qui goûta aux merveilles de la création.

Guacar, envieux des créations de son frère, lança alors des tornades et des tremblements de terre sur le monde. C'est ainsi que les îles se séparèrent du continent. Guacar devint le dieu du mal et s'appela Juracán, celui qui responsable des maux de Locuo et de ses descendants.

Pour réparer les méfaits de son frère, Yocahú créa des esprits pour l'aider, les zémis. Grâce à eux, Locuo apprit comment faire du feu et créer de la cassave. De nouveau heureux, Locuo se sentit tout de même seul et s'ouvrit le ventre afin de donner la vie à un homme et une femme, Guaguyona et Yaya. Leurs enfants et petits enfants peuplèrent la terre, mais leur expansion fut freinée par les envoyés maléfiques de Juracán, les mabouyas. Ces mabouyas détruisent les villages, emportent les femmes et mangent les hommes. Ils sont responsables de tous les malheurs des Taïnos. À leur arrivée dans le Nouveau Monde, les Européens nommeront ces mabouyas « Indiens Caraïbes »…

Dieux

Les Arawaks révèrent trois dieux principaux :

- **Yocahú**, celui qui donne le *yuca*, ou manioc, est le principal dieu masculin. Il connaît les secrets des volcans, qui lui ont révélé comment cultiver et préparer la cassave. Il est représenté par des statues coniques.
- **Atabeyra**, la déesse de la fertilité, a plusieurs autres noms, associés à ses différents rôles : déesse de la lune, mère des océans, des marées et des rivières, mais aussi déesse de la fécondité. Elle est représentée ramassée sur elle-même, les mains posées sur son menton.
- Enfin, **Opiyel-Guaobiran** est le dieu à forme de chien qui emmène les âmes des trépassés. Il est aussi le fils de l'ombre. Des statues et des coquillages sont sculptés et gravés à son effigie, et servent au *béhique* à inhaler des drogues pour entrer en transe magique. Le béhique peut alors se laisser habiter par l'âme d'un mort, pour que celui-ci puisse communiquer avec sa famille.

Zémis

Les dieux sont inaccessibles, mais ce n'est pas le cas des bons et des mauvais esprits qui habitent à la fois le corps humain et les objets. Les béhiques, qui dirigent aussi le culte des dieux, enferment ces esprits, appelés *zémis*, dans des icônes ou des statuettes également appelées *zémis*. Ces statuettes sont sculptées dans de la pierre, dans des coquillages, ou mieux encore, dans de l'or. Elles sont colorées à l'aide de teintures comme le rocou. Elles peuvent représenter un visage, un homme complet, ou bien des figures géométriques, comme c'est le cas du zémi de Yocahu lui-même, représenté par une pierre à trois pointes. Les zémis peuvent faire partie d'un ornement ou d'un objet de la vie quotidienne, comme un siège, une arme, un outil.

Chaque Arawak possède un zémi, mais certains sont plus puissants que d'autres. Il existe des zémis associés à la vie sociale – zémi personnel, de groupe, familial… –, ou à chaque sexe, mais aussi des zémis associés aux phénomènes naturels, de la pluie à l'éclair, en passant par la crue et la sécheresse. Le zémi est placé dans une maison, dans une grotte, mais rarement transporté avec soi. Sous le zémi est placé un hamac destiné au repos de l'entité que l'esprit permet de contrôler, et au-dessus est disposée une étoffe dont la couleur et les symboles sont en rapport avec l'entité. Par exemple, une étoffe bleue représentant le ciel était disposée au-dessus du zémi du tonnerre dans la maison d'un cacique visité par Christophe Colomb. Le zémi offre des pouvoirs à qui sait communiquer avec les esprits enfermés en eux. Il prend aussi parfois la parole, bien que de mauvaises langues disent avoir vu un homme au service du cacique parler dans un tube de l'autre bout de la case pour impressionner les fidèles.

Béhique

Le béhique est le prêtre chargé de converser avec les esprits. Pouvoir accéder aux esprits nécessite une longue et difficile initiation, que seul un béhique peut dispenser. Sans cesse en contact avec des êtres puissants, il doit avoir à sa disposition un zémi puissant pour le protéger. Son zémi aura une forme de serpent, et sera fait de façon à ce qu'il puisse l'avoir toujours sur lui.

Le béhique doit être pur pour pratiquer le rituel cohoba, destiné à communiquer avec l'esprit ou le dieu contenu dans un zémi. Pour ce faire, il se fait vomir en s'introduisant une spatule rituelle dans la bouche. Ensuite, il inhale une poudre hallucinogène à l'aide d'une tige de roseau recourbée dont il introduit une extrémité dans sa bouche et l'autre dans son nez. La poudre en question, faite d'herbes séchées broyées, doit être présentée dans un plat en bois sombre finement poli, dont l'aspect ressemble à une feuille d'or. Puis le béhique chante afin d'activer le zémi. Une gestuelle particulière à la situation est aussi nécessaire, comme un tremblement des mains pour extraire le mal d'un patient. Enfin, on remercie le zémi en lui offrant des colliers de fleurs ou de la cassave, qui est alors rituellement partagée entre les participants.

Outre sa communication avec les zémis, le béhique joue le rôle de guérisseur. Il doit extraire l'esprit nocif à l'origine d'une blessure ou d'une maladie. Cette opération n'est pas sans danger pour le béhique, qui peut être accusé de ne pas avoir suivi les rites si le patient meurt. En cas de mort du patient, en effet, on « interroge » celui-ci, après lui avoir fait boire une potion, ou on l'enfume en faisant brûler le corps de l'infortuné patient. S'il s'avère que c'est le patient qui n'a pas suivi les rites – cela ne peut être que l'une ou l'autre des possibilités – la vie suit son cours. Si c'est le béhique qui est responsable, il est roué de coups et laissé pour mort. S'il s'en tire, c'est qu'il possède un zémi vraiment puissant ; il peut alors réintégrer la société. Le béhique doit aussi assister le cacique et le chef de district dans leurs prises de décision, en les aidant à communiquer avec leur puissant zémi.

C'est aussi le béhique qui a la tâche de construire le réceptacle de l'esprit. Il doit pour cela étudier l'être même du zémi. Dans la nature, en un moment particulier, où le zémi – l'esprit – s'exprime, le béhique lui demande son nom. Une fois le nom connu, le béhique devra savoir comment représenter le zémi de façon adéquat, sans quoi la statuette ne saurait le contenir. Enfin, au moyen de longues tractations, il doit demander à l'esprit de pénétrer dans la statuette. À partir de ce moment, les deux deviennent indissociables.

La mort

Les morts vivent à proximité des vivants – sur un côté de l'île de Saint-Domingue par exemple – et peuvent marcher parmi eux en prenant l'apparence de certains d'entre eux. Ils peuvent aussi prendre la forme d'une chauve-souris et se nourrissent alors de fruits.

Les corps des caciques sont ouverts et l'intérieur est séché au feu pour qu'ils se conservent. On ne conserve parfois que la tête, qui est alors enchâssée dans un *zémi* pour le rendre plus puissant. Les corps des *nitaïnos* sont brûlés. Quant aux gens du commun, ils sont abandonnés dans la forêt dans un hamac. Dans tous les cas, une calebasse et un pain de cassave sont déposés près des restes du mort.

Lorsqu'une personne vit trop longtemps, pour ne pas briser le cycle de la vie, elle est soit étranglée, soit abandonnée liée dans un hamac.

Relations diplomatiques

Relations avec les Caraïbes

Les liens culturels avec les Caraïbes sont énormes, car ils partagent les mêmes techniques de chasse, de pêche et d'agriculture. Pourtant, les deux nations sont toujours en guerre, au détriment des Arawaks. Résignés, ces derniers subissent donc les raids caraïbes, tout en leur faisant face avec bravoure et férocité. Les Caraïbes mangent les hommes arawaks et épousent leurs femmes, ce qui a contribué grandement à la récupération du savoir-faire arawak !

Relation avec les Européens

Le pacifisme des Arawaks a indubitablement causé leur perte. En 1492, sur Hispaniola, plusieurs millions d'Arawaks se sont ainsi inclinés devant une poignée d'Européens. Profitant de leur faiblesse, les Espagnols redoublent de cruauté, les tuant à la tâche. Les tortures gratuites, les viols et les meurtres ravagent les rangs des paisibles Indiens. Les moines dominicains venus prêcher la bonne parole dénoncent les atrocités commises souvent au nom du roi et de Dieu. Selon eux, les actes des Espagnols à l'encontre des Arawaks leur vaudront la damnation éternelle, et ils devront en répondre, ainsi que leur roi, au jour du Jugement Dernier. Rien n'y fait, le génocide est total. Les autres Européens ont très peu de relations directes avec les Arawaks, car le massacre est déjà terminé lorsqu'ils arrivent aux Caraïbes.

Que reste-t-il du peuple arawak ?

Époque des aventuriers (1530-1620)

Au début de la période, il reste quelques dizaines de milliers d'Arawaks sur Saint-Domingue, Cuba et la Jamaïque, asservis par les Espagnols. Leur nombre décroît avec une rapidité effrayante, à cause de la maladie, des mauvais traitements et des représailles suite aux révoltes.

Époque des flibustiers (1620-1690)

Il ne reste que quelques villages arawaks cachés dans les îles, sur les côtes inaccessibles ou en haut des mornes. En revanche, sur le continent, en Guyane et à l'est de Carthagène, une forte population arawak reste présente, en partie soumise aux Espagnols, en partie libre et inaccessible dans la forêt. Une petite vingtaine de communautés côtières conservent leur indépendance, mais font l'objet de nombreuses attaques de la part des Caraïbes.

Époque des pirates (1690-1730)

À l'époque des pirates, il n'y a presque plus d'Arawaks dans les îles. En revanche, la population continentale reste importante, la troisième en taille au nord du Brésil, après les Caraïbes en Guyane et les Bravos (Yanomamis).

Époque des corsaires (XVIIIème siècle)

La population insulaire n'a pas diminué davantage, mais celle du continent, décimée par les maladies que véhiculent les Espagnols et leurs esclaves, est réduite à une dizaine de milliers d'individus.



Les Natchez

Description

Apparence

De grande taille, les Natchez ont la peau cuivrée et les cheveux noirs, portés longs et parfois attachés derrière la tête pour des raisons de commodité. L'été, les hommes portent un cache-sexe et les femmes une jupe qui leur descend jusqu'aux genoux. En hiver, ils se couvrent de peaux de bête, de bison en particulier. Les Natchez raffolent des ornements divers et recherchés, mis en valeur sur leurs vêtements simples : coquillages, feuilles, fleurs et plumes, mais aussi pendentifs de toutes sortes, attachés au cou ou aux bras.

Psychologie

On les connaît au travers du roman de Chateaubriand, qui les présente conformes au mythe du « bon sauvage », évoquant la simplicité de leur mode de vie. Tout cela est bien loin des habitudes guerrières des terribles Natchez.

Les Natchez cultivent un comportement instinctif et spontané qui n'est pas sans rappeler celui des Caraïbes. En revanche, si les Caraïbes font bon accueil aux Européens, ce n'est pas le cas des Natchez.

Culture

Organisation

Le Grand Soleil, représentant suprême de l'autorité chez les Natchez, est un homme déifié par son peuple. Obèse, il ne quitte pas son siège, d'où il prend toutes les décisions importantes pour la communauté, concernant notamment les raids guerriers. En rapport direct avec le soleil lui-même, la divinité ultime des Natchez, il ne se mêle pas aux simples mortels (il faudrait d'abord qu'il puisse se lever de son siège pour cela…).

La société présente une division entre les nobles (il y a trois niveaux de noblesse) et les roturiers. Ce statut, bien que déterminé à la naissance, présente un mode de transmission matrilinéaire particulier. Tout enfant né d'un père roturier et d'une mère noble est noble, alors que le fils d'un père noble et d'une mère roturière perd un rang de noblesse. Les hommes nobles ont le droit d'avoir plusieurs épouses. De plus, les nobles ne peuvent pas se marier entre eux.

Avant le mariage, les jeunes filles ne sont pas tenues de travailler et sont libres de coucher avec qui elles veulent. Cependant, l'infanticide est de rigueur à l'issue des grossesses accidentelles.

Habitat

La demeure Natchez, faite de pieux, de joncs et de boue, est recouverte de feuilles. L'intérieur est décoré de nattes multicolores, avec lesquelles on fabrique aussi les lits.

Agriculture et chasse

Hommes et femmes travaillent ensemble dans les champs de maïs. Les Natchez sont très en retard d'un point de vue technique, et cela se ressent dans le domaine de l'agriculture, qui peine à nourrir la population. Les Natchez vivent donc aussi de cueillette, de chasse et de pêche. Ces deux derniers domaines sont l'apanage des hommes, tout comme la guerre, alors que les femmes prennent soin des enfants et préparent à manger pour la famille. La viande est rôtie, bouillie ou fumée sur des claies, et le maïs est broyé au pilon.

Religion

Bâton rouge

Bâton rouge est un lieu-dit où se trouve un arbre gigantesque, sans branches et peint en rouge. En quelques occasions, inconnues des Européens, il sert de lieu de rassemblement pour toute la population.

Le Grand Soleil

L'adoration du dieu Soleil passe par la vénération de son représentant sur terre, le Grand Soleil, chef suprême des Natchez. Le Grand Soleil dispose, aux yeux de son peuple, de pouvoirs immenses, et il en est le seul détenteur. C'est aussi le seul prêtre du Soleil et il ne partage son savoir qu'avec son successeur.



Relations diplomatiques

Relations avec les autres Indiens (Séminoles, etc.)

Les relations diplomatiques se limitent à la guerre… Les Natchez pratiquent des raids guerriers fréquents. Ils attaquent systématiquement par surprise et à l'aube. Ils ne tuent pas pendant ces raids, mais scalpent leurs ennemis après les avoir assommés. Quand ils le peuvent, ils ramènent des prisonniers. Ceux-ci ont le choix entre deux options : soit ils épousent une veuve noble, soit ils sont torturés à mort. S'ils ne comprennent pas la langue natchez, tant pis pour eux.

Relation avec les Européens

Les Natchez n'ont pendant très longtemps pas eu de contacts avec les Européens. Les premières rencontres ont lieu vers la fin du XVIIème siècle, principalement avec les coureurs des bois qui parcourent la Louisiane en quête de gibier. Ils se côtoient pacifiquement. Mais les Natchez, peuple guerrier, se comportent avec les Blancs comme avec les autres Indiens s'ils se sentent menacés, n'hésitant pas à attaquer et à tuer.

Que reste-t-il du peuple natchez ?

Époque des aventuriers (1530-1620)

Les Natchez sont peu nombreux, environ 5000, et n'ont jamais été en contact avec les Européens. Ils tueront a priori tout étranger rencontré, non sans en référer toutefois au Grand Soleil au préalable.

Époque des flibustiers (1620-1690)

Les Indiens ont été en contact avec l'expédition de Sotto et savent donc à quoi ressemblent les Européens. Ils s'en méfient un peu plus encore que de leurs voisins indiens.

Époque des pirates (1690-1730)

Les coureurs des bois de Louisiane sont en rapport constant avec les Natchez, adoucissant les relations de ces derniers avec les Européens. Mais s'ils se sentent menacés, les Natchez n'hésiteront pas à massacrer les Européens au cours de raids surprise, selon leur habitude.

Ainsi, à la suite de la décision d'expropriation d'une partie de leurs terres au profit d'une plantation de tabac, les Natchez attaquent par surprise le camp français de Fort Rosalie en novembre 1729. Ils éventrent les femmes enceintes, scalpent les hommes et leur tranchent la tête, massacrant en deux heures plus de 200 colons… Les représailles françaises ne se font pas attendre. Après plusieurs combats au cours de l'année 1730, les Natchez sont exterminés ou réduits en esclavage.

Époque des corsaires (XVIIIème siècle)

Depuis 1730, les Natchez ont été décimés. Ils sont poussés à la reddition au début de l'année 1731, et réduits en esclavage. Les autres derniers survivants ont fui et trouvé refuge chez d'autres peuples amérindiens, notamment les Chicachas, qui finiront par les livrer, contraints par les Français...

Les Aztèques

Des civilisations du Soleil, Olmèques, Mayas, Toltèques, Aztèques et Incas, il ne reste désormais que des ruines ou des peuples asservis. Puisque les pirates ne rencontreront pas d'autres villages que ceux des Aztèques, nous nous attarderons surtout sur ces derniers.

Description

Apparence

De taille légèrement supérieure aux Européens, les Aztèques ont la peau couleur de cuivre. Comme beaucoup de méso-américains, on peut les reconnaître à leur nez aquilin. Les vêtements et coiffes des Aztèques de rang noble ont une haute signification symbolique. Ces parures splendides, ornées de joyaux, de jade et de plumes de quetzal, représentent leur classe sociale, mais aussi leur quartier, le dieu qu'ils servent ou encore leurs corps d'armée.

Psychologie

Le passage de la tutelle de l'empereur aztèque à celle du vice-roi de Nouvelle-Espagne entre 1519 et1521 n'a pas beaucoup changé la vie des Aztèques. Ce sont d'ardents travailleurs, dont la cohésion a été un peu ébranlée par la destruction des fondements de leur système religieux.

Histoire

Les Aztèques, peuple amérindien, s'étaient sédentarisés dans la vallée de Mexico (plateau central du Mexique), sur une île du lac Texcoco, vers le début du XIVème siècle. Au début du XVIème siècle, ils avaient atteint un niveau de civilisation parmi les plus avancés d'Amérique, et dominaient un vaste empire.

L'arrivée, en 1519, des conquistadors menés par Hernán Cortés scelle la fin de leur règne. En août 1521, les Espagnols finissent par remporter le siège de Tenochtitlan et par capturer le dernier dirigeant aztèque. La civilisation aztèque s'est alors rapidement mêlée de culture coloniale (d'où le grand syncrétisme, dans le Mexico actuel, entre les héritages aztèques et espagnols).

Culture

Langue

Comme tous les peuples indiens de Nouvelle-Espagne, les Aztèques parlent le *nahuatl*. Cette homogénéité linguistique permet une communication au sein de l'empire, malgré une myriade de variantes locales.

Organisation

Avant sa destruction, la société aztèque était très hiérarchisée. Au-dessus de tous trône le *tlatoani*, souverain suprême élu à vie par ses pairs de la noblesse. Le tlatoani est choisi pour ses qualités d'orateur, sa science militaire et sa connaissance parfaite de la religion. En effet, l'empereur aztèque assume à la foi la tâche de commandeur des armées et de grand prêtre de Huitzilopochtli. La société aztèque est fortement expansionniste et le tlatoani en est le symbole et le vecteur.

Ensuite viennent les *pipiltin*, les aristocrates aztèques, qui jouissent de nombreux privilèges. Ils peuvent ainsi accéder aux hautes charges administratives et posséder des terres. De plus, ils ne sont ni tenus aux travaux agricoles, ni soumis au tribut. Ils peuvent aussi avoir plusieurs épouses et accéder au savoir dans des écoles spéciales, les *calmecac*. Les chefs de district de la cité, les *calpixque*, doivent répondre de leur gestion de la cité devant le tlatoani, et veiller à prélever le tribut des peuples conquis. Les propriétaires terriens, les *tetecuhtin*, ont acquis leurs terres en se distinguant à la guerre.

La majorité de la population fait partie des *macehualtin*, la plèbe qui habite dans les différents quartiers. Les macehualtin assurent la production artisanale et agricole, et prodiguent les soins médicaux. Ils s'acquittent auprès de leur empereur d'un tribut, sous la forme d'un pourcentage de leur production, et des corvées nécessaires au bon fonctionnement de leur quartier. Chaque homme macehualtin est formé aux techniques de combat dans des écoles spécialisées, pour servir comme soldat dès que le tlatoani le requiert. Les marchands, ou *pochtecas*, sont investis d'un statut et d'une tâche spécifiques. En effet, bien qu'ils paient toujours tribut, leur statut social est supérieur aux autres macehualtin. Les pochtecas, grands voyageurs, ont une fonction affichée d'espions : les yeux du tlatoani.

Enfin viennent les esclaves, ou *mayeque*. On ne naît pas esclave, et l'on est asservi de plein gré. Les *mayeque* sont des macehualtin qui sont couverts de dettes, qui ont



perdu au jeu de balle ou qui ont commis un crime envers quelqu'un. Ils travaillent alors sur les terres d'autrui – typiquement la personne envers qui ils sont redevables – jusqu'à ce que leur dette soit payée.

Habitat

La maison aztèque traditionnelle est faite de joncs et de boue séchée. Les Aztèques, tout comme les Mayas, font partie des peuples bâtisseurs. La cité-État de Tenochtitlan est une merveille de construction et d'organisation. Afin de satisfaire le mode d'agriculture des Aztèques, et à cause des aléas du destin, cette cité est essentiellement lacustre. La myriade de ponts et de passages entre îlots a d'ailleurs failli mettre fin à l'expédition de Cortes lors de la *Noche Triste*, lorsque les conquistadors ont dû fuir devant les Aztèques dans des conditions effroyables.

La cité de Tenochtitlan est bâtie conformément à la cosmogonie aztèque. Non seulement elle est au centre du monde, mais elle constitue l'unique relais entre la terre des hommes, les treize cieux, les neufs mondes souterrains et les quatre directions de l'univers. Le centre exact du monde est donc le centre de la cité : le Grand Temple, pyramide en haut de laquelle trônent les temples des deux divinités aztèques principales : Huitzilopochtli, dieu de la guerre et des Aztèques, et Tlaloc, dieu de la pluie. Cette dualité, symbolisée par l'ancien dieu du feu Xiuhtecuhtli, gardien de l'équilibres de l'univers, représente aussi les préoccupations principale des Aztèques : l'agriculture, sous la protection de Tlaloc, et la guerre, sous la direction de Huitzilopochtli. La cité, à partir du Grand Temple, est séparée en quartiers. De nombreux temples, associés aux nombreux dieux aztèques, sont placés selon des critères à la fois rituels et astronomiques, ces deux concepts étant étroitement liés dans la vie des Aztèques. Ces pyramides, contrairement à celles des Égyptiens, sont souvent pleines, constituées de plateaux successifs et dotées de grands escaliers permettant d'accéder aux temples situés en leur sommet. Ces escaliers servent aussi de lieu de sacrifice.

La ville de Mexico s'est construite sur le site de celle de Tenochtitlan, dont les temples situés au sommet des pyramides ont été détruits. Après la conquête, le peuple aztèque, dont les croyances n'ont pas changé, doit donc se passer de la pyramide centrale, cœur de sa vie religieuse et lien entre les quatre parties de l'univers : le ciel, le nombril, les mondes souterrains et les quatre directions.

La vie quotidienne

La famille est au centre de la vie quotidienne. Alors qu'arrive l'âge adulte, le jeune homme ou la jeune femme doit choisir entre la vie de couple et la vie religieuse. Le mariage, comme à peu près tous les aspects de la vie de tous les jours, est soumis à la bonne volonté des astres. Il est inconcevable pour deux jeunes gens de s'unir si leur horoscope n'est pas compatible.

Désormais soumis aux Espagnols, ils conservent néanmoins leurs croyances, leur mode de vie, mais aussi leur structure sociale, que Cortes s'est bien retenu de détruire, le principe d'occupation des Espagnols étant seulement de remplacer les dieux aztèques par le dieu chrétien et le tlatoani par la Couronne d'Espagne.

L'agriculture

Les deux pôles majeurs de la vie aztèque sont l'agriculture et la guerre. Sous la protection de Tlaloc, dieu de la pluie, l'agriculture bénéficie d'une méthode particulièrement bien adaptée aux milieux lacustres, comme le lac sur lequel est bâtie Tenochtitlan. Cette technique d'agriculture à haute productivité, la méthode des *chinampas*, en milieu fortement humide, consiste à creuser des canaux dont la boue est amoncelée en buttes. Les Aztèques cultivent le piment, le maïs, les haricots, les courges et nombre d'autres légumes, comme la tomate. Ils utilisent aussi les rivières pour y établir des barrages et élever poissons et crustacés.

La guerre

La guerre est essentielle dans la société aztèque. En effet, non seulement il est nécessaire de fournir du sang au dieu Huitzilopochtli, mais l'expansion de l'empire permet d'accroître le trésor du tlatoani. Le tribut prélevé chez les peuples conquis enrichit en effet les caisses de l'État, non pas sous forme de matériaux précieux – le jade et les plumes de quetzal ont plus de valeur que l'or aux yeux des Aztèques –, mais sous forme de produits locaux. Ensuite, le tlatoani doit organiser ces productions afin d'harmoniser ses richesses, pour par exemple fournir en armes et armures décorées tel ou tel corps d'armée qui en manquerait.

Pour une guerre efficace, il est nécessaire de requérir l'aide des dieux, de mettre les augures astraux de son côté et, bien entendu, d'entretenir une bonne armée. Sur ce dernier point, l'armée aztèque brille par son ordre et son efficacité. Elle est séparée en divers corps plus ou moins prestigieux, associés chacun à un signe du calendrier rituel et au dieu protecteur de ce signe. Parmi les plus prestigieux, on retrouve les guerriers de l'aigle, protégés par Huitzilopochtli.

L'astronomie

La vie est régie par deux calendriers imbriqués, aux durées et fonctions différentes. Ces deux calendriers, hérités des Olmèques et des Mayas, se retrouvent chez tous les peuples méso-américains (les noms *aztèques* sont donnés en italique, tandis que les noms correspondants mayas sont soulignés).

Le calendrier solaire compte 365 jours, soit 18 mois de 20 jours, plus 5 jours par an considérés comme hors calendrier.

Le calendrier rituel (*tonalpoualli*, Tzolkin) est constitué de 260 jours, identifiés par un nombre entre 1 et 13 et un signe parmi vingt. Ces signes, Crocodile, Vent, Maison, Lézard, Serpent, Mort, Chevreuil, Lapin, Eau, Chien, Singe, Herbe morte, Roseau, Jaguar, Aigle, Vautour, Mouvement, Couteau sacrificiel, Pluie et Fleur, sont chacun protégés par un dieu. Par exemple, l'Aigle est le jour de *Xipe Totec*, Mort celui de *Tecciztecatl*, Chevreuil celui de *Tlaloc* et Mouvement celui de *Xolotl*.

Les deux calendriers sont imbriqués, si bien que les jours du calendrier solaire sont nommés par les signes correspondants du calendrier rituel. Les quatre signes porteurs d'année, qui seuls peuvent débuter une année, sont Roseau, Couteau sacrificiel, Maison et Lapin. Chaque date est donc associée à un dieu et fait l'objet de rites spécifiques.

Les calendriers aztèques et mayas sont décrits avec la Voie du Calendrier (page 199), mais ne sont accessibles qu'au maître de jeu.

Religion

Les principaux dieux

Les Aztèques apportent dans le bassin de Mexico leur dieu guerrier Huitzilopochtli, qui est venu pour la première fois au monde sous la forme d'un squelette sans visage, puis une deuxième fois sous la forme d'un guerrier vêtu d'une armure bleue et entouré de flammes. Un peu rustres, les Aztèques sont utilisés par les autres peuples comme mercenaires, mais ils finissent par dominer leurs anciens maîtres en quelques décennies. Ils assimilent en même temps leurs religions et leurs rites. Le panthéon aztèque comprend Huitzilopochtli, dieu de la guerre et du soleil, son adversaire Quetzalcoatl, le serpent à plumes, opposé à Tezcatlipoca, le miroir qui fume, qui est le dieu de la nuit, des jeunes guerriers et de la sorcellerie. Enfin viennent le dieu de la pluie Tlaloc, qu'on apaise en lui sacrifiant des enfants, et Mictlantecutli, le dieu des morts. Les âmes des morts descendent peu à peu jusqu'au royaume de Mictlan, à moins que Tlaloc ou Huitzilopochtli ne les prennent à leurs côtés. Seuls les guerriers morts à la bataille, les femmes mortes en couche et les sacrifiés au Soleil s'épanouissent après la mort auprès de Huitzilopochtli.

Au moment où Cortés les rencontre, les Aztèques sont dans une période de faste culturel et économique. Ce sont les sacrifices humains à grande échelle à Huitzilopochtli et à Tlaloc qui ont servi de prétexte aux conquistadors pour détruire la civilisation aztèque. Les temples de la ville de Tenochtitlan ont été rasés pour symboliser aux yeux du peuple la mort des « dieux païens » et la venue de la « vraie foi ». Cependant, le peuple aztèque, encore important malgré les ravages des maladies, continue pour sa majorité à suivre ses anciennes traditions.

Pour envoyer des sortilèges, les sorciers aztèques regardent au travers d'un cristal, symbole de Tezcatlipoca, le miroir qui fume, dieu patron de la sorcellerie. Regarder à travers le cristal permet de voir le passé, l'avenir et toutes les choses secrètes du présent. Huitzilopochtli – le Grand Sorcier – est le plus grand magicien qu'il y ait jamais eu. Il est celui qui a amené le sang qui permet à Tonatiuh, le cinquième soleil, de tourner.

La mort

Ce qui surprend avant tout les missionnaires chrétiens chargés de la conversion des Aztèques, c'est la conception tout à fait étrange qu'ils ont de la mort. En effet, alors que tout chrétien s'attend à être jugé selon ses actes, pour savoir s'il ira au Paradis ou en Enfer, seule compte pour les Aztèques la façon de mourir. Celle-ci détermine la direction suivie par l'âme des défunts. Seule la mort par sacrifice – volontaire ! – permet de trôner à côté d'un dieu comme Tlaloc ou Huitzilopochtli. Ceux qui meurent à la guerre auront droit à un statut tout de même supérieur à la moyenne quand ils rejoindront le royaume de Mictlan, dans le neuvième monde souterrain.

La place toute particulière du sacrifice dans la relation qu'ont les Aztèques avec la mort est intrinsèquement liée à la nature de leur dieu Huitzilopochtli et de la tâche confiée à son peuple. En effet, c'est le sang versé qui donne à ce dieu solaire sa puissance, ce qui apparaît de façon explicite dans le mythe de la découverte de la ville de Tenochtitlan. Et ce sang versé, c'est au peuple aztèque de le fournir ; il donne son propre sang au cours d'autosacrifices et d'automutilations, lors desquels des volontaires s'enfoncent des aiguilles dans le corps. Il doit aussi lancer des « guerres fleuries », dont le seul but est de ramener des esclaves qui pourront se sacrifier pour éviter une vie de peine.

Que reste-t-il du peuple aztèque ?

Une fois la cité de Tenochtitlan conquise, les édifices consacrés aux dieux sont rasés pour que chacun sache que le temps des anciens dieux est révolu. Le peuple aztèque, tout comme les peuples qu'il avait soumis, apprend désormais les rites et le culte du dieu des Espagnols. Les missionnaires envoyés sur place ont bien compris la leçon de l'échec antillais, et s'attèlent à mieux comprendre les populations locales avant de leur inculquer la « vraie foi ». Les résultats sont conséquents et tangibles, puisqu'en un siècle, un tiers de la population s'est convertie à la foi catholique. En revanche, dans les campagnes, les croyances anciennes restent vivaces.

Plantes connues des Aztèques

Plantes médicinales

Voici un échantillon minuscule de la vaste science de l'herboristerie et de la médecine des Aztèques. Cette science est partagée à moindre échelle par les Mayas.

Aatepocatic. Cette plante soigne les inflammations du visage et les éruptions de boutons.

Acocohtli. Cette plante, appliquée sur une jambe fracturée, prévient la gangrène et accélère la guérison.

Ahquilztli. « L'arbre à poison » exsude un suc corrosif pour la peau, même à très faible dose. À dose moyenne, il est mortel. Passer à proximité d'un tel arbre peut provoquer de fortes irritations de la peau. Boire une infusion des feuilles de l'arbre apaise les irritations et les pustules engendrées par le suc.

Amaxtlatl. Cette plante, littéralement le « remède jaune », est la solution à tous les problèmes urinaires, des infections aux coliques néphrétiques, en passant par la brûlure qu'engendre la vérole.

Axixlacotl. Cette plante a des propriétés diurétiques.

Azcatzontecomatl. Cette herbe permet de guérir les affections des yeux.

Cihcimatic. Cette plante permet, après application locale, de guérir les ulcères.

Iztac cihuatl. Cette petite plante permet de soulager la femme pendant ses règles.

Coahtli. En laissant macérer ces tiges dans de l'eau, et en les faisant ingérer au patient, on provoque une sudation, qui soulage des troubles urinaires et fait baisser la fièvre.

Coapahtli. Cette plante est un antidote naturel contre le venin de serpent.

Cochitzapotl. Cette plante a des vertus calmantes à faible dose, et soporifiques à dose plus importante.

Cocoxihuitl. Le jus de cette plante écrasée guérit des maux de gorge.

Copalli. Cette gomme résineuse étalée sur la plaie améliore la guérison des blessures. Elle est aussi utilisée dans le culte des dieux.

Cototzauhqui. Prise en décoction, cette plante guérit des dessèchements de la bouche, des bronchites et des angines.

Coyotomatl. La racine de cette plante, dont le fruit ressemble à la tomate, soigne les maux de ventre et la diarrhée.

Chatalhuic. Cette casse sauvage atténue temporairement mais rapidement la fièvre et les maux de tête.

Chichiccanahua. Cette plante médicinale (quinine) est utilisée par les Aztèques contre les maux de ventre, mais elle est aussi un remède très efficace contre la malaria et la fièvre jaune.

Chuchucpahtli. Cette plante guérit des infections, des abcès en particulier.

Chichicuahuitl. Le chichicuahuitl soigne les indigestions.

Chichipiltic. Cette plante atténue la fièvre.

Chimalxochitl. La fleur de tournesol est une plante précieuse qui, outre l'huile qu'on peut en tirer, fait partie, avec la pipe, de la parure des promis au sacrifice.

Chipilin. La racine amère de cette plante guérit les blessures infectées.

Cuauhpahtli. Cette plante soigne les tuméfactions du visage (dues à des coups, par exemple).

Cuahuhtlatlatzin. Le pignon torréfié de cet arbre est utilisé pour ses vertus laxatives.

Cuicuitlapileh. Cette liane dure, réduite en charpie et macérée dans de l'eau, est un remède contre les abcès et facilite l'accouchement.

Ehecapahtli. Les Aztèques usent de cette plante pour se protéger des sortilèges, mais aussi pour guérir la syphilis.

Eheloquiltic. Cette plante a de multiples vertus, comme diminuer la fièvre, guérir des infections urinaires et faciliter la digestion.

Eloxochitl. L'écorce de magnolia est utilisée comme calmant en cas de stress violent. Le bourgeon écrasé est utilisé pour nettoyer les plaies.

Habim (poison à poisson) (Mayas). Les feuilles de cet arbre servent à enivrer – empoisonner – les poissons de rivières, afin de faciliter la pêche. L'habim est un arbre au bois si dur qu'il est difficile d'y faire pénétrer un clou.

Ilatziuhqui. Soigne les maux de ventre.

Itzcuinpahtli. Cette plante tue les poissons et les chiens. En revanche pour l'homme, elle soigne les ulcères de la peau, en application, et de l'estomac, en l'avalant.

Ixtohmiyoxihuitl. Cette plante est utilisée pour soigner les hémorroïdes.

Iyamolli. Une application sur le crâne de cette plante réduite en pâte soigne le cuir chevelu.

Izontecpahtli. Cette plante laiteuse est utilisée en baume pour guérir les plaies et les blessures.

Malinalli. Cette plante à la texture fibreuse, semblable au chanvre, sert à fabriquer des cordes.

Matlaltotonqui. Cette plante est utilisée pour soigner la pleurésie.

Mayacatzolli. Appliquée sur des ganglions, cette plante les fait désenfler. Elle soulage les pestiférés sans pour autant les sauver.

Mecaxochtli. Non seulement cette plante est utilisée pour parfumer les plats, mais elle soigne les maux de ventre et les bronchites graves.

Metl. C'est à partir du metl, ou agave, qu'on prépare le pulque, une boisson extrêmement forte.

Miccapahtli. Elle soulage les inflammations des yeux et stoppe les hémorragies.

Miyahuapahtli. Cette plante excite fortement l'appétit.

Oloiuhqui. Les graines de cette plante sont fortement hallucinogènes.

Palancapahtli. Cette herbe permet de soigner les plaies et infections, principalement à la tête, en laissant très peu de cicatrices.

Peyotl. La racine de cette herbe a des propriétés hallucinogènes, si bien qu'on en fait du vin, mais elle sert aussi à faire baisser la fièvre.

Pihpitzahuac. La racine de cette plante sert de remède contre la toux.

Teccizhuacalxochitl. Les Aztèques utilisent cette plante pour ses propriétés aphrodisiaques.

Tecomaxochitl. La racine et les feuilles sont broyées, mélangées et appliquées pour soigner la goutte.

Tecpahtli. La décoction de sa racine donne une glue qu'on applique sur une jambe fracturée pour faciliter sa guérison et éviter la gangrène.

Tepexiloxochitl. On utilise les feuilles de ce buisson pour soigner les inflammations et la dysenterie.

Tepillaloni. La mandragore est utilisée contre les maux de ventre, les brûlures d'estomac et les hémorroïdes. Sous forme de baume, elle soigne les rhumatismes et l'arthrose. Elle est aussi somnifère et aphrodisiaque.

Tlachichinoaxihuitl. On fait détremper cette plante dans de l'eau. L'eau est ensuite utilisée pour soulager les brûlures, laver les plaies et soigner la gale.

Tlacoxihuitl. La racine de cette plante, ingérée, stoppe progressivement les hémorragies tout en ouvrant les voies urinaires.

Tlamatl. Cette plante sert de vomitif, mais soigne aussi les dartres, les abcès et les brûlures.

Tlalmizquitl. Des boissons à base de la racine de cette plante ont très bon goût. De plus, elle stoppe les diarrhées, ce qui peut sauver la vie d'un homme atteint de choléra.

Tlalquequeztzal. Appliquée sur la peau, cette plante fait disparaître les pustules. Réduite en poudre, elle soigne des maladies vénériennes.

Tlapatl. Cette plante n'est autre que la datura (voir *Pavillon Noir* – La révolte, page 134).

Tlatlancuayeh. Le piment de cette plante a de nombreuses vertus, dont le soulagement de la douleur et le soin des maux de ventre.

Tozancuitlaxcolli. Les racines sont grillées avec du chili, puis macèrent dans de l'eau. En buvant l'eau, on se prémunit contre les selles sanguinolentes, ce qui augmente les chances de survivre à la dysenterie ou à la fièvre typhoïde.

Tzitzitic. Cette plante soigne les glaires.

Tzohcuilpahtli. Quelques gouttes extraites de cette racine soignent les maux d'oreilles.

Xiyopahtli. Les feuilles de cette plante servent à soigner la lèpre.

Texocotl. Le mancenillier est utilisé comme poison de combat (voir *Pavillon Noir* – La révolte, page 134). On en enduit les flèches.

Plantes utilitaires

Achiyotl. Le rocou est utilisé pour obtenir des teintures rouges ou oranges.

Acxoyatl. Pin sacré dont les branches sont utilisées pour les épreuves rituelles.

Cuamecatl. Cette liane solide et souple peut servir de cordage.

Teocalzacatl. Le bois de cet arbre sert à la construction des huttes.

Thahcalhuazcuahuitl. C'est avec les branches droites et creuses de cet arbre qu'on fabrique les sarbacanes.

Les autres peuples disparus du Soleil

Les Olmèques

La civilisation des Olmèques, ou « peuple du caoutchouc », a marqué toutes les civilisations d'Amérique Centrale. Entre -1200 et -500, elle s'étend dans le bassin de Mexico, le golfe du Mexique, et sur la côte Pacifique. Les Olmèques excellent dans les domaines de l'agriculture, de la poterie, de l'orfèvrerie, de l'architecture et de la sculpture. Tous les peuples en contact avec eux s'enrichissent non seulement de ces savoirs, mais aussi de leur religion, de leurs cérémonies, de leur calendrier et de leur écriture. Le pouvoir chez les Olmèques est détenu par la caste des prêtres, et l'absence de dieux violents et sanguinaires peut expliquer l'aura pacifique de ce peuple.

Les Toltèques

Les Toltèques dominent l'Amérique Centrale entre 900 et 1200 de notre ère. Habiles bâtisseurs et tisseurs, ils travaillent avec art le métal et la céramique. Les Toltèques sont un peuple de combattants qui écrasent toute résistance dans le sang. Ils sont dirigés dans leur capitale de Tula par Quetzalcóatl lui-même, le dieu blond et barbu, mais celui-ci les abandonne, déçu. C'est lui que les Aztèques ont cru reconnaître dans la personne des Espagnols. Leur empire se disloque vers 1150.

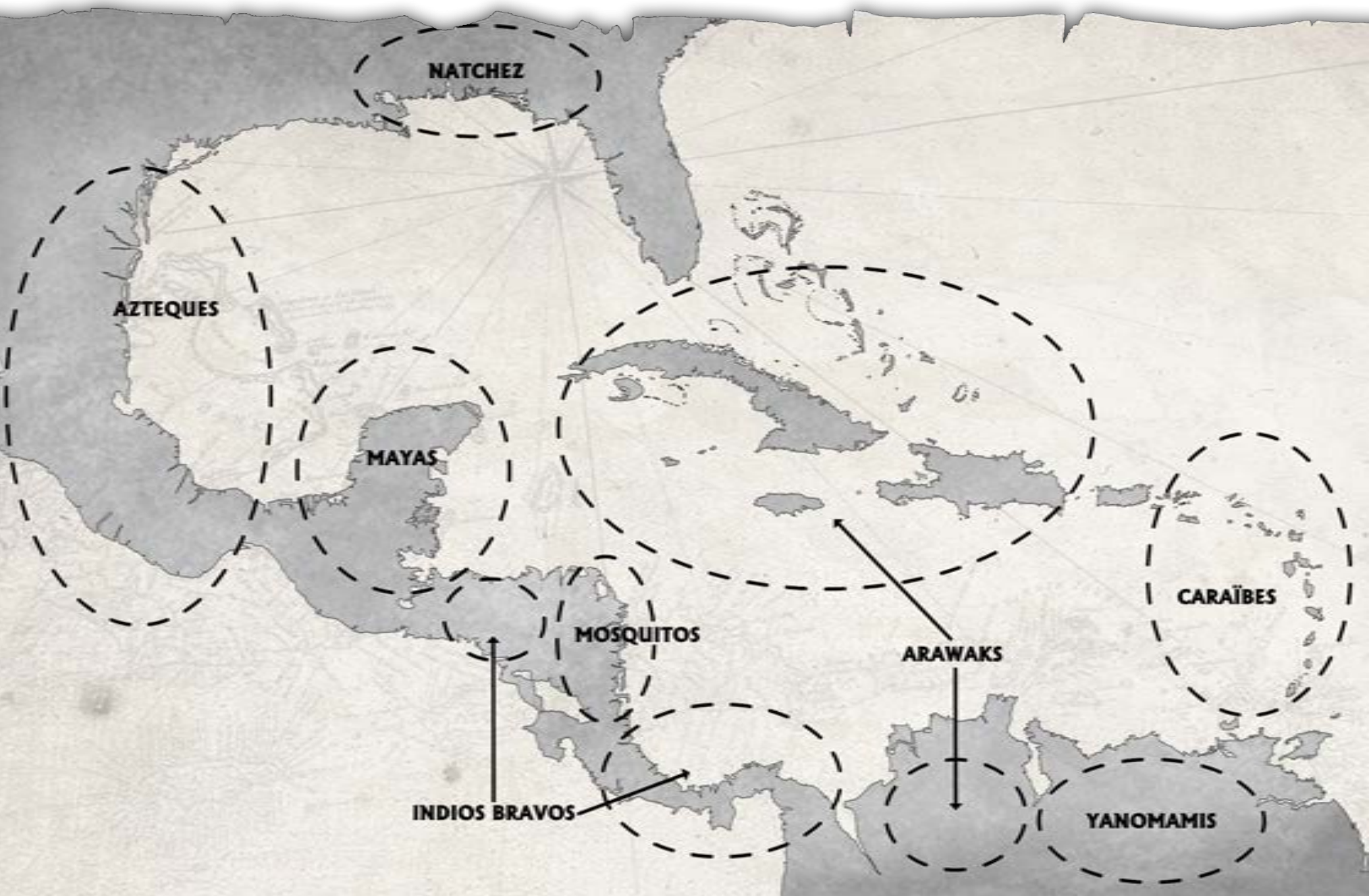
Les Mayas

La civilisation des Mayas est née aux environs de 2500 avant notre ère, et il en reste encore quelques vestiges vivants au XVIIème siècle. Les Mayas se sont enrichis culturellement au contact des Olmèques et ont continué à se développer ensuite. Les Mayas ont les traits vigoureux et osseux. Leur haut front est aplati, et se prolonge par un nez légèrement aquilin. Ces nomades suivent la route des temples dans le Yucatán. Les cités mayas rongées par la forêt vierge excitent la curiosité et la cupidité des conquistadors et autres aventuriers. Toutefois, les Mayas résistent à l'envahisseur espagnol, s'enfonçant toujours plus loin dans la jungle. Il reste des villages aux coutumes approchant celles des Mayas au XVIIIème siècle encore, mais pas de civilisation en tant que telle.

Les cités perdues contiennent encore des glyphes sur les murs, qui décrivent les connaissances des Mayas en astronomie, mathématique, rites religieux et cérémonies. Cependant, personne n'est plus à même de les traduire. Les Mayas possèdent 166 dieux, dont certains se rapprochent des dieux aztèques et olmèques. Malgré l'importance des sacrifices humains, la religion maya se rapproche du christianisme par ses pèlerinages, le rite du baptême, la confession, la pénitence et le symbole sacré de la croix.

Que reste-t-il du peuple maya ?

En guerre ouverte contre les Espagnols, les Mayas sont vite vaincus et se soumettent. Les seuls Mayas libres sont de simples agriculteurs du Yucatán, isolés dans l'intérieur des terres, vivant essentiellement de la culture du maïs. Ils cessent peu à peu de visiter les anciennes villes-temples datant de la période classique, notamment parce que les Espagnols en ont pris le contrôle. La disparition des derniers bastions de résistance maya est mystérieuse, et beaucoup prétendent qu'ils ont été « dévorés par la forêt »…


NATCHEZ
AZTEQUES
MAYAS
MOSQUITOS
ARAWAKS
CARAÏBES
INDIOS BRAVOS
YANOMAMIS


NATCHEZ
AZTEQUES
SOUMIS
MAYAS SOUMIS
MOSQUITOS
ARAWAKS
CARAÏBES
INDIOS BRAVOS
YANOMAMIS

Les Européens présents dans le Nouveau Monde

Les peuples européens vous sont probablement bien mieux connus que les peuples indiens du Nouveau Monde. Vous trouverez dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 145, quelques rappels sur les grandes puissances européennes et leur implication politique dans le Nouveau Monde.

Les religions du Livre

Les religions qui prévalent en Europe occidentale et au Moyen-Orient sont les trois religions monothéistes : le judaïsme, le christianisme (catholique et protestant) et l'islam.

Les Arabes ont laissé d'innombrables traces de leur passage en Europe, en particulier en Andalousie. Leurs techniques d'irrigation, leurs talents culinaires, leur utilisation de nombreuses plantes comme le jasmin, leurs connaissances mathématiques et astronomiques ont marqué le mode de vie européen. Ils ont été vaincus à Grenade par les armées de Ferdinand d'Aragon et d'Isabelle de Castille, l'année même où Christophe Colomb découvre le Nouveau Monde. L'islam est donc toléré en Espagne au même titre que les Arabes toléraient les juifs et les chrétiens, tant qu'ils payaient un tribut. C'est le même mode d'administration des pays conquis que l'on retrouvera dans le Nouveau Monde espagnol.

La religion juive est présente dans tous les pays et prédomine dans les domaines du commerce et en particulier des finances. Son impact sur la colonisation du Nouveau Monde est de faible importance, même si les monarques espagnols ont souvent eu recours aux fonds de banquiers juifs, plus encore que les autres rois d'Europe.

La religion chrétienne est donc prédominante en Europe. Avec la création de l'anglicanisme par Henri VIII, puis la naissance du luthérianisme et du calvinisme, elle connaît une époque de dissensions d'une rare violence. Les guerres de religions ne touchent pas seulement la France et les Pays-Bas, elles embrasent aussi les mers du globe, en Europe et au Nouveau Monde. Comment oublier la répétition sanglante du massacre de la Saint-Barthélemy qui a eu lieu en Floride, perpétrée par le terrible Menendez ? Celui-ci a exterminé une colonie utopiste huguenote sur les ordres du roi d'Espagne.

Les protestants y vont aussi de leur fait. Lorsqu'un navire aventurier coure sus à un galion espagnol, c'est au nom de Dieu qu'il dépouille l'Espagnol de ses trésors. Jacques de Sores, qui a attaqué Cadix et conquis la Havane, mettait sa haine des papistes bien au-dessus de sa soif de l'or. La recherche de l'or et Dieu se mêlent inextricablement lors des interventions des Anglais, des Français et des Hollandais dans le Nouveau Monde. N'oublions pas que la plupart des colons – et donc des flibustiers – sont huguenots.

Christianisme : l'évangélisation

Afin de comprendre l'importance capitale de l'évangélisation dans la conquête espagnole, il faut revenir à une bulle papale bien antérieure à la découverte du Nouveau Monde, dans laquelle il est dit expressément que les terres catholiques appartiennent à Dieu. Et c'est Dieu, par la personne du pape, qui les concède aux monarques. Aucun monarque catholique ne saurait donc conquérir une terre en son nom propre. Il conquiert les territoires pour la chrétienté, et le pape les lui concède en échange de l'évangélisation des peuples conquis. Les peuples conquis, une fois évangélisés, ne peuvent être réduits en esclavage, ils deviennent des citoyens de la Couronne.

L'évangélisation est donc au cœur de la conquête espagnole. Elle est non seulement nécessaire pour que Sa Majesté puisse avoir accès aux terres et à leurs richesses, mais elle est salvatrice dans son principe pour les peuples conquis – si l'on excepte l'acculturation qui détruit les peuples indiens aussi sûrement que la maladie. Cependant, le processus d'évangélisation prendra différentes tournures, avec des succès divers allant de la réussite à l'échec total, comme nous allons le voir.

Conversion des Arawaks

Le bilan de l'évangélisation des Arawaks d'Hispaniola est désastreux, les missions sont laissées à l'abandon quelques décennies après leur installation. Les quelques Arawaks qui restent refusent de se convertir. Pourquoi un tel échec ?

Lorsque Christophe Colomb revient de son premier voyage, il rapporte des promesses d'or et de territoires inexplorés, mais informe aussi que ces terres sont habitées. Il incomba alors aux souverains d'Espagne d'envoyer des missionnaires afin d'apporter la bonne parole à ces brebis égarées. Isabelle de Castille et Ferdinand d'Ara-

gon choisirent Bernardo Boyl, un ecclésiastique de cour ayant brillé dans plusieurs négociations politiques d'importance. Boyl, nommé vicaire apostolique des Indes, est accompagné par une douzaine de moines de toutes provenances religieuses.

La bulle du pape régissant les territoires conquis spécifie que les souverains doivent envoyer des hommes « de bonnes mœurs, honnêtes et craignant Dieu, doctes sages et expérimentés pour instruire les habitants dans la foi catholique ». Pourtant, les hommes envoyés étaient des conquistadors, aventuriers violents, avides et méprisant la vie des Indiens. Par ailleurs, Christophe Colomb lui-même mit à Bernardo Boyl autant de bâtons dans les roues qu'il put. La raison en est fort simple. Tout acte d'évangélisation réussi prive les aventuriers de Colomb d'un esclave. Pourquoi convertir ceux que l'on peut exploiter ? Il réussit tant et si bien que la quasi totalité des ecclésiastiques, Bernado Boyl y compris, réquisitionnèrent un navire pour rentrer définitivement en Espagne.

Les Espagnols d'Hispaniola ont ainsi traité les Indiens comme des esclaves, et même pire. En effet, on respecte au moins la valeur marchande d'un esclave, mais les Arawaks n'en avaient pas. Les hommes de Colomb les ont donc exploités jusqu'à ce qu'ils meurent à la tâche. Même les paisibles Arawaks n'ont pu supporter longtemps les pires atrocités sans broncher. Ils se sont rebellés, ce qui a déclenché une répression atroce. Les Espagnols ont fait des exemples par milliers, et dans des moments de débordement de plus en plus nombreux, ils jouaient à qui trancherait le plus de têtes d'esclaves en une minute, ou se vendaient les membres des Arawaks morts pour les donner à manger à leurs chiens. Pourtant la Couronne d'Espagne déclarait les Indiens libres, interdisant leur esclavage.

Les missionnaires se sont trouvés impuissants face à cela. Les Arawaks n'ont pas tardé à maudire le dieu de ces envahisseurs, qui semblaient à leurs yeux plus atroces encore que les Caraïbes. Comment, en tant que missionnaire, expliquer que le dieu des chrétiens est amour, qu'il pardonne, qu'il faut tendre la joue, lorsque l'exemple même du chrétien est le conquistador avide, violent, sadique, sans aucun respect pour autrui et encore moins pour ceux qu'il juge inférieurs ? Chaque jour il y avait mille morts de plus parmi les Indiens, et rarement un converti.

L'échec était total, donc, et incombait bien sûr aux conquérants, mais aussi aux méthodes des missionnaires. Ils essayaient d'inculquer aux Arawaks des rites qui n'avaient pas de sens pour eux, dans une langue inconnue, celle des envahisseurs. Cet échec a été une leçon, dure – surtout pour les Indiens –, qui a modifié les méthodes d'évangélisation.

Nombre d'ecclésiastiques ont condamné les agissements des envahisseurs et le massacre des Indiens. Parmi eux, Bartholomé de Las Casas, un ancien aventurier dégoûté par les agissements des Espagnols dans les Indes, a plaidé la cause des Indiens devant le roi. Le massacre des Arawaks est resté comme une plaie ouverte dans l'âme des Espagnols pendant plusieurs siècles. Le reproche ne venait pas que de l'intérieur du pays, mais aussi des puissances environnantes.

Conversion des Aztèques

Le cas aztèque est tout différent. Christophe Colomb est encensé par l'Histoire mais il n'en est pas de même pour Hernán Cortés. Le conquistador était pourtant d'une autre étoffe que le découvreur. L'idéal de partage et de vie commune avec les Indiens n'est pas une idée de Colomb, mais de Cortés. Et un siècle après la conquête de l'empire aztèque, un tiers des Indiens sont convertis. Sachant que les peuples soumis par les Aztèques parlent une myriade de dialectes apparentés au nahuatl, la principale langue mésoaméricaine, ce résultat est exceptionnel.

L'Église a compris son erreur et l'importance d'être là, cette fois, pour la conquête du continent afin d'allier sauvegarde des Indiens et évangélisation. Cortés est la personne idéale pour leur dessein. Non qu'il soit plus croyant qu'un autre aventurier, il est surtout un stratège remarquable. Il a notamment su exploiter les tensions au sein de l'empire aztèque à son profit. De plus, pour lui, la conquête ne saurait être absolue que si les Indiens y survivent. Lors de son périple, Cortés n'hésite donc pas à se marier avec une fille de chef allié, et enjoint ses hommes à en faire autant, malgré son propre mariage avec une Européenne. Sans nul doute, ces mariages ont scellé les alliances des conquistadors avec les peuples opprimés par les Aztèques.

Une fois l'empire aztèque conquis, Cortés fait raser les temples situés en haut des pyramides de Tenochtitlan, la cité-État aztèque, pont entre le monde terrestre et le monde divin. Ce geste est symbolique, signifiant la mort des anciens dieux païens et la venue du dieu des Chrétiens. Mais les nombreux moines mendiants – très en vue à l'époque – n'ont imposé ni les mœurs européennes, ni la langue espagnole. Ils ont au contraire entrepris d'apprendre les dialectes des divers peuples de la Nouvelle-Espagne.

Les moines franciscains, comme ceux des autres ordres mendiants présents dans le Nouveau Monde, agissent dans un esprit désintéressé, un don de soi, avec le souci de préserver les Indiens et une foi inébranlable. Ils contrastent donc avec les vils aventuriers de Colomb et représentent bien le modèle de vertu et d'austérité de la religion qu'ils inculquent. L'évangélisation des peuples



conquis est donc un franc succès. Ceci explique que les Indiens de Nouvelle-Espagne servent de sentinelles aux Espagnols et se comportent généralement en ennemis des flibustiers lors de leurs expéditions à terre : ce sont désormais des citoyens de la Couronne, même si le pouvoir reste entre les mains des Espagnols de souche.

Les Indios Bravos

Les Indios Bravos, dans leur majorité, évitent tout rapport avec les Européens, ce qui ne facilite pas l'évangélisation. Néanmoins, des missionnaires tentent l'aventure, partant dans la forêt vierge pour vivre avec les Indiens et pour leur enseigner peu à peu le dogme chrétien. Les succès sont très partagés. Certains missionnaires paieront de leur vie ces escapades. D'autres vivront toute leur vie avec les Indiens sans en convertir un seul de façon durable.

Le sort des derniers, ceux qui ont su convertir des villages entiers, n'est pas forcément très enviable. En effet, les autorités locales se servent des missionnaires. Comme il est nécessaire de convertir les Indiens pour briguer leur territoire, il est naturel de briguer le territoire des Indiens convertis. Ces Indiens restant des Indios Bravos, les relations avec les Européens deviennent très conflictuelles. Soit les missionnaires sont tués par les Indiens, soit ils font tampon entre les belligérants et meurent au côté des Indiens. Pour vous inspirer de ce genre de scénario douloureux, vous pouvez visionner le film Mission.

Les Caraïbes

Le schéma de conversion est assez similaire chez les Caraïbes. Les missionnaires sont envoyés pour préparer l'invasion des îles à leur insu, mais l'accueil des Caraïbes est assez chaleureux, pourvu que les missionnaires aillent vers une faction favorable à leur nation. Aucun Caraïbe des îles n'est favorable aux Espagnols, et ces derniers gardent un souvenir douloureux de leur premier contact difficile, pour ne pas dire totalement hostile, avec les Caraïbes. Pour ce qui est des missionnaires anglais et français, bien que ces deux nations aient massacré des Caraïbes pour s'installer dans les Petites Antilles, ils trouveront toujours des Caraïbes pour leur prêter asile. Le premier contact se fait généralement sur une île contrôlée par les Européens, car les caciques caraïbes rendent souvent visite à leurs voisins. L'accueil chez les Indiens est plus que chaleureux, comme le découvre avec surprise le révérend père Breton après les récits d'horreur faits sur les Caraïbes suite à des expéditions guerrières.

L'évangélisation commence par l'apprentissage de la langue des Indiens, tâche longue, mais que les premiers missionnaires accomplissent pour leurs successeurs. Les Caraïbes étant d'un naturel curieux et enthousiaste, ils n'hésitent pas à échanger leurs vêtements et leurs parures contre ceux de leurs invités, et à découvrir la culture et la langue de ces derniers (les Caraïbes demandent qu'on leur crache dans la bouche pour apprendre les mots étrangers).

Les deux problèmes qu'affrontent les missionnaires sont d'ordre politique et religieux. En effet, lorsqu'un Européen commet un crime à l'encontre d'un Caraïbe – c'est rarement l'inverse en temps de paix –, les Caraïbes rejettent la faute sur toute la nation du fautif, et commencent par se venger sur ceux qu'ils ont sous la main : les missionnaires. À part cela, les Caraïbes prennent généralement plaisir à apprendre la doctrine chrétienne et à assister aux messes. S'ils le font, c'est surtout pour satisfaire les révérends pères qui leur sont bien sympathiques, et parce qu'à l'issue de la messe, on leur donne une sucrerie. De plus, avoir un Européen chez soi a pour vertu de faire fuir les mabouyas qui leur causent bien des misères. Mais participer aux messes ne les empêche pas de suivre leurs propres rites.

Au final, l'évangélisation des Caraïbes est globalement un échec, malgré les méthodes d'évangélisation mises en place, probablement d'une part parce qu'ils préféraient mourir plutôt que d'être conquis, et d'autre part parce qu'ils n'ont jamais voulu changer un mode de vie qui leur procure tout le plaisir dont ils ont besoin.

L'utopie guarani

Les Indiens Guaranis habitent le Paraguay, au sud du Pérou. Bien que cette région soit en dehors de la Mer des Caraïbes, elle mérite quelques mots, pour la tournure toute particulière qu'y a pris l'évangélisation. Celle-ci a été menée à bien par des pères jésuites, après une tentative ratée par les Franciscains.

Avant l'arrivée des Européens, les Guaranis étaient sous le contrôle religieux de prophètes dangereux qui régnaient par la terreur. Les premiers contacts avec les Européens ont grandement fragilisé les structures politiques de ces Indiens, qui étaient dirigés par des chefs garants de l'égalité entre les membres de la communauté. Pour leur travail de conversion, les Jésuites ont profité de cette faiblesse et d'une excellente connaissance du mode de vie guarani. Ils ont commencé par concurrencer sérieusement les prophètes guaranis, en offrant au peuple la protection d'un dieu plus fort encore, selon leurs dires convaincus et convaincants. Les prophètes ont vite disparu, et les Jésuites en ont profité pour prendre les rênes du pouvoir. Contrairement aux ecclésiastiques de Nouvelle-Espagne, ils n'ont pas jeté à bas les fondements de la religion guarani pour les remplacer par ceux de la religion chrétienne. Ils ont conservé au contraire tous ces rites, mais en les dénaturant et en leur donnant une explication

et une connotation chrétienne. Tout comme les premiers évangélisateurs en Gaule, ils ont fêté les fêtes locales le même jour dans le même temple, mais selon les rituels chrétiens et en l'honneur du Seigneur.

De plus, tout en conservant un mode de vie multifamilial – même si la cohabitation de plusieurs familles sous le même toit est intolérable aux yeux des autorités de l'Église –, ils réorganisent le village pour garder tous les Indiens sous leurs yeux. C'est alors que le rêve s'installe. Aux yeux de nombreux hommes d'église, les Européens sont trop corrompus par le pouvoir et par une longue histoire pour pouvoir devenir des chrétiens selon la volonté des Évangiles. Les Indiens au contraire sont un peuple humain nouveau et simple. Les Jésuites leur enseignent un mode de vie austère, basé sur le travail et l'entraide, qu'il serait vain de proposer aux monarchies européennes.

Bientôt, sous le contrôle des Jésuites, la mission, puis le pays, devient indépendant d'un point de vue commercial et militaire. Ce sont les Indiens qui assurent leur propre défense, parfois même contre les Espagnols eux-mêmes. Cette utopie, qui a duré plus de deux siècles, a fait couler beaucoup d'encre en Europe, et a été vue comme une concrétisation des utopies de l'époque (Thomas More, Rabelais, Bacon), et comme une base pour ce qui deviendra le communisme.

Judaisme : La Kabbale

La Kabbale, ou tradition orale juive, est un courant mystique qui arrive à son apogée lors de la découverte du Nouveau Monde. Réservée à une élite, elle permet à ceux qui la pratiquent d'apprendre à mieux connaître Dieu par l'expérience et par l'étude, mais également d'accéder à des pouvoirs qui pourraient ne pas être étrangers aux persécutions des Juifs par l'Inquisition. C'est en effet elle qui formalise les concepts de magie blanche et de magie noire qui existaient déjà dans la tradition populaire.

Torah, Talmud et Kabbale

La Torah est la Loi écrite donnée par Dieu à Moïse. Elle régit la vie du peuple hébreu et est immuable. Moïse reçoit également de Dieu la tradition orale, ou Kabbale, qu'il transmet au peuple hébreu, avec pour interdiction de la consigner par écrit. À sa sortie d'Egypte, le peuple d'Israël forme un tout et, contrairement à la chrétienté à sa naissance, n'a qu'une seule compréhension et interprétation de la Loi de Dieu. Plus tard, au contact des autres cultures, comme la culture babylonienne, des sectes juives apparaissent, comme les pharisiens, les saducéens, les esséniens et les thérapeutes. Certaines de ces sectes par exemple avaient développé, bien avant le christianisme, une représentation du Messie, qui, fort curieusement d'ailleurs, était appelé Ieshu ou Iesoushouah (« Sauveur des Êtres »). Le judaïsme avait alors pris une forme syncrétique forte, mêlant des éléments théologiques hébreux et des éléments culturels et métaphysiques locaux. Cet enrichissement culturel s'accompagne d'une effervescence mystique que les docteurs d'Israël vont tenter de canaliser.

Bien avant ce syncrétisme, que la Torah décrit comme une corruption venant de l'interaction avec d'autres cultures, certains membres de l'élite considèrent la Kabbale comme une évolution, une mise au point et une interprétation digne d'intérêt. Durant l'épisode de Babylone (de -597 à -539), la Torah a été remaniée par Edras. Initialement, elle servait à la foi de guide spirituel et de guide de vie pratique comme judiciaire, mais pour un mode de vie primitif et pastoral. L'élite juive la considère alors comme insuffisante pour régir la vie actuelle et citadine du peuple juif, en particulier sur le plan spirituel.

Avec la destruction du Temple par Titus en 70 de notre ère, l'élite juive est progressivement dispersée ou détruite. Alors que Titus assiège Jérusalem, le saint dépositaire des arcanes de la Torah, Rabbi Shimon bar Yohaï, s'enfuit, emportant avec lui les fondements de la Kabbale. Les docteurs de la Loi, ou rabbins (« mon maître » en hébreu), créent un judaïsme sans temple et entreprennent un travail d'interprétation de la Torah dans des académies ouvertes pour cette fonction.

D'un courant métaphysique fort, chaotique et de courte durée, les docteurs de la Loi vont produire une interprétation de la Torah, complémentaire de celle-ci, la Mishna, dont l'importance va bientôt être considérée égale, voire supérieure à celle de la Torah, au point qu'on trouve dans le traité Sopherim : « La Torah est comme l'eau mais la Mishna est comme le vin. » En effet, la Mishna, ésotérique, contient l'esprit, l'âme de la Tradition, tandis que la Torah, exotérique, n'en contient que la lettre. La réflexion sur la Mishna s'ouvre au Ier siècle et se termine à la fin du IIème. La Mishna n'est pas organisée par versets bibliques, mais par thèmes (loi, médecine, etc.).

Après la Torah, c'est au tour de la Mishna d'être commentée, interprétée et corrigée de ses apparentes contradictions entre le IIIème et le Vème siècle, un courant qui donnera lieu à la création du Talmud, le commentaire de la Mishna, elle-même commentaire de la Torah. Le but du Talmud est de trouver le sens des versets de la Torah à partir de la tradition orale, plutôt que de tirer de la Torah des lois qui sont inspirées d'elle mais n'y sont pas écrites, comme le fait le Midrash. Le Talmud est ainsi plus ésotérique encore que la Mishna, à un tel point qu'il ne s'adresse plus aux hommes d'ici-bas mais aux élus. Son écriture est terminée à la fin du Vème siècle.

Une fois le Talmud couché sur le parchemin, la réflexion ne s'arrête pas là. Au Xème siècle encore, les commentaires du Talmud sont nombreux. C'est alors que se développe considérablement la Kabbale, même si des textes fondateurs sont nettement plus anciens. Des milliers de textes sur la Kabbale ont été écrits, mais peu ont été publiés. Parmi les œuvres majeures, on compte :

- **Sefer Yetsirah** (Livre de la Création). Ce très ancien livre sur la Kabbale est attribué à Abraham lui-même.
- **Sefer Ha Bahir** (Livre Clair ou de la Clarté). Ce texte complexe apparaît au XIIème siècle dans le Languedoc.
- **Sefer Ha Zohar** (Le Livre de la Splendeur). Ce livre est assurément essentiel pour tout kabbaliste. Il a été écrit soit au Ier siècle par Rabbi Shimon bar Yohaï, soit au XIIème siècle par Moïse de León, un rabbin espagnol.
- **Littérature des Palais ou Écrits du Char Céleste.** Cet ensemble de textes mystiques écrit entre le IVème et le VIIIème siècle en hébreu ou en araméen décrit des visions extatiques du Char Céleste, des Cieux, des Anges et du Trône Divin.

Sceau de Salomon et Bouclier de David

L'étoile de David à six branches (hexagramme), ou Sceau de Salomon, se rattache au concept de Dieu-Juste et de justice rétributive, donc à la loi du Talion.

L'étoile à cinq branches (pentagramme), représente au contraire l'Amour Divin, la Loi de Pardon et la possibilité d'être sauvé par Dieu. En cela, le pentagramme, qu'on retrouve sur le fronton d'anciennes synagogues, se rapproche du christianisme.

Le pentagramme est le symbole de la Kabbale, dont la philosophie intègre à la foi le judaïsme et le christianisme, même si cela est rarement dit comme tel. Si l'hébreu reste la langue sacrée, porteuse du Verbe créateur, on retrouve également dans les rituels de la Kabbale des prières chrétiennes et des phrases liturgiques en latin.

Explications des éléments des Sephiroth

La Sephira (au pluriel les Sephiroth) est un plan d'existence de Dieu. Chaque Sephira (« numération ») est complète en elle-même, mais seul l'ensemble des Sephiroth reflète dans sa globalité tout ce qui, en Dieu, est accessible à la compréhension humaine.

Le divin se manifeste ou est manifesté en quatre mondes.

- **Aziluth** est le monde de l'Émanation. C'est ici que sont manifestées les Personnes Divines. Celles-ci ne constituent pas une division de Dieu, qui est Un, mais des attributs de Dieu émanés dans sa volonté de se limiter (Dieu étant par nature illimité). Plus le numéro de la Sephira est faible (voir plus bas), et plus la force insufflée par l'Émanateur est grand.
- **Briah** est le monde de la Création. C'est là que sont manifestés les Archanges, qui sont les forces de la volonté divine, ou, en d'autres termes, qui l'accomplissent.
- **Iesirah** est le monde de la Formation. C'est ici que sont manifestées les races d'Êtres Spirituels, forces de la volonté divine.
- **Asiah** est le monde de l'Action. C'est là que se manifestent les Âmes Glorifiées, forces de la volonté divine. Asiah est une manifestation des Sephiroth en Malkuth, le Royaume. C'est le domaine accessible aux Hommes.

L'Homme Primordial (Adam) est un détail de la Création, mais un détail qui porte en lui tous les Sephiroth. Il lui est donc possible, par l'étude, l'ascèse et la foi, d'accéder à l'ensemble des Sephiroth et, par là même, à un pouvoir considérable. Arrivé en Kether, le « seuil d'éternité », il devra s'arrêter là et se contenter de contempler la lumière d'Aïn Soph Aur. S'il poursuit, il ne trouvera que les ténèbres éternelles et sans bornes d'Aïn Soph : nul ne peut contempler le visage de Dieu. Dieu non-manifesté, et donc non-accessible à l'homme, est séparé dans la Kabbale en Aïn Soph Aur, la Lumière vide et illimitée, Aïn Soph, les Ténèbres sans bornes, et Aïn, le néant absolu.

Noms Divins (Aziluth). Les Personnes Divines, ou Noms Divins, se manifestent en Aziluth.

- **1.** Kether. Couronne.
  - *Eheieh.* Toi qui as été, es et seras.
  - *Iod.* Toi.
  - *Ioh.* Dieu Vivant.
- **2.** Hochmah. Sagesse.
  - *Iod Jeovah.* Toi, Être des Êtres.
  - *Iah.* Essence de toi-même.
  - *El.* Mon Dieu.
- **3.** Binah. Intelligence.
  - *Iaoh.* Essence de toi-même.
  - *Ieovah Elohim.* Être des Êtres.
  - *Ieshou Shadaï.* Sauveur Tout-Puissant.
- **4.** Choesed. Miséricorde.
  - *El Ieovah.* L'Être des Êtres.
- **5.** Geburah. Rigueur.
  - *Elohim Gibor.* Dieu Fort.
  - *Elohim Helion.* Dieu Très Haut.
  - *Iesoushoua.* Sauveur des Êtres.

- **6.** Tiphereth. Beauté.
  - *Eloha va Dath.* Dieu de ma Sagesse.
  - *El Gibor.* Dieu Fort, mon Dieu.
- **7.** Netzah. Gloire, Éternité.
  - *Ieovah Sabaoth.* Dieu des Armées du Ciel.
  - *Ararita.* Dieu Immuable.
- **8.** Hod. Victoire.
  - *Elohim Sabaoth.* Dieu des Dieux du Ciel.
  - *Ieovah.* Être des Êtres.
- **9.** Yesod. Fondement.
  - *Shadaï.* Tout-Puissant.
  - *Ieovah Tsebaot.* Être des Êtres.
- **10.** Malkuth. Royaume.
  - *Adonaï Melek.* Seigneur et Roi.
  - *Adonaï ha Aretz.* Seigneur du Monde.
  - *Elohim Sabaoth.* Dieu des Dieux du Ciel.

Images magiques des Archanges. Les archanges se manifestent en Briah, le second niveau d'émanation de Dieu. Ils sont les représentants des personnes divines.

- **Mettatron Serpanim (Kether).** Visage éclatant comme le Soleil le plus brillant. Il porte deux cornes brillantes au milieu du front. Il est semblable à de l'airain en fusion des pieds à la taille, et au feu le plus éclatant de la taille à la tête. Il tient une canne à mesurer dans sa main droite et un cordeau de lin dans sa main gauche.
- **Jophiel (Hochmah).** À la lumière éclatante, vêtu d'une robe blanche et d'une ceinture d'or. Ses cheveux sont blancs, ses yeux de flammes ardentes et ses pieds d'airain plongé dans la fournaise. Il porte sept étoiles à six branches dans sa main droite et un glaive à deux tranchants sort de ses lèvres.
- **Tzadkiel (Choesed).** Ange à quatre ailes blanches, portant une longue robe pourpre. Il tient une couronne dans une main et un sceptre dans l'autre.
- **Camael et Uriel (Geburah).** Ange à quatre ailes blanches, vêtu d'une robe orange et portant une épée à plat sur ses deux mains devant une flamme jaillissante.
- **Raphaël et Tipheriël (Tiphereth).** Ange à quatre ailes blanches, vêtu d'une robe vert-gris, tenant d'une main une pixide et tenant de l'autre par la main un enfant portant un poisson.
- **Haniel et Netzaël (Netzah).** Ange à deux ailes blanches, vêtu d'une robe rose et portant des roses blanches en un de ses plis.
- **Hodiël et Mikaël (Hod).** Ange à deux ou quatre ailes blanches, vêtu d'une robe blanche et dorée, foulant un dragon. Il tient un étendard blanc à croix rouge.
- **Gabriel (Yesod).** Ange à deux ailes blanches, vêtu d'une robe au blanc bleuté, tenant entre ses mains une lanterne rouge.

Races d'Êtres Spirituels (Iesirah). Les collectivités, ou Puissances Divines se manifestant en Iesirah, le troisième niveau d'émanation de Dieu, ont à la fois un rôle divin et un rôle d'aide pour les Hommes.

- **Séraphins.**
  - *Rôle divin.* Ils constituent les Rayons de Dieu, manifestant ainsi la Gloire de Dieu. Ils donnent et répartissent le principe de la Vie Universelle.
  - *Rôle pour les hommes.* Ce sont eux qui donnent à l'Homme l'embrasement de l'Amour Divin. L'Homme peut ainsi rester en Eux.
- **Chérubins.**
  - *Rôle divin.* Ordonnent le Chaos primordial.
  - *Rôle pour les hommes.* L'ordonnancement du Chaos se manifeste pour les hommes sous la forme de la pensée. Les Chérubins donnent à l'Homme la lumière de la Pensée, la force de la Sagesse, les Idées élevées, ainsi que les Figures qui nous permettent d'appréhender le divin.
- **Trônes.**
  - *Rôle divin.* Les Trônes manifestent et entretiennent l'ordre donné par les Chérubins, créant ainsi les Formes.
  - *Rôle pour les hommes.* Les Trônes donnent à l'Homme l'envie de se rassembler, de s'unir, et de rechercher le recueillement. Par leur entretien des Formes, ils aident l'Homme à s'attacher aux Spectacles procurés par les Ophanim.
- **Dominations.**
  - *Rôle divin.* Ils sont responsables de la représentation effective et de l'entretien de l'Effigie des Corps.
  - *Rôle pour les hommes.* Ils donnent à l'Homme la force intérieure de parvenir à la Fin qui lui a été assignée, en vainquant l'Ennemi intérieur.
- **Puissances.**
  - *Rôle divin.* Ils créent et sont responsables des Quatre Éléments : Air, Eau, Feu et Terre.
  - *Rôle pour les hommes.* Ils aident l'Homme contre les Ennemis extérieurs à sa forme corporelle.
- **Vertus.**
  - *Rôle divin.* Ils créent et maintiennent le Règne Minéral, les Métaux et les Gemmes.
  - *Rôle pour les hommes.* Ils donnent aux minéraux leurs vertus, rendant ainsi possible la médecine minérale. L'Homme peut puiser en eux pour trouver la force de vaincre les Puissances de Mensonge. Les Vertus

Arbre de vie	Monde	Plan				
Dieu manifesté : l'Être						
Otz Chiim : Le Grand Arbre de Vie	Aziluth : divinité pure	Sephiroth	**Kether**	**Hochmah**	**Binah**	**Choesed**
			Couronne Seuil d'éternité	Sagesse	Intelligence	Miséricorde
		Noms divins	**Eheieh** **Iod** **Ioh**	**Iod Jeovah** **Iah** **El**	**Iaoh** **Ieovah Elohim** **Ieshou Shadaï**	**El Ieovah**
			Toi qui as été, es et seras Toi Dieu Vivant	Toi, Être des Êtres Essence de toi-même Mon Dieu	Essence de toi-même Être des Êtres Sauveur Tout-Puissant	L'Être des Êtres
	Briah	Esprit séphirotique	**Keleriel** **Mettatron-Serpanim**	**Hokmaël** **Jophiel** **Ratziel**	**Binaël** **Zaphkiel**	**Hoesediel** **Zadkiel**
			Couronne de Dieu Prince des Faces	Sagesse de Dieu Courrier de Dieu	Intelligence de Dieu Vision de Dieu	Miséricorde de Dieu Justice de Dieu
	Iesirah	Race d'être spirituel	**Haïoth Hakodesh**	**Ophanim**	**Aralim**	**Hasmalim**
			Êtres Saints	Roues	Puissants	Dominateurs étincelants
			Séraphins	Chérubins	Trônes	Domination
Dieu manifestant : la Création						
Kallah « La Fiancée » : le Petit Arbre de Vie	Sephiroth* supérieures reflétées en Malkut	Nom	Kether-Malkuth	Hochmah-Malkuth	Binah-Malkuth	Choesed-Malkuth
		Catégorie d'Âmes Glorifiées	Glorieux	Pacifiques	Justiciers	Bienveillants
		Béatitudes	Couronne	Héritage	Incorruption	Puissance
	Sephiroth* inférieures	Nom	**Reshit Hagal-galim**	**Masloch**	**Sabbathaï**	**Zedek**
			Premier mobile	Sphère des fixes	Sphère de Saturne	Sphère de Jupiter
		Nom divin	**Adam**	**Seth**	**Enos**	**Caïman**
		Patriarche recteur	**Sem**	**Arphaxad**	**Salé**	**Heber**
Qulipha « La Prostituée » : le Petit Arbre de Mort ou l'Arbre inversé	Qulipoth ou Sepiroth sombres « Rois d'Edom » « Vases brisés »	Nom	**Gehenomoth**	**Gehenoum**	**Gehenne**	**Ozlomoth**
			La Vallée de la Mort	La Vallée de l'Oubli	La Vallée du Sommeil	Les Portes de la Mort
		Archidémon recteur	**Beelzebudd ou Samael**	**Python**	**Bélial ou Lucifer**	**Asmodel**
			Le Vieux Dieu	Serpent	Le Rebelle Le Sans Joug L'Apostat	L'Exécutant
		Légions infernales ou Ordres Démoniaques	**Thamaël**	**Chaïgidel**	**Satoriel**	**Ganichiloth**
			Adversaires	Esprits de Mensonge	Délateurs	Perturbateurs
			Faux Dieux	Esprits de Mensonge	Vases d'Iniquité	Vengeurs des Crimes
Dieu non-manifesté : le Non-Être						
Aïnim : le « Grand arbre de mort »	Les trois catégories	**Aïn**				
		Néant Absolu				
	Chemin du Verbe	Vers Aïn Soph				

Plan

Dieu manifesté : l'Être					
Geburah	**Tiphereth**	**Netzah**	**Hod**	**Yesod**	**Malkuth**
Rigueur	Beauté	Gloire Éternité	Victoire	Fondement	Royaume
Elohim Gibor **Elohim Helion** **Iesoushoua**	**Eloha va Dath** **El Gibor**	**Ieovah Sabaoth** **Ararita**	**Elohim Sabaoth** **Ieovah**	**Shadaï** **Ieovah Tsebaot**	**Adonaï Melek** **Adonaï ha Aretz** **Elohim Sabaoth**
Dieu Fort Dieu Très Haut Sauveur des Êtres	Dieu de ma Sagesse Dieu Fort, mon Dieu	Dieu des Armées du Ciel Dieu Immuable	Dieu des Dieux du Ciel Être des Êtres	Tout-Puissant Être des Êtres	Seigneur et Roi Seigneur du Monde Dieu des Dieux du Ciel
Geburaël **Camaël** **Samaël** **Dinaël**	**Tiphériel** **Raphaël**	**Netzaël** **Haniël**	**Hodiël** **Mikaël**	**Iesodiel** **Gabriel**	**Saudalphon** **Messiah** **Emmanuël** **Melkutaël**
Justice de Dieu Rigueur de Dieu	Beauté de Dieu Remède de Dieu	Gloire de Dieu Grâce de Dieu	Victoire de Dieu Reflet de Dieu	Fondements de Dieu Oeuvre de Dieu	Louange de Dieu Sauveur Envoyé de Dieu Règne de Dieu
Seraphim	**Malakim**	**Elohim**	**Beni Elohim**	**Kernbim**	**Izschim**
Puissances du Feu-Principe	Rois des cieux	Dieux des cieux	Fils des Dieux	Conducteurs	Bienheureux
Puissances	Vertus	Principautés	Archanges	Anges	Âmes Glorifiées
Dieu manifestant : la Création					
Geburah-Malkuth	Tiphereth-Malkuth	Netzah-Malkuth	Hod-Malkuth	Yesod-Malkuth	Malkuth-Malkut
Triomphants	Purs	Miséricordieux	Riches	Bienheureux	Élus
Victoire	Vision	Grâce	Règne	Joie	Prédestination
Madim	**Sehemeah**	**Noga**	**Kocab**	**Levannah**	**Holomiesodoth**
Sphère de Mars	Sphère du Soleil	Sphère de Vénus	Sphère de Mercure	Sphère de la Lune	Sphère de la Terre
Malakaël	**Iared**	**Enoch**	**Mathusala**	**Lamech**	**Noé**
Phaleg	**Réu**	**Sarug**	**Nachor**	**Tharé**	**Abraham**
Jrasthoum	**Bershoat**	**Tit Aïsoun**	**Abron**	**Shéol**	**Arezt**
L'Ombre de la Mort	Le Puits de l'Abîme	L'Ordure ou la Boue	La Perdition	La Fosse	Le Monde
Shatan	**Méridim** **ou Belphegor**	**Abbadon** **ou Bel**	**Astharoth** **ou Adramelech**	**Mammon** **ou Lilith**	**Behemoth** **ou Nahema**
L'Adversaire	Le Démon de Midi	Le Dévastateur L'Exterminateur	L'Espion	La Cupidité	La Bête
Galab	**Tagarinim**	**Harab Séraphael**	**Samael**	**Gamaliel**	**Reschaïm**
Incendiaires	Disputeurs	Corbeaux de la mort	Batailleurs	Obscènes	Méchants
Prestidigitateurs	Puissances de l'Air	Furies Semeuses de Maux	Accusateurs et Exécuteurs	Tentateurs et Guetteurs	Âmes Damnées
Dieu non-manifesté : le Non-Être					
Aïn Soph					**Aïn Soph Aur**
Ténèbres Vides et Sans Bornes			Lumière Vide et Illimitée		
Vers Aïn Soph Aur					Vers Kether

En gras sont indiqués les Noms de Pouvoir

** Sephira (pluriel Sephiroth), ou « numération », est un plan d'existence de Dieu (voir plus loin)*

accordent à l'Homme la récompense, objet de son évolution dans Malkuth.

- **Principautés.**
  - *Rôle divin.* Ils créent et maintiennent le Règne Végétal.
  - *Rôle pour les hommes.* Ils donnent aux plantes leurs vertus. Ils permettent à l'Homme de soumettre toutes les choses. Les principautés dirigent les Forces vers l'Homme par une vertu secrète et céleste.
- **Archanges.**
  - *Rôle divin.* Ils créent et maintiennent le Règne Animal, et donnent aux animaux leurs vertus.
  - *Rôle pour les hommes.* Ils accordent à l'Homme la domination sur le Règne animal, et l'accès aux vertus des animaux (fonction, propriétés médicinales).
- **Anges.**
  - *Rôle divin.* Ils génèrent les Hommes, en tant qu'individus distincts et les mènent vers la Vie Eternelle.
  - *Rôle pour les hommes.* Ils font des Hommes les annonciateurs de la volonté divine. En leur donnant le discernement moral, ils leur permettent d'être à même d'interpréter cette volonté.
- **Âmes Glorifiées.**
  - *Rôle pour les hommes.* Ils aident les hommes à comprendre les Choses Divines, et leur confèrent l'intelligence artistique et la recherche du savoir. Grâce à la mémoire et à l'écho héréditaire, ils protègent les Hommes corporellement et les guident spirituellement.

Les ordres d'Âmes Glorifiées. Les Âmes Glorifiées se manifestent en Malkuth (le Royaume), les Puissances Divines associées aux Sephiroth en Aziluth (Divin), Briah (Archanges) et Iesirah (Race d'Êtres Spirituels).

- **Les Glorieux (Kether-Malkuth).** Ils manifestent la Gloire de Dieu en ses Œuvres Humaines et aident les Hommes à déceler les Faux-Dieux et à les vaincre.
- **Les Pacifiques (Kether-Malkuth).** Ils donnent aux Hommes la paix de l'âme et du cœur en leur donnant les armes pour lutter contre les Esprits de Mensonge.
- **Les Justiciers (Kether-Malkuth).** Ils aident à la juste rétribution de nos actes. En cas de mauvaise action, ils nous guident vers les chemins de l'expiation de nos fautes en nous imposant des épreuves purificatrices. Ils permettent à l'Homme de lutter contre les Vases d'Iniquité que nous nous sommes imposés. Sans les Justiciers, ces Vases d'Iniquité seraient éternels.
- **Les Bienveillants (Kether-Malkuth).** Les Bienveillants nous donnent la miséricorde et l'indulgence nécessaires à la lutte contre les Vengeurs des Crimes. Ils dispensent aux hommes la Miséricorde divine.
- **Les Triomphants (Kether-Malkuth).** Les Triomphants nous rendent justes, équitables et sans faiblesse coupable. Ils nous aident à vaincre les anges Prestidigitateurs.
- **Les Purs (Kether-Malkuth).** Par la compréhension des Choses Divines, ils nous font concevoir la Vérité Absolue et nous élèvent vers elle. Nous comprenons ainsi mieux Dieu. Les Purs nous aident à vaincre les Puissances de l'Air.
- **Les Miséricordieux (Kether-Malkuth).** Les Miséricordieux nous rendent charitables et compatissants, en nous faisant comprendre et assimiler l'Amour Divin. Ils nous aident à lutter contre les Furies semeuses de Maux.
- **Les Riches (Kether-Malkuth).** Les Riches, en nous faisant donner la juste valeur aux choses d'ici-bas, nous aident à nous détacher des biens de ce monde. Ils nous aident à vaincre les anges Accusateurs et Exécuteurs.
- **Les Bienheureux (Kether-Malkuth).** Nous donnent force et consolation morale face aux épreuves d'ici-bas, et nous aident à déjouer les pièges que nous tendent les Tentateurs et Guetteurs.
- **Les Élus (Kether-Malkuth).** Les Élus, bien que n'étant pas des anges, sont rattachés à Malkuth. Ils nous aident, nous consolent et nous guident ici-bas par leur exemple et leurs devoirs. Ils sont nos guides tangibles sur la terre, permettant de vaincre les Âmes Damnées et leurs mauvais conseils.

Explications des éléments des Quliphoth

À chaque Sephira correspond une Quliphah (prostituée). Le petit Arbre de mort est donc le reflet négatif du petit Arbre de vie. On l'appelle également Arbre inversé car il est en position inverse par rapport au petit Arbre de vie :

Arbre	Mot de pouvoir du plan	Plan
Sephiroth	Kether-Malkuth	Couronne (divine) dans le Royaume
	Hokmah-Malkuth	Sagesse (divine) dans le Royaume
	Binah-Malkuth	Intelligence (divine) dans le Royaume
	Chesed-Malkuth	Miséricorde (divine) dans le Royaume
	Geburah-Malkuth	Rigueur (divine) dans le Royaume

	Tiphereth-Malkuth	Beauté (divine) dans le Royaume
	Netzah-Malkuth	Gloire et Éternité dans le Royaume
	Hod-Malkuth	Victoire (divine) dans le Royaume
	Yesod-Malkuth	Fondements (divins) dans le Royaume
	Malkuth-Malkuth	Royaume (divin) dans le Royaume
Qulipoth	Aretz	le Monde
	Sheol	la Fosse
	Abron	la Perdition
	Tit Aïsoun	l'Ordure
	Bershoat	le Puits de l'Abîme
	Irashtoum	l'Ombre de la Mort
	Ozlomoth	les Portes de la Mort
	Gehenne	la Vallée du Sommeil
	Gehenoum	la Vallée de l'Oubli
	Gehonomoth	la Vallée de la Mort

Image magique des Archi-démons. Ne serait-ce que visualiser en méditation un Démon recteur d'une Quliphah, ou plus encore en invoquer les images magiques, consume le bonheur, la pensée, la sagesse et tout attribut divin que Dieu a insufflé à l'Homme. Les invoquer, c'est se mettre immédiatement et potentiellement éternellement à leur service.

- **Beelzebudd « le Vieux Dieu » (Gehonomoth).** Dragon roux à sept têtes et dix cornes.
- **Python (Gehenoum).** Léopard à sept têtes et dix cornes aux pieds d'ours et aux gueules de lion.
- **Bélial « le Rebelle » (Gehenne).** Homme à tête de cerf tenant dans sa main droite une faux et dans la gauche une flèche, assis sur la pierre d'aimant, elle-même posée sur un dragon aux pieds de chameau.
- **Asmodel « l'Exécutant » (Ozlomoth).** Homme vêtu de jaune à tête de bélier et à pieds d'aigle.
- **Shatan « l'Adversaire » (Irashtoum).** Homme tenant dans une main une épée et dans l'autre une tête d'homme. Il est monté sur un lion.
- **Meririm « le Démon de Midi » (Bershoat).** Roi couronné sur son trône, vêtu de jaune, portant en son sein un corbeau. Il tient un globe sous ses pieds.
- **Abbadon « l'Exterminateur » (Tit Aïsoun).** Femme à tête d'oiseau et à pieds d'aigle, tenant une flèche dans sa main gauche.
- **Astharoth « l'Espion » (Abron).** Homme à pieds d'aigle et avec une crête sur la tête, tenant une flamme sur sa main gauche. Il est à cheval sur un paon.
- **Mammon « la Cupidité » (Sheol).** Femme cornue vêtue de blanc et de vert, tenant une flèche dans sa main droite et un miroir dans sa main gauche. Des serpents s'enroulent autour de ses cornes, de ses jambes et de ses pieds.
- **Behemoth « la Bête » ou « la Grande Prostituée » (Aretz).** Femme vêtue de pourpre, parée d'or, de pierres précieuses et de perles. Elle tient une coupe et est assise sur une hydre écarlate à sept têtes et dix cornes.

Les Légions Infernales ou Ordres Démoniaques.

- **Les Faux Dieux (Gehonomoth).** Les Faux Dieux tentent de se faire idolâtrer par les Hommes, pour détourner ceux-ci de la vraie Sagesse et de la vraie Gnose. Ils se substitueraient ainsi à Dieu et à ses émanations. L'induction en erreur qui en résulte est la cause des fanatismes, des persécutions idéologiques et religieuses et des destructions des œuvres de l'esprit.
- **Les Esprits de Mensonge (Gehenoum).** Les Esprits de Mensonge trompent l'Homme, en particulier en lui transmettant des fausses prophéties, des Oracles mensongers, des illusions et fautes dans le raisonnement, des fautes de raisonnement et des conclusions métaphysiques mensongères. Elles sont responsables de la chute de certains kabbalistes et de l'errance des chefs religieux et des dirigeants.
- **Les Vases d'Iniquité (Gehenne).** Les Vases d'Iniquité sèment la haine et séparent les créatures en détruisant l'amitié et l'amour. Ils incitent les Hommes à se nuire et à rechercher des moyens et des découvertes leur permettant de mettre leur haine en pratique. Ils déchainent l'ambition démesurée, l'envie et les guerres.
- **Les Vengeurs des Crimes (Ozlomoth).** Les Vengeurs des Crimes incarnent la Fatalité et le Destin aveugles, les accidents, les catastrophes, qui font échouer toutes les œuvres humaines bonnes et belles. Ils entravent le progrès et l'évolution morale.
- **Les Prestidigitateurs (Irashtoum).** Les Prestidigitateurs sont des contrefacteurs des véritables Miracles. Ils aident les pseudo-mages à réaliser leurs illusions trompeuses et poussent les kabbalistes à se détourner de l'ascèse pour devenir de tels pseudo-mages. Ils effraient et molestent les initiés pour les empêcher d'accéder à la voie du savoir et du salut. Ce sont eux qui infestent les lieux hantés.
- **Les Puissances de l'Air (Bershoat).** Les Puissances de l'Air affligent les Hommes de fléaux naturels et veillent à leur puissance destructrice. La foudre, la grêle, les tempêtes, les typhons, les tremblements de terre et autres catastrophes sont de leur fait. Ils aggravent

ces catastrophes par des conséquences désastreuses, comme les incendies, les inondations, les explosions et la souffrance humaine.

- **Les Furies semeuses de Maux (Tit Aïsoun).** Les Furies semeuses de Maux travaillent main dans la main avec les Vengeurs des Crimes. Elles sont responsables de la discorde entre les êtres entraînant la guerre, la vendetta, le pillage, la révolte et la répression sanglantes, la destruction des œuvres humaines. Il ne serait pas de meurtre sans elles.
- **Les Accusateurs et Exécuteurs (Abron).** Les Accusateurs et Exécuteurs sont les maîtres de la médisance, de la calomnie, qui sème le malheur en l'Homme et entre les Hommes. Ils sont les aides des espions, dont les faits et les découvertes ne peuvent engendrer que du malheur. Ils sont les mauvais guides des pseudo-devins et des juges iniques qui sont vecteurs de violence et poussent à la révolte.
- **Les Tentateurs (Sheol).** Ils sont les maîtres des tentations, qui poussent l'Homme vers les péchés capitaux : Orgueil, Avarice, Envie, Colère, Luxure, Gourmandise (gloutonnerie), Paresse. Ils les suscitent en inspirant des écrits, spectacles, arts et moyens de communication qui font régresser les hommes vers leurs bas instincts et retardent leur ascension. Les hommes politiques et aristocrates haineux, les émetteurs de pamphlets et de dessins pornographiques et les philosophes immoraux sont leurs sbires.
- **Les Âmes Damnées (Aretz).** Les Âmes Damnées animent les corps des hommes au service des Puissances Mauvaises. Ils travaillent souvent dans l'ombre, mettant au point des stratagèmes pour exécuter les occultes dessins des Puissances Mauvaises. Les Âmes Damnées animent en particulier les possédés, les pervers, tous ceux qui détournent l'Homme du bonheur et d'une vie normale. Les Reschaïm se subdivisent en quatre parties, associée chacune à un type d'esprit élémentaire mauvais :
  - *Geburim.* Les violents, associés à la Salamandre (feu).
  - *Rephaïm.* Les lâches, associés aux Sylphes (air).
  - *Nephilim.* Les voluptueux, associés aux Ondins (eau).
  - *Anacim.* Les révoltés, associés aux Gnomes (terre).

Autres religions européennes

Réminiscences de religion celte : le druidisme

« Les premiers s'occupent des choses de la religion, ils président aux sacrifices publics et privés, règlent les pratiques religieuses ; les jeunes gens viennent en foule s'instruire auprès d'eux, et on les honore grandement. Ce sont les druides, en effet, qui tranchent presque tous les conflits entre États ou entre particuliers et, si quelque crime a été commis, s'il y a eu meurtre, si un différend s'est élevé à propos d'héritage ou de délimitation, ce sont eux qui jugent, qui fixent les satisfactions à recevoir et à donner ; un particulier ou un peuple ne s'est-il pas conformé à leur décision, ils lui interdisent les sacrifices. C'est chez les Gaulois la peine la plus grave. Ceux qui ont été frappés de cette interdiction, on les met au nombre des impies et des criminels, on s'écarte d'eux, on fuit leur abord et leur entretien, craignant de leur contact impur quelque effet funeste ; ils ne sont pas admis à demander justice, ni à prendre leur part d'aucun honneur. »

— Jules César, Commentaires sur la Guerre des Gaules.

La société celte

La société celte était une société tripartite, c'est-à-dire découpée en trois catégories de personnes : ceux qui prient, ceux qui combattent, et ceux qui travaillent. Les premiers sont les druides, les seconds les guerriers, et les derniers les agriculteurs et les artisans. Ceux des deux dernières catégories sont les hommes, dirigés par le roi, alors que les druides comptent parmi les dieux.

Le druide parle avant le roi, qui parle avant toute autre personne. Tout homme qui ne se conforme pas à cet usage peut être condamné à mort par le druide. Un tel pouvoir est détenu par le druide dès son entrée dans le sacerdoce.

Le rôle du druide

Dans la hiérarchie, le druide est au-dessus de tous car de nature divine. Il a droit de vie et de mort sur tous, y compris le roi, mais a la sagesse de n'user de ce droit que lorsque cela est nécessaire. Il ne doit avoir aucun défaut et aucune faiblesse physique ni intellectuelle pour pouvoir accéder au sacerdoce.

Le terme de « druide » recouvre de nombreuses activités distinctes, dont, par rangs croissants :

- **Le théologien ou *fil* (en Irlande).** Le théologien, au sommet de la hiérarchie celtique, a pour attribution tous les domaines listés plus bas, à l'exception de la musique et de la poésie. Il s'agit nécessairement d'un homme.
- **Le barde.** En seconde position dans la hiérarchie, le barde a les charges religieuses de la généalogie, de l'histoire, de la poésie, de la louange, du blâme et de la satire. Il s'agit nécessairement d'un homme.
- **L'ovate.** En troisième position dans la hiérarchie, l'ovate, ou vate en latin, est responsable de la médecine, de la divination et de la voyance, ainsi que du culte. D'importance plus mineure, le rôle d'ovate peut être tenu par des femmes.

Les activités des druides recouvrent tout ce qui n'est pas couvert par les travailleurs et les guerriers, sachant que les druides ont également le droit d'être guerriers s'ils font comme les autres leur service militaire. Parmi celles-ci, on compte :

Le sacré.

- **La religion.** Le druide doit connaître tous les rites à accomplir pour satisfaire les autres dieux (puisqu'il en est un). La religion comprend l'interprétation des signes donnés par la nature, qui est un spectateur, mais également juge perpétuel des hommes.
- **Divination.** Parmi les différentes méthodes de divination, le druide détermine l'avenir en interprétant les augures, la course d'un lièvre ou les convulsions d'un sacrifié.
- **Magie.** D'essence magique, il dispose de pouvoirs divins qu'il pourra mettre au service de la communauté. Ayant tout pouvoir, il est inutile pour lui d'utiliser sa magie à des fins personnelles contre un autre membre de la communauté.
- ***Geis.*** La *geis* est une incantation magique qui induit une obligation ou au contraire un interdit.
- **Malédictions.** Le druide peut infliger des malédictions à des ennemis ou à des membres de la communauté qui ont mal agi ou se sont montrés impies. La plus terrible d'entre elle, la glam dicinn, entraîne la mort de la victime.
- **Sacrifice.** Le druide a le pouvoir de demander un sacrifice, animal ou humain. Le sacrifié (humain ou non) a souvent la gorge tranchée et est descendu dans un puits – on ne descendra pas d'autres sacrifiés dans ce puits. Il peut également, comme suprême punition, refuser à une personne, un groupe, un village ou un peuple le droit au sacrifice. De telles cibles de son courroux seront évitées comme des pestiférés par tous ceux qui les rencontreront.

Le juridique. Le juridique fait partie pour les Celtes du domaine de la théologie et donc de la religion.

- **La législation et la justice.** Le druide est l'ultime garant en termes de loi et d'application de la justice. Il peut imposer n'importe quelle peine que sa sagesse lui indique.
- **Contrats et serments.** Nul contrat ni serment ne peut être signé si un druide ne l'a pas validé. La nature et l'importance de la peine pour une violation des termes du contrat dépendent à la fois de la nature de la faute et du rang des deux parties. Briser un serment est généralement puni de mort par la satire (voir plus loin).
- **Conseil sur les litiges.** Le druide conseille sur les litiges entre les hommes, mais également entre les peuples. Il a le droit de trancher si les deux parties n'arrivent pas à s'entendre.
- **Diplomatie.** On ne peut imaginer d'autre diplomate qu'un druide, sage et savant, pour concilier les intérêts de deux rois.
- **Le protocole.** Non seulement le druide connaît le protocole, mais il l'enseigne aux hommes (guerriers et artisans) et il punit qui ne le respecte pas.
- **La louange.** Il fait partie des pouvoirs du barde de faire l'éloge public de qui le mérite selon lui, en fonction de sa sagesse, de son intelligence ou de son ardeur au combat. C'est ainsi que les faits d'armes des guerriers sont narrés dans les histoires, poésies et chants des bardes.
- **Le blâme.** De la même manière, le barde peut infliger publiquement des reproches à une personne donnée pour ses actes mauvais afin qu'ils soient connus de tous.
- **La satire.** La satire, contrairement à l'acception actuelle, est une incantation à caractère à la fois magique et légale qui se termine par la mort de la personne visée.

Le savoir.

- **Le savoir, quel qu'il soit.** Tous les savoirs sont de la responsabilité du druide. Comme tout ce que sait le druide en termes de sacré et de légal, le reste est transmis par voie orale uniquement. Des hommes et des femmes, et plus encore des enfants, suivent en permanence le druide pour lui demander des informations ou des conseils.
- **La philosophie.** Le druide est un philosophe. La nature de cette philosophie nous est désormais inconnue dans les détails. En revanche, il semble que le druide soit à la recherche d'un savoir vivant, évoluant, et non pas mort et académique. Ses maîtres ne lui ont pas enseigné un dogme ou une doctrine, mais une manière de concevoir le monde qu'il peut par la suite faire sienne et modifier. Cet élément majeur ne fait pas du druidisme une religion, mais bien une philosophie.
- **L'architecture.** C'est un druide qui dirige la construction d'une maison ou d'une forteresse (dun).
- **Médecine.** Comme tous les savoirs, la médecine est une attribution des druides. Elle se pratique avec des

plantes, mais également avec des incantations. On ne parle pas que de soin des maladies et blessures, mais également de résurrection.

- **Généalogie.** Pouvoir retrouver le lignage d'une personne, et en particulier d'un roi, est essentiel pour la résolution de nombreux litiges. La généalogie fait donc partie des sciences qu'un druide doit aborder.
- **Enseignement.** Tout enseignement oral passe par un druide. Pour un enseignement dans un domaine très particulier, comme le combat ou le tannage du cuir, on s'adresse à des druides que leur expérience a rendus plus spécialisés.

Les arts.

- **Transmettre les histoires et les légendes.** Tout druide, pas seulement les bardes, doit apprendre un certain nombre de récits avant d'accéder à un certain rang dans la hiérarchie.
- **La musique et la poésie.** La poésie et la musique font partie du domaine des bardes, qui, sous l'influence de Lug, animent les lieux de rencontre de leurs compositions.

Vêtements

Le blanc est symbole de pureté et de lumière. C'est donc habillé en blanc que le druide participe aux fêtes et aux rituels importants. Il lui arrive, pour une fête ou un rituel qui le demande, de s'habiller en doré, en bronze ou en une combinaison de blanc, doré et bronze. En revanche, le rouge, le bleu et le vert lui sont interdits, car le rouge est la couleur des guerriers et le bleu et le vert sont les couleurs des travailleurs. Il n'est pas interdit à un druide de porter une cape pourpre, ou un manteau de voyage. Pour aller à la guerre ou pour chevaucher, il porte des braies comme les autres celtes.

Hiérarchie et grade

Seulement 2% des candidats au statut de druide peuvent accéder au sacerdoce et commencent comme *oblaire*. Un druide a toujours une suite, dont un membre tient en permanence au-dessus de sa tête une branche dont l'aspect dépend du rang.

0. *L'Oblaire* (« pomme ») est un étudiant qui ne dispose pas encore du savoir.

1. *Le Taman* (« tronc d'arbre ») débute son acquisition du savoir.

2. *Fochlocon.* Un druide doit connaître par cœur trente récits pour accéder à ce rang. Insigne : branche de bronze.

3. *Mac fuirmid* (« effort »). Ce barde est en deuxième année d'étude. Insigne : branche de bronze.

4. *Dos* (« buisson »). Ce barde est en troisième année d'étude. Insigne : branche de bronze.

5. *Cana* (« chanteur »). Ce druide maîtrise tous les domaines des théologiens. Insigne : branche de bronze.

6-8. *Cli* (« pilier » ou « pommier »). Ce druide approche de la parfaite connaissance. Insigne : branche d'argent.

9. *Anrad* (« champion » ou « poète de second rang ») est le rang le plus élevé auquel puisse accéder un barde. Insigne : branche d'argent.

10. *Ollam* (« docteur » ou « érudit »). Ce druide connaît plus de trois cent cinquante récits et dispose d'un savoir incommensurable, acquis au cours de vingt années d'études en Gaule, ou douze en Irlande. Insigne : branche d'or.

Selon César, les druides de haut rang se rassemblaient une fois l'an dans la forêt des *Carnutes*.

Ère gallo-romaine et interdiction de pratique

Que cela soit du fait des sacrifices humains, qui scandalisent Rome, ou plus probablement du fait du considérable pouvoir politique et militaire dont disposent les druides, ces derniers sont persona non grata dans l'empire romain. Trois édits successifs, par les empereurs Auguste, Tibère et Claude, vont interdire progressivement la profession sacrée de druide. Auguste interdit aux citoyens romains de devenir druides, Tibère l'étend aux non-citoyens et Claude interdit purement et simplement le druidisme.

Cet acharnement témoigne de l'enracinement profond du druidisme et de la résistance des Celtes. Le pouvoir politique et militaire des druides disparaît. Mais bien qu'on n'entende plus depuis Claude (autour de l'an 0) parler de druidisme, il semblerait qu'il se perpétue malgré l'interdiction, caché aux yeux de l'empire. Et au IVème siècle, le druidisme semble de nouveau vivace en Gaule, apparaissant principalement sous la forme de médecins, de savants, d'enseignants et de voyants.

La persécution chrétienne

Lorsque Constantin se convertit au christianisme, la légitimité donnée à l'Eglise s'accompagne d'un acharnement contre les plus anciennes religions. L'Empire romain devient rapidement chrétien et tous les temples des « faux dieux » sont détruits. Pourtant, au milieu du Vème siècle, les païens de tous poils se moquent de l'Eglise et de ses rites, allant jusqu'à répondre à ceux qui tentent de détruire leurs temples. C'est alors que l'empire use des armes pour faire taire les païens et supprimer leurs rites. Sous Justinien, les persécutions s'intensifièrent, avec mutilations, décapitations et crucifixions. Les païens se voient dépossédés de leurs biens et n'ont que quelques mois pour se convertir.

Les persécutés sont de deux sortes : ceux qui refusent de se convertir, et ceux qui se convertissent mais sont sur-

pris à pratiquer secrètement leur ancienne religion. Les druides et bardes n'ont d'autre choix que de se convertir et devenir de simples savants, médecins, voyants et poètes. Dans un premier temps, seules les villes sont contrôlées par les prêtres et les moines, mais, vers la fin du VIème siècle, les campagnes deviennent la nouvelle cible de l'Église. Les prédications épiscopales ciblent en particulier les rubans accrochés aux arbres et le culte des bosquets. Une première interdiction ne suffisant pas, les moines et prêtres recourent à la violence au cours du VIIème siècle. Pourtant, l'interdiction est renouvelée au Xème siècle, preuve de la survivance de ces pratiques et indice que, peut-être, des druides ont continué à pratiquer leur gestion et protection du sacré depuis le fond des forêts et le sommet des montagnes. Les habitants des campagnes auraient pu continuer à leur rendre visite, en quête d'aide ou de savoir. Mais cela ressemble plus aux sorciers et sorcières païens qu'aux druides.

Une autre hypothèse serait que les druides, ayant intégré la société chrétienne qui les entoure, se retrouvent en certaines occasions (dont les fêtes celtes) en deux types de points remarquables : les bosquets d'arbres et les clairières. Ne laissant pas de trace de leur passage, ils ne laissaient ainsi aux chrétiens rien à détruire. Le nom consacré pour un ensemble de druides présent dans une région est d'ailleurs « bosquet ».

Renaissance du druidisme

L'Église présente les druides comme des sauvages, des barbares et des sacrificateurs. Cette image perdure, même au sein des élites, jusqu'au 16ème siècle. À partir de la Renaissance, les druides recommencent à être considérés comme des ancêtres érudits, si bien qu'un regain d'intérêt se manifeste de la part du public. On leur prête de nombreux attributs merveilleux erronés, allant même jusqu'à faire mentir l'archéologie. Cependant, au début du XVIIIème siècle, cette connaissance parcellaire s'est raffinée, et de nouveaux collèges druidiques font leur apparition.

- **The Druid Universal Bond**, ou **Druid Order** (DO), est créé le 21 septembre 1717 sous l'impulsion de John Toland, à la Taverne du pommier (The Apple Tree Tavern). Il avait pour but d'unifier les différents bosquets druidiques existants. Les bosquets présents lors de sa création étaient ceux de Londres, York, Oxford, Pays de Galles, Cornouaille britannique, Île de Man, Anglesey, Écosse, Irlande, Nantes. Ces bosquets préexistaient à cet ordre, qui lui-même a toujours existé, mais John Toland, qui n'était pas lui-même druide, a contribué à sa réémergence.
- **The Ancient Order of Druids** (AOD) est créé le 21 novembre 1781 par Henry Hurle, dissident du *Druid Order*. On retrouvera ce mouvement par la suite en Amérique.
- **The Gorsedd Beirdd Ynis Prydain** (Collège des Bardes de l'Île de Bretagne) se réunit le 21 juin 1792 à Londres sur Primrose Hill.

Les deux mondes

Les Celtes distinguent trois mondes : le monde des hommes, l'Autre Monde (ou Sidh) et Avalon. L'Autre Monde est celui des dieux. Avalon est le lieu où se rejoignent les âmes des trépassés. Mourir n'est en aucun cas conçu comme tragique, puisque la vie continue à Avalon. Les celtes situent l'Autre Monde dans les endroits reculés et inaccessibles, au fond des lacs et des forêts, ou bien sur les îles loin vers l'ouest.

Les dieux celtiques

L'un des dieux celtiques se retrouve en Gaule et en Irlande. Il s'agit du dieu primordial Lug.

- **Lug** *Samildanach* ou *Lamfada.* Lug est le dieu primordial associé à la lumière stellaire. Ses symboles sont la lance, la harpe, le sanglier, la fronde, mais également tout ce qui symbolise une corde ou un lien. C'est le patron de la communication, et par là même des arts, de la négociation et du commerce. *Samildanach* signifie « aux multiples arts » et *Lamfada* « au long bras », symbolisant d'une part la multiplicité des compétences que maîtrise ce personnage, prêt à affronter n'importe quelle situation (Lug est à la fois un magicien, un guerrier et un artisan), et d'autre part celui qui donne à chacun sa place et rétablit le bon droit lorsque les dieux tombent dans l'oppression. Chez les Irlandais, Lug n'est pas immédiatement admis chez les dieux. Il multiplie les métiers pour y arriver, et c'est finalement en battant aux échecs le roi des dieux qu'il y accède. Une fois admis chez les dieux, il a trois objets magiques : une lance qui touche à tout coup et assure pour son camp la bataille, mais qui doit être trempée régulièrement dans le chaudron du Dagda pour ne pas tout détruire autour d'elle ; une harpe qui joue toute seule et peut faire pleurer, dormir ou rire ; et une redoutable fronde.

Les dieux gaulois

- **On ne sait que peu de chose des dieux gaulois, que l'absence de tradition écrite et les hégémonies romaine et chrétienne ont fait tomber dans l'oubli.** On ne sait que ce que les interlocuteurs des Romains, comme Jules César, ont dit d'eux, et on peut mesurer leur impact au nombre de toponymes basés sur leur nom (Lugdunum par exemple pour le dieu Lug). En plus du dieu Lug, le panthéon gaulois compte parmi ses divinités les suivantes :
- **Teutatès** ou **Toutatis** (« père de la tribu »). Teutatès est le protecteur guerrier de la tribu. On peut le rapprocher du Dagda irlandais.

- **Taranis** (« maître du tonnerre »). Taranis est le dieu du ciel, de la foudre et du tonnerre. Il porte une roue, qui peut être la roue cosmique, la roue solaire, ou encore la roue d'un char dont le bruit ressemble au tonnerre.
- **Ésus** (« bon, maître, puissant »). Ésus est le dieu de la guerre. On l'apaise en suspendant un homme à un arbre, en le tailladant afin que la perte de son sang le fasse sombrer dans l'inconscience.
- **Sucellos.** Sucellos est le dieu des bûcherons, des brasseurs (de la bière en particulier), des tonneliers, des carriers et des constructeurs de radeaux. C'est aussi le dieu des forêts, des prairies, des champs, des récoltes et des troupeaux. Il a, comme le Dagda, un maillet qu'il tient de la main droite et qui tue ou ressuscite. Le chaudron qu'il tient dans sa main gauche rappelle aussi le Dagda et symbolise la prospérité.
- **Cernunos** (« dieu cornu »). Cernunos est le dieu aux bois de cerf, tantôt jeune et imberbe, tantôt âgé et barbu. Cernunos pourrait être le dieu de la richesse, des saisons, mais aussi éventuellement du monde souterrain. Il pourrait également être le père des Gaulois.
- **Épona** (« grande jument »). Épona est la déesse des chevaux, élément distinctif d'aristocratie militaire gauloise. Elle est une émanation de la Déesse Mère, célibataire et qui transporte les âmes des morts.
- **Damona** (« vache »). Damona est la déesse des sources et des rivières.
- **Belenos** (« resplendissant ») et/ou **Grannos.** Belenos est une divinité brillante, resplendissante et brûlante, que l'on peut rapprocher du Dantrecht irlandais. Il est donc le dieu du soleil, complémentaire de Lug. Belenos est également, comme Apollon, le dieu de la beauté et de l'harmonie, de l'intuition, de l'invention et du raisonnement. Il patronne les arts et guérit par la méditation. Initialement, il était aussi le dieu sauveur, mais cette part de lui a disparu lors de son assimilation à Apollon.
- **Borvo** (« eau bouillonnante »). Borvo est le dieu de la guérison et des thermes.
- **Ogmios** (« aigu, pierre, voûte »). Ogmios est à la fois un guerrier et champion à la force colossale et le dieu de l'éloquence, capable de terrasser ses ennemis par la parole.
- **Belisama** (« la très brillante »). Belisama est la déesse du foyer et du feu domestique. Par là même, elle est la déesse des artisans (tissage, verre) et des forgerons qui fabriquent les armes. Belisama est également une déesse guérisseuse des thermes.
- **Maponos** (« le grand fils »). Maponos est le dieu de la jeunesse.
- **Nantosuelte (« vallée chauffée par le soleil »).** Assise à côté de Sucellos, elle est la déesse de la fécondité, de la terre, du feu.

Les dieux irlandais

Les dieux celtiques irlandais sont tous associés à une ou plusieurs des trois classes (les guerriers, les travailleurs et les druides), à l'exception du dieu Lug et des divinités féminines. Cette attribution vient de la structure tripartite qui existe chez les dieux.

Peuples humains et inhumains s'installant sur l'île. Les différents types d'êtres participant à la création du monde celtique par invasions successives sont, par ordre chronologique :

- **Le peuple de Cesair.** Le peuple de Cesair comprend cinquante femmes et trois hommes, qui arrivent en Irlande au bout de sept ans de navigation. Cesair va anéantir son peuple à l'exception d'un homme, Fintan.
- **Les Fomoires.** Les Fomoires sont des êtres démoniaques et inhumains qui harcèlent de leurs attaques les habitants successifs de l'île, à l'exception des Fir Bolg. Ils sont enracinés dans l'île car tous les dieux ou presque ont un lien de parenté avec eux. On les décrit tour à tour comme ayant un œil, un bras et une jambe, puis comme des géants, à moins qu'il ne s'agisse que de leur roi. Le roi Fomoire, Balor, est un cyclope.
- **Les Partholoniens.** Partholon est le fils de Sera et de l'océan Baath. Il vient de Grèce ou d'Espagne avec vingt-quatre hommes et vingt-quatre femmes. Il est le premier homme d'Irlande et le démiurge universel. Il crée sept lacs et quatre plaines, ainsi que les forêts, les rivières et les montagnes d'Irlande. Ses inventions permettent la survie de sa population grandissante : chasse, pêche, élevage et agriculture. Il crée le druidisme, qui est simplement son savoir dispensé aux hommes. Les Partholoniens pratiquent la métallurgie, l'alchimie et l'extraction des minerais. Partholon les prépare ainsi à combattre les Fomoires, qui doivent se réfugier sur l'île de Man. Quelques trois cents ans plus tard, tous les Partholoniens disparaissent lors d'une épidémie. Un seul Partholonien survit : Tuan Mac Cairill. Celui-ci survit en prenant différentes formes : homme sous Partholon, cerf sous Nemed, puis un sanglier, un rapace et un saumon. Il est le druide primordial.
- **Les Nemediens.** Nemed signifie « sanctuaire, lieu sacré, privilège ». Le roi Nemed est le neveu de Tuan Mac Cairill. Les Nemediens sont des non-humains qui s'installent sur l'île. Après une période de paix, ils subissent l'invasion des Fomoires, qui les forcent à payer un tribut. Suite à une révolte avortée, ils doivent fuir dans la province de Munster.
- **Les Fir Bolg** (« hommes-sac » ou « hommes-foudre »). Les Fir Bolg forment trois groupes qui s'installent sur l'île après les Nemediens. Ils introduisent l'art de la forge, et plus particulièrement du fer, que les Galiains, un de leurs groupes, utilisent pour forger des pointes de lances. Les Fir Bolg introduisent la royauté dans

l'île et découpent celle-ci en cinq royaumes. Ils sont présents lors de l'invasion par les Tuatha Dé Danan. Une guerre sans merci les oppose, durant laquelle le roi Nuada perd un bras, ce qui l'empêche de rester roi. Les druides répondent en faisant disparaître les fleuves et les rivières pour affaiblir leurs ennemis. Au cours d'une bataille épique, 100000 Fir Bolg trouvent la mort, ainsi que roi Eochaid Mac Eir, dont l'épouse n'est autre que Tailtiu, déesse de la Terre, qui sera la mère adoptive de Lug. Les Fir Bolg doivent alors fuir l'île.

- **Les Tuatha Dé Danan** (« tribu de Dana »). Les Tuatha Dé Danan sont les dieux celtiques d'Irlande.
- **Les Milesiens**. Battus à la guerre par les Milesiens, ou premiers humains à envahir l'île, ils sont obligés de se réfugier dans l'Autre Monde, le Sidh.

Les Tuatha Dé Danan. Les Tuatha Dé Danan, peuple de la déesse Dana, viennent de quatre îles au nord du monde, d'où ils apportent cinq talismans : la lance de Lug, l'épée de Nuada, le chaudron et la massue du Dagda, et la pierre de Fal, symbole de la Royauté. Ils sont guidés par trois druides primordiaux : Eoloas (la connaissance), Fiss (le savoir) et Fochmarc (la recherche). Les Tuatha Dé Danan ont une organisation tripartite comme tous les Celtes. Ils sont ainsi répartis en trois fonctions : guerrière, travailleuse et sacerdotale, auxquelles se rajoute la féminité.

- **Lug** (aucune fonction) Voir *Les dieux celtiques*.
- **Dagda** (« dieu bon » ou « très divin ») (fonction sacerdotale). Le Dagda est le dieu-druide des Tuatha Dé Danan, et donc le dieu des druides. Il règne sur le temps, sur l'éternité, sur les éléments et sur l'Autre Monde (Sidh). Parmi les dieux, il est en charge, comme tout druide, de la science, du juridique et, bien entendu, du sacré. Le Dagda, omniscient et omnipotent, est un puissant guerrier du fait de sa massue qui peut tuer d'un coup ou ressusciter. Il dispose également de trois autres talismans, le chaudron d'abondance, la roue (cosmique) et la harpe magique, qui connaît toutes les mélodies et peut les jouer toute seule.
- **Nuada** (fonction guerrière). Nuada est le roi mythique des Tuatha Dé Danan. Il perd son titre de roi lorsqu'il perd son bras droit lors de la première bataille de Mag Tuireadh contre les Fir Bolg, et est remplacé par le Fomoire Bres. Diancecht et Cerdne Cerd lui fabriquent une prothèse en argent qui lui permet de récupérer son droit au trône. Plus tard, le fils de Diancecht lui greffe un bras. Nuada trouve la mort lors de la seconde bataille de Mag Tuireadh. Il est alors remplacé dans sa fonction par Lug lui-même.
- **Ogme** (fonction guerrière). Voir *Les dieux gaulois*.
- **Credne Cerd** (« artisan du bronze ») (fonction artisanale). Credne Cerd, fils de Brigit, est le dieu-bronzier. Il fabrique des armes avec Gobnie et Luchta, ses deux frères. Il aide également Diancecht à créer une prothèse en argent pour le roi Nuada.
- **Goibniu** (fonction artisanale). Goibniu est le chef des métallurgistes des Tuatha Dé Danan. Il construit des lances et des épées parfaites de trois coups de son marteau magique. Blessé par traîtrise par le semi-Fomoire Duadan, il tue malgré tout ce dernier et est soigné dans la mythique Fontaine de Santé. Après la victoire des Milesiens, Goibniu devient également le brasseur de bière des dieux.
- **Luchta** (fonction artisanale). Luchta, frère de Giobniu et de Credne Cerd, est chargé de la fabrication du bois des lances.
- **Diancecht** (« prise rapide ») (trois fonctions). Diancecht, grand-père de Lug, est le dieu-médecin. Il est agressif et belliqueux. Son surnom tient à la précision et à la rapidité de sa magie. Il soigne les blessés et ressuscite les morts en les plongeant dans la Fontaine de Santé tout en récitant des incantations. Il fabrique une prothèse en argent pour le bras coupé de Nuada. Lorsque son fils remplace la prothèse par la greffe du bras coupé, Diancecht le tue par jalousie.
- **Oengus** (trois fonctions). Fils du Dagda, il est d'une beauté éclatante. Il subtilise à son père sa résidence dans le Sidh, puis le trône d'Elcmar dans le Sidh souterrain, en en demandant la possession pour un jour et une nuit. Comme un jour dure une éternité dans le Sidh, il en devient définitivement le propriétaire.
- **Brigit** (« très haute » ou « très élevée ») (féminine). Brigit est à la fois la mère, l'épouse et la fille des autres dieux. Brigit est la Déesse Mère, déesse des arts, de la médecine, de la magie et de la guerre. Elle est par conséquent la patronne des forgerons, des druides, des bardes et des ovates. Elle se manifeste sous la forme d'innombrables avatars, comme Éthain ou Morrigan.

Les fêtes celtiques

Chez les Celtes, manquer une fête religieuse était d'une gravité extrême et était puni de mort. Elles rythment les saisons et deux d'entre elles (Samain et Beltaine) partagent l'année en une saison sombre et une saison claire. Ces fêtes sont :

- **Samain (« réunion ») le 1er novembre.** Samain, reprise par les chrétiens et renommée la Toussaint, dure une semaine autour du 1er novembre. Cette fête est la plus importante, car elle marque à la fois le passage à une nouvelle année et l'entrée dans la saison sombre et pleine d'épreuves. Elle est hors du temps et est propice aux contacts avec l'Autre Monde et Avalon (partie de l'Autre Monde). Elle est très festive, comprenant à la fois des banquets et des beuveries, mais également des sacrifices d'animaux et de fruits. Avant le passage à la nouvelle année, il convenait de :

- Éteindre les feux et les foyers dans les villages (tous).
- Frotter les branches d'un chêne sacré jusqu'à obtenir un feu en l'honneur de Belenos (druides). Les braises de ce nouveau feu étaient confiées à chaque chef de famille, qui devait s'assurer de l'entretenir jusqu'au prochain Samain, afin de se protéger des esprits diaboliques.
- Se rassembler pour festoyer durant la nuit (tous).
- Cueillir le gui (druides).
- Sacrifier des taureaux blancs (druides).
- S'habiller avec des costumes terrifiants pour effrayer les mauvais esprits (tous).
- Laisser des offrandes devant sa porte pour apaiser les revenants.

- **Imbolc** (« lustration » (par l'eau)) **le 1er février.** Cette fête, en l'honneur de la Grande Déesse Brigit, avatar d'Epona, marque la purification qui met fin à l'hiver et symbolise le printemps, c'est-à-dire éveil, fécondité et régénération. On y allume de grands feux, symboles de la santé et de la fertilité.
- **Beltaine** (« feux de Bel ») **le 1er mai.** Cette troisième fête est en l'honneur de Belenos et de Belisama et marque le passage de la saison sombre à la saison claire. En cela, il s'agit de la seconde plus importante fête celtique. Les druides font allumer de grands feux et prononcent des incantations alors que l'on fait passer le bétail entre ces feux, afin de le protéger.
- **Lugnasad** (« assemblée de Lug ») **le 1er août.** Il s'agit de la fête du roi, dont le rôle est de protéger et de redistribuer les richesses. Elle célèbre par conséquent les bénéfices, la moisson, l'abondance, les contrats, mais également les compétitions littéraires et sportives, le jeu, le chant et la danse, consacrant ainsi le dieu Lug « aux mille métiers ».

Sorcellerie

Nous n'entrerons pas dans le débat de savoir s'il existait des sorciers ou si ceux-ci étaient une création de l'Église, même s'il est certain qu'existaient, notamment en Angleterre, des sorciers spécialisés dans la résolution de problèmes spécifiques.

Ce que nous retiendrons de la sorcellerie est plutôt une acception populaire de guérisseur ou de guérisseuse, que les hommes des campagnes venaient voir pour chercher des solutions à leurs problèmes médicaux, de cœur ou de travail. Ces guérisseurs et guérisseuses, de religion païenne, auraient été en contact avec les créatures de l'Autre Monde : les fées. De plus, ce serait par elles que se serait développée la cartomancie, d'abord sur des cartes à jouer, puis en utilisant les Arcanes majeurs du tarot.

L'histoire de la cartomancie est aussi floue que celle de la sorcellerie, mais toujours est-il que fées, folklore et cartomancie étaient des réalités au début du XVIIIème siècle, et que dans *Pavillon Noir*, la sorcellerie réfère à ces trois activités.



Les esclaves noirs d'Afrique

L'Afrique Centrale, d'où viennent les esclaves que l'on rencontre dans le Nouveau Monde, est une mosaïque de peuples aux croyances diverses. Il serait trop long et inutile pour les parties de *Pavillon Noir* de les décrire en détail. En effet, peu de vos aventures mèneront les personnages de vos joueurs jusqu'au cœur de l'Afrique. Les esclaves présents dans le Nouveau Monde ont été arrachés à leur culture et à leur religion, qui se retrouvent plus ou moins dans le syncrétisme vaudou. Celui-ci est donc, finalement et malheureusement, suffisant pour décrire leur culture. La vie des esclaves au sein des plantations est détaillée dans *Pavillon Noir – La révolte*, page 275.

Les peuples d'Afrique dans le Nouveau Monde

Époque des aventuriers (1530-1620)

Les peuples d'Afrique Noire sont alors très peu nombreux dans le Nouveau Monde. À la fin de cette période, ils affluent cependant par milliers. Certains esclaves d'un négrier naufragé sont accueillis par les Caraïbes, dont ils adoptent le mode de vie : ils deviendront les « Caraïbes noirs ».

Époque des flibustiers (1620-1690)

La culture du tabac a laissé la place à celle de la canne à sucre, qui nécessite une forte main d'œuvre à laquelle les engagés, qui grossissent à terme les rangs des colons, ne suffisent plus. Les esclaves, devenus nécessaires, sont vite plus nombreux que leurs maîtres. De nombreuses révoltes éclatent dans les plantations des îles anglaises, comme La Barbade et Antigua, du fait des conditions effroyables de travail. Bien loin de lâcher du lest, les autorités anglaises massacrent les révoltés. Certains de ces derniers fuient La Barbade pour se joindre aux Caraïbes Noirs. Ces derniers, considérés comme socialement inférieurs chez les Caraïbes, partent vivre dans les mornes de Saint-Vincent. À la Jamaïque, mais aussi sur le continent espagnol, en particulier près de Panama, des esclaves enfuis, les Cimarrones, vivent isolés, tout en menant des raids contre leurs anciens maîtres. Nombreux sont les aventuriers qui ont su profiter d'une alliance avec eux.

Époque des pirates (1690-1730)

Les Caraïbes noirs sont désormais une puissance avec laquelle il faut compter, et les pirates traitent avec eux indépendamment des autres Caraïbes. Les esclaves commencent à former la majorité de la population – Indiens exclus –, sur le continent nord-américain même. La mixité entre Blancs, Noirs et Indiens est énorme.

Époque des corsaires (XVIIIème siècle)

Les esclaves affranchis, bien que peu nombreux face à la masse d'esclaves, peuvent être trouvés dans les diverses armées. Une maison typique de Nouvelle Angleterre comporte entre 3 et 10 esclaves.

Le vaudou

Un syncrétisme de religions africaines

Le vaudou permet aux esclaves déracinés et maltraités de renouer avec les religions d'Afrique. Ces religions présentent des caractères communs, comme l'existence d'un dieu unique, ce qui permet à tous les esclaves de se retrouver dans le vaudou. Ils vénèrent les *voduns*, ou *lwas*, qui sont des esprits intermédiaires entre Dieu et les hommes. Le vaudou, qui apparaît sous autant de formes différentes qu'il existe d'îles, puise ses sources dans ces religions africaines.

Le lieu de culte

Les esclaves se retrouvent dans un *hounfor* pour célébrer leur culte. Le *houngan* (parfois appelé bokor) ou la *mambo* (prêtre ou prêtresse vaudou) vit également dans cette maison, pareille à toutes les autres cases.

Le hounfor est formé de plusieurs espaces. Le *péristyle* est une cour extérieure assez grande : c'est là qu'ont lieu les cérémonies publiques. L'ambiance dans le péristyle reste intime et on y reconnaît tout de suite les espions du planteur. Au milieu se dresse le *poteau-mitan*, qui permet aux lwas de descendre sur terre. Une autre cour est garnie des arbres représentant les lwas. La *caye-mystère* est une petite salle qui donne sur le péristyle. Sur l'au-

Il sont disposés une pierre de météorite, les cruches par lesquelles parlent les lwas, et les vases en porcelaine qui contiennent les âmes des initiés. On y trouve aussi les objets représentant les lwas. La caye-mystère est réservée au houngan ou à la mambo et à leurs invités. Enfin, ceux qui reçoivent l'initiation s'enferment dans un petit local sombre, le *guévo*, qui donne sur la caye-mystère.

Vision des Européens

L'opinion des catholiques à l'égard du vaudou oscille entre le mépris, la haine, la terreur et le respect. L'Église méprise ces superstitions jugées idiotes, et l'évangélisation fournit un bon prétexte pour réduire les Noirs d'Afrique en esclavage. Le Code Noir de Louis XIV précise bien que les esclaves doivent être baptisés et les cultes idolâtres interdits. Les houngans doivent être surveillés, car ils n'acceptent jamais la religion chrétienne comme seule foi. Cet interdit contraint le vaudou à la clandestinité, lui donnant un air de société secrète qu'il n'a pas en soi. De plus, ses danses suggestives et ses possessions spectaculaires incitent l'Église à punir sévèrement ce qui a toutes les apparences d'un culte satanique. Les Européens témoins de sorcellerie vaudoue vivent dans la terreur des sortilèges, des loups-garous et des zombis.

Les prêtres

Initiation

Tout le monde peut suivre l'initiation, mais doit pour cela trouver un houngan ou une mambo qui accepte d'être son mentor. Si l'aspirant convient, il doit verser une somme importante, afin de marquer son engagement. Pour débuter son initiation, il se rend dans le hounfor et présente ses offrandes. Les proches de l'initié lui font leurs adieux, car il va mourir pour devenir quelqu'un d'autre. Il entre alors dans le guévo, où il reçoit les enseignements du houngan. Cette recherche de sa nature profonde est angoissante pour l'initié car il doit supporter les affres d'une nouvelle naissance. En sortant, il devient initié, et sa robe blanche représente la pureté de son engagement.

Rôle religieux

Le houngan – ou la mambo – connaît tous les secrets des lwas, pour lesquels il est l'ambassadeur des hommes. Il sait tracer tous les vévés, mais aussi préparer les wangas et les bakas (cf. définitions ci-après). Sans lui, les adeptes pourraient être possédés contre leur volonté par les lwas, mais sa présence les protège. C'est son savoir qui fait de lui le chef religieux de la communauté, et non son titre. Il est assisté dans sa fonction par une assistante, la confiance-caye. Une autre assistante, la servante de l'eau, veille à ce que l'eau et le feu soient toujours entretenus. Une lampe qui s'éteint perd son pouvoir pendant plus d'un mois. Pour ces deux postes de confiance, il faut un don et avoir subi l'initiation.

Rôle social

Les esclaves ne se rendent pas dans le hounfor seulement pour les rites religieux. Les débats, les repas du jour de liberté s'y déroulent également, en tout simplicité. Le houngan conseille tous ses adeptes, quel que soit le sujet, car les lwas sont partout et il convient de bien les comprendre pour ne pas les indisposer.

Les entités surnaturelles

Le Grand Maître

Le Grand Maître est le dieu unique de la religion. Il est le créateur de la terre, de l'eau, du ciel et des astres. Le Grand Maître n'est ni bon, ni mauvais, ni jaloux. Il n'existe pas de peuple élu comme dans les religions chrétiennes. On dit « si Grand-Maître vlé » (« si Dieu le veut »), mais le Grand Maître est complètement inaccessible aux hommes, qui adorent donc les lwas. Même le Grand Maître n'a pas le droit de modifier ce qui a été écrit.

Les lwas

Le mot « lwa » se prononce comme le mot « loi », et a d'ailleurs la même signification. Les lwas sont les esprits qui font le lien entre le monde visible et le monde invisible. Tout comme le Grand Maître, les lwas ne sont ni bons, ni mauvais. Ce sont les services que demandent les adeptes qui déterminent la nature de leurs actions. Les lwas sont des forces qui peuvent être très favorables ou très dangereuses, selon la manière dont on les traite. Communiquer avec eux réclame donc une initiation et la présence d'un expert, le houngan.

Les lwas se trouvent partout dans la nature et peuvent prendre possession du corps des hommes. Ils symbolisent, régissent et permettent de comprendre, les relations que les hommes, au cours de leur vie, entretiennent avec la nature. À ce titre, ils sont en charge du destin et de la vie quotidienne de chacun. Il faut les comprendre pour pouvoir accomplir son destin – voire le modifier avec l'aide de Papa Legba, le « tricheur de destin ». Tous les événements de la vie, de la naissance à la mort, mais aussi les concepts comme le bien et le chaos, sont pris en charge par les lwas. C'est ainsi que la vie prend tout son sens.



Les lwas sont séparés en trois nations, en fonction de l'endroit d'où ils proviennent en Afrique, les *rada*, les *kongo* et les *petro*. Les rada sont les mieux connus et les plus doux. Les kongo sont plus difficiles à invoquer, donc plus dangereux. Les petro, qui sont des lwas propres aux Caraïbes, sont des versions violentes des doux lwas rada et kongo.

Les zombies

Les plus grands houngans peuvent faire mourir les hommes et les faire revenir de la mort sous la forme de zombies, pour les servir. Les zombies sont lents, maladroits et ont les articulations dures. Utiles dans les plantations, ils sont redoutables en combat. Les zombies ne ressentent pas la douleur, sont d'une résistance extraordinaire et sont armés de griffes desquelles coule un jus noir.

- **Caractéristiques.** Dex 4, End 8, For 7, Ada 3, Éru 5, Per 5, Cha 4, Exp 1, Pou 7. Les zombies ne subissent aucun malus de douleur et sont invulnérables aux armes perforantes. Cinq niveaux de dommages sur une Localisation suffisent par contre à les détruire.
- **Compétences.** Comédie (faire le mort) 5, Bagarre 3 avec deux attaques par tour (dégâts +3).
- **Effet des blessures par les griffes.** Les Localisations blessées par les griffes des zombies virent au noir. La personne touchée doit réussir un Test de Résistance, sinon elle doit faire un Test de contraction de maladie dépendant de la Localisation :
  - *Bras ou Jambes.* Gangrène.
  - *Torse.* Peste.
  - *Tête.* Fièvre jaune.

Les loups-garous

Le loup-garou est un vampire, un houngan habité en permanence par un lwa Guédé (cf. ci-après). La soif insatiable de ces lwas pousse les loups-garous à sucer le sang, lequel leur confère des pouvoirs extraordinaires, comme créer des zombies à volonté, mais, sous leur influence, le houngan accomplit des actes atroces.

- **Caractéristiques.** Le loup-garou bénéficie d'un bonus de +2 dans toutes ses Caractéristiques.
- **Pouvoirs.** Le loup-garou possède tous les pouvoirs les plus destructeurs des Guédés et de Baron Samedi.

Les métamorphes

Les métamorphes sont des houngans capables de prendre une forme animale. Lorsqu'ils sont sous cette forme, les vaudouisants les fuient et les craignent.

Rites et possession vaudous

Tous les rites vaudous qui suivent ne sont pas forcément nécessaires à l'invocation des lwas. Les houngans et les mambos les plus puissants peuvent se passer de la salutation des lwas, du mangé-lwa, des tambours et de la danse. Ils accèdent alors beaucoup plus vite à la possession proprement dite. Cependant, en se passant de ces rites, les adeptes du vaudou prennent des risques inconsidérés. Notons qu'il n'est jamais possible de se passer des vévés. Pour invoquer les lwas, le hounfor est une commodité plus qu'une nécessité.

Salutation de lwas

Les adeptes arrivent les uns après les autres dans le hounfor. Ils saluent respectueusement les arbres, qui représentent chacun un lwa. Ils sont habillés s'ils le peuvent de la couleur du lwa qu'ils désirent invoquer. Ensuite commencent les danses au son des tambours, pour célébrer les lwas et leur indiquer que la cérémonie se prépare.

Les vévés

Les danses s'interrompent pendant que le houngan ou la mambo trace au sol les vévés. Ces dessins sont tracés sur le sol du hounfor, en laissant s'écouler de la farine de maïs entre le pouce et l'index. Le tracé prend une bonne dizaine de minutes, ce qui laisse à chacun le temps de s'imprégner de sa signification. Les houngans les plus puissants peuvent les tracer en une dizaine de secondes, mais il faudrait être fou pour les tracer à la va-vite lorsqu'on en a le temps, car le lwa pourrait se sentir offensé. Il refuserait alors de venir, ou pire, frapperait de toute sa fureur celui qui l'a offensé. Chaque lwa a son vévé associé, qu'il faut tracer pour l'invoquer, comme une porte entre le monde visible et invisible.

Les vévés sont constitués de symboles à la signification précise. Par exemple, les V entrecroisés représentent l'union des sexes. Les cornes de bélier représentent le phénomène de possession. La croix est le symbole des Guédés, le serpent celui de Dambala et la crosse celui de Legba. Le nombre de signes apparaissant sur les vévés a aussi une signification sacrée.

Une fois les vévés tracés, les danses reprennent. Les vévés ont rempli leur rôle rituel et disparaissent sous les pas des danseurs.

Mangé-lwas

Chacun apporte des offrandes, comme des pains de cassave, du maïs ou des patates douces, pour que le lwa puisse se restaurer en arrivant sur terre. Ils lui servent aussi à boire et sacrifient l'animal préféré du lwa. Pour le fournir, les esclaves sont prêts à se ruiner ou à le voler à leur maître, car la colère de ce dernier n'est rien en comparaison de la colère du lwa. Une fois l'animal décapité, chacun se frotte contre lui pour s'imprégner de son sang et plaire ainsi au lwa.

La possession

Alors que les danseurs se trémoussent avec une grâce mêlée de frénésie aux sons des tambours, le lwa prend soudain possession de l'un des danseurs. On dit qu'il le « monte », et que le danseur est le « cheval » du lwa. Les houngans et mambos sont plus souvent montés que les autres, mais il arrive qu'un simple spectateur soit possédé, même s'il ne croit pas au vaudou.

Le danseur possédé a l'impression de tomber, alors que son esprit se vide. On dit que le lwa chasse le *petit bon ange* du danseur, c'est-à-dire son âme. Le lwa prend ensuite pleinement possession de son corps. Il agit comme à son habitude, si bien qu'un homme possédé par Dambala se contorsionne sur le sol comme un serpent en dardant la langue. Le lwa réclame les objets de culte qui le représentent, la machette pour Hogou, la robe pour Erzulie. Il peut répondre aux questions des adeptes présents et exaucer les désirs de celui qu'il possède. Si la transe se passe mal, il peut aussi ravager le corps du malheureux, blessant ou tuant le danseur.

Contrôle de la possession

Mis à part quelques houngans et mambos particulièrement puissant(e)s, le cheval ne contrôle absolument pas la possession par le lwa. Il cesse d'être lui-même dès que le lwa a chassé son petit bon ange. Après la transe, il ne se rappelle de rien et se retrouve vidé de toutes ses forces. On l'assoit et on lui donne de quoi se restaurer. Le cheval se sent alors parfaitement bien, loin des soucis de sa vie quotidienne. Avec l'expérience, les vaudouisants apprennent à gérer leurs transes. Ils continuent à perdre complètement la maîtrise d'eux-mêmes pendant la possession, mais ils récupèrent plus vite.

Les houngans et mambos luttent lorsque le lwa les chevauche, pour que leur petit bon ange cohabite en eux avec l'esprit. Au début, ils ne peuvent qu'assister, impuissants, à la possession par le lwa. Au bout de quelques années de pratique, ils commencent à contrôler le lwa, et à pouvoir utiliser ses pouvoirs. C'est alors que le vaudou devient très dangereux, car tout en bénéficiant de certains pouvoirs du lwa, ils doivent veiller à ne pas l'offenser, ou les conséquences seraient catastrophiques. Plus ils apprennent à contrôler la possession, et plus ils peuvent utiliser des pouvoirs nombreux et puissants. Chaque pouvoir, une fois découvert, devient plus facile à redécouvrir par la suite. Lorsqu'il désire que la transe prenne fin, le houngan abandonne ses pouvoirs les uns après les autres. Puis il laisse le lwa prendre le contrôle de son corps afin qu'il parte de lui-même, comme lors d'une transe normale.

Le Rejet

Si le cheval offense le lwa au cours de la transe, ce dernier le quitte brusquement, écorchant au passage son petit bon ange. Les lwas sont encore plus susceptibles si le cheval ne porte pas ses couleurs et s'il ne lui a pas offert de mangé-lwa ni de sacrifice. Le Rejet laisse au cheval des séquelles qui durent des mois. La nature de ces séquelles est liée – ironie du lwa – aux pouvoirs dont le cheval a abusé. Par exemple, la seule présence d'un houngan qui a été rejeté par Erzulie alors qu'il charmait une femme rendra toutes les femmes agressives à son égard.

Quelques lwas

Lwa racine

Chaque vaudouisant a un lwa très proche de lui, et qui veille sur lui au cours de sa vie : c'est le *lwa racine*. Ce lwa peut être invoqué plus facilement que les autres et a peu de chance de se retourner contre son invocateur si celui-ci lui montre un profond respect. Le vaudouisant hérite du lwa-racine de ses parents, qui le lui transmettent lors de la cérémonie funéraire.

Agwé

Agwé est le lwa de l'océan et des voyages. On l'invoque pour se rappeler le voyage sur le négrier, mais aussi le chemin suivi par les initiés. Il protège les voyageurs, et en particulier les marins. En tant que maître des poissons, il peut aider le pêcheur dans sa quête de nourriture. Agwé manifeste sa colère par les orages et les tempêtes. Il apparaît sous la forme d'un mulâtre au teint clair et aux yeux de la couleur de la mer. Possédé, son cheval demande de l'eau pour plonger. Il peut se jeter à l'eau s'il est près de la mer, mais Agwé sait nager et l'empêche de se noyer.

Dambala

Dambala représente le bien, la réussite, la fortune et le bonheur. On l'invoque pour s'assurer de la bonne conduite d'une affaire, qu'elle soit sentimentale, financière ou politique. Les esclaves devenus flibustiers ou pirates invoqueront probablement Dambala pour satisfaire la soif d'or de leur équipage. La composante maléfique de Dambala se manifeste rarement, sous la forme d'un serpent venimeux. Se glissant la nuit dans les lits de ses victimes, il les mord à plusieurs reprises. Il disparaît alors, laissant à son venin le soin de tuer celui qui l'a offensé. Dambala, comme la couleuvre arc-en-ciel qui le représente, est un lwa aquatique. Son cheval se contorsionne au sol comme un serpent en dardant la langue. Il peut aussi laisser pendre sa tête d'une poutre comme un serpent qui se repose. Le cheval de Dambala possède le sang froid de son lwa, et est donc rarement agressif.

Erzulie

Erzulie est le lwa de l'amour et du désir sexuel. Sa vie dissolue et sa nature provocante sont sources de scandale parmi les lwas. Ses aventures avec Legba, Dambala, Agwé et même un Guédé sont devenues légendaires. Malgré sa réputation de fille de mauvaise vie, et même de prostituée, elle est puissante parmi les lwas car tout le monde l'aime et l'apprécie. Erzulie a l'apparence dune mulâtresse superbe aux cheveux longs. Elle est couverte de bijoux et aime se maquiller et se peindre le corps. Tantôt jalouse, tantôt mélancolique, elle est parfois en proie à de violentes colères. Son cheval demande à ce qu'on lui apporte des bijoux et sa robe. Elle aguiche les hommes de l'assistance par ses regards langoureux et sa danse lascive.

Les Guédés

Les Guédés sont un peuple d'Afrique vaincu à la guerre et déporté en Amérique. Ils représentent la mort sous toutes ses formes. Leur chef est Baron Samedi, qui est représenté par une croix et danse à l'entrée des cimetières. L'humeur taquine de ce croque-mort à l'ironie et à l'humour douteux rassure les esclaves sur la mort, qui s'intègre bien dans la vie des adeptes du vaudou. En revanche, on craint ceux qui utilisent les pouvoirs des Guédés pour créer des zombies ou qui deviennent des loups-garous. Les morts ont une fonction essentielle, car ils sont les ambassadeurs des vivants auprès des lwas, au même titre que les houngans. La croix qui représente les Guédés n'a rien à voir avec la croix chrétienne. Elle représente la croisée des chemins, qui relie la vie et la mort, le monde visible et le monde invisible. Le cheval se met à danser lascivement et jette des regards fous ou vides comme ceux des morts sur les adeptes qui l'entourent. Il parle de la voix nasillarde qu'on prête aux morts, et peut communiquer avec les morts ou protéger les vivants contre les loups-garous et les zombies.

Papa Legba

Papa Legba est le chef de tous les lwas. On l'invoque systématiquement avant toute autre invocation. En effet, il ouvre la barrière qui sépare le monde visible du monde invisible. Il est aussi appelé *maître-carrefour*, celui qui protège l'entrée des temples, la croisée des chemins et les habitations. Papa Legba offre la possibilité aux hommes de tricher avec le destin, et il est le lwa-racine de nombreux adeptes car il vole des secrets au Grand Maître pour les donner aux hommes. C'est à lui que les hommes doivent de savoir faire du feu ou tracer des vévés. Papa Legba, qui est symbolisé par une crosse, apparaît comme un vieillard infirme couvert de loques. Il s'appuie sur une canne, sa crosse, pour avancer en boitant. Son cheval se contorsionne violemment lorsqu'il est monté. S'il est invoqué juste après midi ou minuit, Papa Legba est sujet à de violentes colères.

Les frères Marassa

Les frères Marassa sont deux jumeaux, plus puissants que les autres lwas, à l'exception de Legba, car ils représentent une union puissante. Ils connaissent les secrets des plantes et des soins, qu'ils peuvent transmettre aux hommes. Les houngans et mambos qui ont les frères Marassa pour lwa-racine sont appelés les *doctè-fey*, ou *docteurs feuilles*. Les frères Marassa réclament une extrême précision dans les rites, et se vengent sans pitié de ceux qui ne s'y conforment pas. Ils représentent donc à la fois la protection, les soins, et le danger pour ceux qui en abusent. Le cheval des frères Marassa se conduit comme un enfant sage tant qu'on le respecte comme il se doit, mais reste très susceptible.

Cousin Zacca

Le lwa Cousin Zacca, ou Zaka, protège les récoltes. Il assure la fertilité des champs qu'il habite. Si la sécheresse frappe ou si les champs sont inondés, c'est probablement que Cousin Zacca est en colère. Il aime la campagne et méprise la ville, aussi dans ses plus grandes colères, il fait trembler la terre et abat les constructions de pierre. Cousin Zacca se manifeste sous la forme d'un paysan portant un chapeau de paille et fumant du pétun dans une pipe. Il est méfiant, rancunier et avare, en plus d'être susceptible. S'il est tout cela, c'est parce que les autre lwas peuvent faire périr les récoltes en déchaînant la guerre ou les éléments.

Ogou

Le lwa Ogou apparaît sous trois aspects distincts, qui ont en commun la force et le courage du guerrier :

- **Ogou Shango.** Shango est le lwa de la guerre et du feu. Le feu lui confère sa rage destructrice contre les ennemis des esclaves. Il est le détenteur du feu donné aux hommes par Papa Legba. En tant que tel, l'eau le terrifie et le rend furieux.
- **Ogou Ferraille.** Ogou Ferraille est un lwa de la guerre et du fer. À la fois forgeron et guerrier, il trace à coups de machette le chemin pour les adeptes à travers les broussailles. Il est à la fois celui qui ouvre et qui montre la voie. Il défend ses adeptes contre leurs ennemis en s'armant de fureur et de courage.
- **Agaou Tonnerre.** Agaou Tonnerre est le lwa de la guerre et de l'air. Il est le frère de Zacca, car sa colère lui fait déverser de l'eau sur les champs. Alors qu'Ogou Shango déchaîne sa colère contre les hommes, Agaou Tonnerre déchaîne les éléments. Lorsqu'une tempête fait rage et qu'un ouragan ravage tout sur son passage, les adeptes du vaudou savent qu'il est en colère. La possession par Agaou Tonnerre est si violente qu'elle peut tuer le cheval.

Le cheval d'Ogou réclame sa machette et danse de manière agressive et violente. Bien qu'Ogou soit le protecteur des miséreux et des faibles contre les oppresseurs, les adeptes ne sont pas rassurés en présence de son cheval.

Objets de pouvoir vaudous

Les wangas et les paquets-kongo

Le *wanga* et le *paquet-kongo* sont des statuettes ou des poupées à l'effigie de celui qui désire les utiliser. Elles contiennent des herbes de grand pouvoir, réduites en poudre.

Pour investir le wanga d'un Pouvoir, le houngan trace le vévé du lwa désiré et pose le wanga dessus. Le Pouvoir du wanga est toujours bénéfique pour son propriétaire, qui peut l'utiliser pour se protéger, mais aussi pour attaquer. Un wanga peut être investi de plusieurs Pouvoirs faibles ou d'un unique Pouvoir puissant.

Le paquet-kongo est simplement un facilitateur d'intervention des lwas en faveur de la personne représentée. On dit qu'il « réchauffe » les lwas.

Les bakas

Les bakas sont des statuettes au physique repoussant, qui sont investies des pouvoirs violents d'un lwa. Ces Pouvoirs sont plus puissants que ceux des wangas, mais un baka peut se retourner contre son propriétaire. Les adeptes les manient donc avec la plus grande précaution.

Les poupées vaudoues

Les poupées vaudoues sont rares et mal vues dans la communauté vaudoue. Elles sont dirigées contre une victime unique. Pour les réaliser, un houngan doit y incorporer des parcelles du corps ou de l'âme de la victime. Ces parcelles doivent correspondre aux sortilèges que le houngan désire infliger à sa victime (exemples : des poils pour le Pouvoir Pelé, des fragments de peau pour Atroce transformation, etc.). Avec cette poupée, le houngan peut lancer des malédictions qui dureront jusqu'à ce que la poupée soit détruite.

Les talismans

Les talismans peuvent être tracés sur un parchemin ou une feuille de papier. Ils sont beaucoup moins puissants que les wangas, mais n'importe qui peut les tracer. On peut ainsi attirer la richesse, les attentions d'une femme, mais aussi se protéger contre les envoûtements.

LWAS

Nom	Origine	Couleur	Arbre	Sacrifice
Agwé	Rada	Vert, bleu	Cocotier	Poules, moutons blancs
Dambala	Rada	Blanc	Coton, Palmier	Pigeons blancs, riz, lait, oeufs
Erzulie	Rada	Bleu	Laurier	Riz, poulets, mets raffinés
Les Guédés	Rada et Petro	Noir	Citronnier	Bouc, chèvre, poule noire
Papa Legba	Rada	Rouge	Calebassier	Coq bigarré, cassave
Marassa	Kongo	Toutes	Maïs	Maïs grillé, gâteaux
Ogou	Rada	Rouge	Pin	Coq rouge, taureau
Cousin Zacca	Rada	Bleu, rouge	Cerisier	Gâteaux, eau de vie

La Terre : Livre du Joueur

Chapitre 3

Avant d'aller plus loin

Les règles qui suivent vous laissent seul maître de la façon dont le surnaturel intervient dans vos parties. Vous pouvez faire de *Pavillon Noir* un jeu historico-fantastique, ou simplement ajouter une petite touche mystique à certains de vos scénarios.

Cependant, du surnaturel mystérieux, intrigant et angoissant offre des perspectives de jeu de rôle plus alléchantes que de simples super-pouvoirs, en termes de scénario et d'ambiance… Les pouvoirs conférés par les dieux et les esprits, quels qu'ils soient, peuvent se manifester en cours de partie sans qu'il soit possible de savoir s'il s'agit ou non d'une intervention du surnaturel. Alors non seulement les esprits cartésiens n'y verront pas l'œuvre du divin, mais ils trouveront certainement des explications rationnelles aux pouvoirs les plus extraordinaires. Quant aux fervents croyants, de cette religion ou d'une autre, ils interpréteront les événements les plus simples et les plus normaux comme le fruit d'une intervention divine. Ont-ils tort pour autant ?

Afin de laisser au surnaturel son aura de mystère, ce qui suit est découpé en deux partie : le « Livre du joueur » est à la disposition du joueur comme du maître de jeu, tandis que le « Livre du maître » est réservé uniquement au MJ. Découvrir de nouveaux Pouvoirs au cours de la partie, durant les Actes sacrés (Rituel, Transe), plutôt que de les acquérir entre deux parties, constitue pour les joueurs la principale saveur de ces règles de magie divine. De même, connaître le système détruirait le mystère qui doit entourer les pouvoirs divins. Sachez seulement qu'avec le temps et la foi, il est possible de tout accomplir avec la magie divine de *Pavillon Noir*, tout ce qu'un dieu serait en mesure de faire en tout cas…

Ajout à la création de personnage

Nationalités

Nationalité	Profession Sacrée
Afrique noire	Houngan, Bokor / Mambo
Europe/Créoles	Prêtre, Moine, Pasteur, Évêque / Nonne
	Rabbin, Kabbaliste
	Druide, Barde, Ovate
	Sorcière
Indiens	
Arawak	Béhique
Bravos	Chaman
Caraïbes	Boyer
Natchez	Grand Soleil
Aztèques, Mayas	Prêtre/Vierge

Entre ciel et terre vous permet non seulement d'affiner les personnages non-Européens que vous avez créés avec *Pavillon Noir – La révolte*, mais aussi d'envisager des aventures au sein de groupes constitués exclusivement d'Indiens. Dans ce cas, ce seront les Européens qui seront les étrangers aux mœurs incompréhensibles. Voici donc, nationalité par nationalité, des origines sociales et des professions spécifiques. N'oubliez pas non plus que l'appartenance à un peuple non-européen confère des Compétences culturelles (voir *Pavillon Noir – La révolte*, pages 19 et 20).

Si vous projetez d'incarner un prêtre, voici, religion par religion, les noms des professions sacrées. Les rôles sociaux de prêtres sont l'apanage parfois des hommes, parfois des femmes. Il n'y a guère que dans le vaudou ou chez les Caraïbes que ce rôle peut être endossé indifféremment par un homme ou une femme. Dans d'autres religions, comme les religions chrétienne, aztèque ou maya, les femmes tiennent un rôle mineur dans le culte, ce qui ne leur donne pas pour autant un statut inférieur aux yeux de la divinité. Dans les religions arawak, natchez ou yanomami, le culte est fermé aux femmes.

Afrique noire

Origines sociales

Tribu (voir *Pavillon Noir – La révolte*)

Professions

Houngan (homme) ou Mambo (femme)

(prêtre d'Afrique noire)

- **Caractéristiques :** *Érudition +1 ou Pouvoir +1*

- **Compétences :** Empathie, Enseignement, Objets de pouvoir, Persuasion, Herboristerie, Religion (vaudou)
- **Voies d'illumination.** Trois Voies parmi : Voie d'Agwé, Voie de Dambala, Voie d'Erzulie, Voie des Frères Marassa, Voie des Guédés, Voie d'Ogou, Voie de Papa Legba, Voie de Cousin Zaka

Parmi les professions de tribu de *Pavillon Noir – La révolte* : Chasseur, Griot, Guerrier, Pêcheur, Roi. Si le personnage est né esclave, choisissez la profession pour laquelle il a été formé.

Arawaks du continent

Origines sociales

Fils de cacique (chef de district).

Vous êtes le fils d'un chef de district qui règne grâce à la terreur que son *zémi* inspire.

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Connaissances (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (1 Comp. générale max.)
  - Sociales (2 Comp. générales max.)
  - • : *Navigation, Étiquette, Politique*

Nitaïnos (noblesse).

Vous faites partie de la noblesse arawak.

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Adresse +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Connaissances (1 Comp. générale max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (1 Comp. générale max.)
  - Sociales (3 Comp. générales max.)
  - Techniques (1 Comp. générale max.)
  - • : *Chirurgie, Herboristerie, Navigation*

Peuple. Vos parents sont des gens du commun.

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Adaptabilité +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (1 Comp. générale max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (2 Comp. générales max.)
  - Sociales (1 Comp. générale max.)
  - Techniques (2 Comp. générales max.)
  - • : *Artisanat (Agriculture)*

Esclave

Vos parents sont esclaves, ce qui correspond seulement à la plus basse classe sociale. Ils n'appartiennent donc à personne et ne sont pas abrutis de travail, pas plus que vous.

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Résistance +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (2 Comp. générales max.)
  - Techniques (2 Comp. générales max.)
  - • : *Artisanat (Agriculture), Survie*

Professions

Béhique (prêtre arawak)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences :** Chirurgie, Comédie, Premiers soins, Herboristerie, Religion (arawak), Vigilance
- **Spécial :** les béhiques commencent avec un zémi puissant, ou plusieurs zémis moins puissants (en tout treize points à répartir entre les zémis, voir page 191).

Parmi les professions de *Pavillon Noir – La révolte* : Acrobate, Dresseur d'animaux, Négociant, Artisan, Paysan, Pêcheur, Petit marchand, Médecin, Espion, Voleur, Conspirateur, Courtisan

Caraïbes

Origines sociales

Fils de cacique

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Force +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Connaissances (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (1 Comp. générale max.)
  - Sociales (2 Comp. générales max.)
  - • : *Navigation, Politique*

Tribu (voir *Pavillon Noir – La révolte*)

Professions

Boyer (prêtre ou prêtresse caraïbe)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (Bottou), Armes de trait/jet (Arc), Chirurgie, Comédie, Herboristerie, Objets de pouvoir, Pratique nautique, Premiers soins, Religion (caraïbe), Vigilance
- **Voies d'illumination.** Voie du Conseil, Voie de la Guerre, Voie de la Punition/Protection

Européens

Origines sociales

Toutes (voir *Pavillon Noir – La révolte*)

Professions

Prêtre/Pasteur

(voir *Pavillon Noir – La révolte*)

- **Voie d'illumination.** Voie de Dieu (sauf Pouvoirs du judaïsme)

Rabbin

- **Caractéristiques :** *Expression +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles : Connaissances spé.** (Droit, Histoire), Empathie, Intendance, Lire/Écrire, Langue « étrangère » (hébreu), Meneur d'hommes, Persuasion, Religion (judaïsme), Vigilance
- **Faiblesse sociale obligatoire.** Persécutions religieuses
- **Voie d'illumination.** Voie de Dieu (sauf Pouvoirs du christianisme)

Kabbaliste

- **Caractéristiques :** *Érudition +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Art (calligraphie), **Connaissances spé.** (Astrologie, Alchimie), Discrétion, Langues « étrangères » (hébreu, latin, grec), Lire/Écrire, Herboristerie, Objets de pouvoir, Religion (judaïsme), Théologie (Kabbale), Vigilance
- **Faiblesse sociale obligatoire.** Persécutions religieuses, Recherché(e) par les autorités religieuses (+1), torturé si pris
- **Voies d'illumination.** Voie de Dieu, Voie des Sephiroth, Voie des Qliphoth

Druide

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Pouvoir +1*



- **Compétences accessibles :** Dressage d'Animaux, Meneur d'Hommes, Persuasion, Premiers Soins, Herboristerie, Religion (druidisme), Survie
- **Voies d'illumination.** Voie du Druidisme, Voie de la Cartomancie (même s'il s'agit d'un autre mode de divination) et éventuellement Voie du Folklore
- **Faiblesse sociale obligatoire.** Persécutions religieuses, Recherché(e) par les autorités religieuses (+1)

Guérisseur/Guérisseuse

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Arme blanche (dague), Cartomancie, Conn. spé. (Fées), Discrétion, Dressage, Chirurgie, Herboristerie, Objets de pouvoir, Premiers Soins, Religion (paganisme)
- **Faiblesse sociale obligatoire.** Persécutions religieuses, Recherché(e) par les autorités religieuses (+1), brûlé si pris
- **Voies d'illumination.** Voie du Folklore, Voie de la Cartomancie (le nombre de Pouvoirs connus est égal à 3 × Connaissance des mystères)

Voyante

- **Caractéristiques :** *Perception+1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Arme blanche (dague), Cartomancie, Comédie, Discrétion, Équitation, Herboristerie, Intimidation, Persuasion, Premiers Soins
- **Faiblesse sociale obligatoire.** Persécutions religieuses, Recherché(e) par les autorités religieuses (+1)

- **Voies d'illumination.** Voie de la Cartomancie (le nombre de Pouvoirs connus est égal à 3 × Connaissance des mystères)

Sorcier/Sorcière

- **Caractéristiques :** *Adaptabilité +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Cartomancie, Discrétion, Persuasion, Objets de pouvoir, Premiers soins, Religion (paganisme), Vigilance
- **Faiblesse sociale obligatoire.** Persécutions religieuses, Recherché(e) par les autorités religieuses (+3), brûlé si pris
- **Voies d'illumination.** Voie du Folklore, Voie de la Cartomancie (le nombre de Pouvoirs connus est égal à 3 × Connaissance des mystères). Pour la Kabbale vous devez choisir entre une sorcière (ou un sorcier) blanche et une sorcière noire. Cependant, vos Rites, Actes de foi et Péchés sont ceux du paganisme.
  - *Sorcière blanche.* Vous avez accès à la Voie des Sephiroth, mais pas à celle des Qliphoth.
  - *Sorcière noire.* Vous avez accès à la Voie des Qliphoth, mais pas à celle des Sephiroth.

Indiens bravos (Yanomamis)

Origines sociales

Tribu (voir *Pavillon Noir – La révolte*)

Professions

Chaman

- **Caractéristiques :** *Perception +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Chirurgie, Empathie, Premiers soins, Herboristerie, Religion (yanomami)
- **Voies d'illumination.** Voie des Xapiripë
- **Spécial :** les chamans commencent avec un fétiche mineur (5 points) sans avoir à dépenser de points de Compétences.

Parmi les professions de tribu de *Pavillon Noir – La révolte* : Chasseur, Chef, Guerrier, Pêcheur, mais aussi, parmi les commerçants, la profession de Paysan.

Mosquitos

Origines sociales

Tribu (voir *Pavillon Noir – La révolte*)

Professions

Parmi les professions de tribu de *Pavillon Noir – La révolte* : Chasseur, Chef, Guerrier et Pêcheur mosquito

Natchez

Origines sociales

Famille royale

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Expression +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Connaissances (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (2 Comp. générales max.)
  - Sociales (2 Comp. générales max.)
  - • : *Étiquette*

Noblesse

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Force +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Connaissances (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (2 Comp. générales max.)
  - Sociales (1 Comp. générale max.)
  - Techniques (1 Comp. générale max.)
  - • : *Survie*

Peuple

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Force +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (2 Comp. générales max.)
  - Techniques (2 Comp. générales max.)
  - • : *Survie*

Professions

Grand Soleil.

Le Grand Soleil est l'unique prêtre Natchez et ne peut en aucun cas être interprété par un joueur.

Parmi les professions de tribu de *Pavillon Noir – La révolte* : Chasseur, Chef, Guerrier et Pêcheur, mais aussi, parmi les commerçants, la profession de Paysan.

Mayas (avant la conquête)

Origines sociales

Prenez exemple sur les origines sociales aztèques.

Professions

Prêtre maya

- **Caractéristiques :** *Adaptabilité +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Comédie, Géographie, Objets de pouvoir, Persuasion, Sciences, Religion (maya)
- **Voies d'illumination.** Voie des Cinq Soleils, Voie du Calendrier, Divination selon le calendrier

Prenez également exemple sur les **professions aztèques.**

Aztèques (avant la conquête)

Origines sociales

Pipiltin (Noble aztèque)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Expression +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Connaissances (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Sociales (2 Comp. générales max.)
  - • : *Art* (au choix), Chirurgie, Lire/Écrire, Médecine, Politique, Navigation, Science

Calpixque (Chef de district)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Érudition +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Connaissances (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Sociales (3 Comp. générales max.)
  - Techniques (2 Comp. générales max.)
  - • : *Droit, Lire/Écrire, Politique*

Pochtecas (Marchands)

- **Caractéristiques :** *Adaptabilité +1 ou Perception +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (1 Comp. générale max.)
  - Connaissances (1 Comp. générale max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (1 Comp. générale max.)
  - Sociales (3 Comp. générales max.)
  - Techniques (1 Comp. générale max.)
  - • : *Ingénierie navale, Hydrographie, Navigation*

Macehaltin (Roturiers)

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Résistance +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (2 Comp. générales max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (2 Comp. générales max.)
  - Techniques (2 Comp. générales max.)
  - • : *Charpenterie, Calfatage, Hydrographie, Survie, Voilerie*

Mayeque (Esclaves)

- **Caractéristiques :** *Force +1 ou Résistance +1*
- **Compétences accessibles :**
  - Combat (1 Comp. générale max.)
  - Connaissances (1 Comp. générale max.)
  - Maritimes (1 Comp. générale max.)
  - Physiques (3 Comp. générales max.)
  - Sociales (1 Comp. générale max.)
  - Techniques (1 Comp. générale max.)
  - • : *Survie*

Professions

Tlatoani (empereur aztèque, a priori inaccessible à la création)

- **Caractéristiques :** *Érudition +1 ou Expression +1*
- **Compétences accessibles :** Commerce, Droit, Étiquette, Géographie, Intendance, Lire/Écrire, Meneur

d'hommes, Persuasion, Politique, Religion (aztèque), Sciences, Tactique

Calpixque (Chef de district)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Érudition +1*
- **Compétences accessibles :** Commerce, Étiquette, Intendance, Intimidation, Langue étrangère (au choix), Politique, Tactique, Vigilance

Guerrier de l'ordre de l'Aigle

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Charisme +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (Lance, Épée en pierre, Casse-tête), Arme de jet/trait (Javelot), Athlétisme, Connaissances nautiques, Géographie, Lire/Écrire, Meneur d'hommes, Navigation, Politique, Premiers soins, Religion (aztèque), Tactique

Pochtecas (Marchand)

- **Caractéristiques :** *Adaptabilité +1 ou Perception +1*
- **Compétences accessibles :** Cartographie, Comédie, Commerce, Discrétion, Géographie, Persuasion

Macehaltin (Artisan)

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Expression +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (au choix parmi les armes aztèques), Art (au choix), Artisanat (au choix), Commerce, Herboristerie, Jeu, Persuasion

Macehaltin (Agriculteur)

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Résistance +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (au choix parmi les armes aztèques), Arme de jet/trait (Javelot), Athlétisme, Artisanat (Agriculture), Dressage, Herboristerie, Hydrographie, Premiers soins

Mayeque (Esclave)

- **Caractéristiques :** *Force +1 ou Résistance +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (au choix parmi les armes aztèques), Artisanat (au choix), Chasse, Discrétion, Empathie, Jeu, Pêche

Enseignant dans une calmecac (école spécialisée pour pipiltin)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Expression +1*
- **Compétences accessibles :** Cartographie, Empathie, Enseignement, Géographie, Histoire, Ingénierie Navale, Lire/Écrire, Navigation, Religion (aztèque), Science, Politique, Tactique

Enseignant dans une école militaire pour macehualtin

- **Caractéristiques :** *Adresse +1 ou Expression +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (plusieurs au choix parmi les armes aztèques), Arme de jet/trait (Javelot), Enseignement, Esquive, Intimidation, Meneur d'hommes

Joueur de jeu de balle

- **Caractéristiques :** *Adaptabilité +1 ou Adresse +1*
- **Compétences accessibles :** Armes blanches (plusieurs au choix parmi les armes aztèques), Acrobatie/Escalade, Athlétisme, Balistique, Jeu, Religion (aztèque), Tactique

Prêtre d'un dieu particulier (prêtre aztèque)

- **Caractéristiques :** *Expression +1 ou Pouvoir +1*
- **Compétences accessibles :** Chirurgie, Intendance (prêtre de Huitzilopochtli seulement), Lire/Écrire, Meneur d'hommes, Objets de pouvoir, Persuasion, Premiers soins, Religion (aztèque), Sciences
- **Voies d'illumination.** Voie des Cinq Soleils, Voie du Calendrier, Divination selon le calendrier

Vierge d'un dieu particulier (prêtresse aztèque)

- **Caractéristiques :** *Charisme +1 ou Érudition +1*
- **Compétences accessibles :** Empathie, Étiquette, Herboristerie, Histoire, Hydrographie (vierge de Tlaloc seulement), Médecine, Persuasion, Premiers soins, Religion (aztèque)
- **Voies d'illumination.** Voie des Cinq Soleils

Nouveaux Avantages

Versé dans les arcanes (-4 pour une Voie/-6 pour deux Voies/-7 pour trois Voies)

Cet Avantage permet de disposer d'un réel pouvoir. Sans cela, le prêtre devra accomplir une quête physique ou spirituelle avant d'être touché par le divin, et ne pourra que célébrer sa divinité, sans espoir de recevoir quelque chose en retour. Un personnage Versé dans les arcanes d'une religion débute avec 1 en Foi/Connaissance des mystères dans chaque Voie d'illumination de la religion. Les prêtres du vaudou n'ont accès qu'à trois Voies de leur religion. C'est votre maître de jeu qui choisira ces Voies pour vous. En conséquence de quoi, pour chacune de ces Voies, votre personnage connaît un Pouvoir de Puissance 1, que le maître de jeu choisit pour lui ou détermine au hasard. Vous pouvez alors photocopier la fiche d'arcanes pour y inscrire les Pouvoirs choisis par le maître de jeu. Pour terminer, votre personnage peut non seulement célébrer les divinités de sa religion (page 129), comme tout prêtre, mais aussi accomplir des Rituels (page 129).

Note : il n'est pas possible de choisir le nombre de Voies dans lesquelles on est initié. Si vous prenez cet avantage, votre personnage est Initié à toutes les Voies indiquées dans Ajout à la création de personnage. Le vaudou fait exception, puisque le houngan/la mambo est Initié(e) à trois Voies parmi celles indiquées.

Touché par le divin (-3, personnages non-prêtres seulement)

Pour prendre cet Avantage, il est nécessaire d'acquérir auparavant Versé dans les arcanes et d'être fidèle d'une religion. Ainsi, il n'est pas possible d'être Touché par le divin et de n'avoir accès qu'à la Cartomancie.

Le personnage du joueur est touché par le divin, mais, n'étant pas prêtre, il n'exerce aucun sacerdoce et n'est donc pas obligé d'être à la disposition des fidèles. Délivré de toutes ces obligations, comme Jeanne d'Arc, il peut s'atteler à une tâche de plus grande ampleur. Toutefois, il est libéré de ses devoirs envers des ouailles, mais pas envers l'humanité ni envers sa divinité.

Les Rites associés aux Rituels et aux Transes n'ont pas besoin d'être aussi complets, aussi les modificateurs d'Auspices dus à la Beauté des rites (bonus comme malus) sont divisés par deux et arrondis à l'inférieur.

Exemple : Rachel, de confession juive, est touchée par le Divin. À la création, sa joueuse a pris Versé dans les arcanes (-4) pour accéder à la Voie de Dieu, puis Touchée par le divin (-3). Au cours de sa première aventure, Rachel prie pour une intervention divine immédiate afin de sauver un ami. Normalement, les Auspices sont de -5c, mais du fait qu'elle est Touchée par le divin, les Auspices ne seront que de -2c. En revanche, participer à des Rites magnifiques et complexes en compagnie de nombreux fidèles n'aiderait pas vraiment Rachel.

Comme il ne peut Célébrer la divinité seul, le personnage Touché par le divin doit participer à la cérémonie sous la direction d'un véritable prêtre, mais cela améliore tout de même les Auspices de son futur Rituel.

Objet de pouvoir (variable)

Pour le joueur. Choisissez le nombre de points de Compétence que vous voulez investir dans l'Objet de pouvoir, ainsi que la forme de celui-ci. Votre objet peut être d'usage courant, comme une pipe ou un récipient, ou bien à vocation religieuse, comme un paquet-kongo, un chapelet de prière, de l'eau bénite ou les ossements d'un ancêtre.

Pour le maître de jeu. Un Objet de pouvoir est défini par le Pouvoir qu'il contient (et bien entendu par la Voie de laquelle il est issu), qui a une Puissance donnée. Choisissez-le parmi la liste page 159. Pour les zémis et les objets enchantés, le Pouvoir peut être choisi dans n'importe quelle Voie de n'importe quelle religion. L'Objet de pouvoir est caractérisé par une Fréquence d'utilisation et une Durée d'activation. Le choix de ces éléments détermine le coût de l'objet, sachant que les coûts de chaque caractéristique s'ajoutent. Choisissez les caractéristiques de l'Objet de pouvoir de façon à ce que le coût total corresponde au nombre de points investis par le joueur. Définissez aussi, sans le dire au joueur, ce que l'objet est en mesure de faire, en choisissant un Pouvoir parmi les Voies de la religion du prêtre. Comme cet avantage est exorbitant, choisissez les caractéristiques de l'objet un

Coût individuel d'une caractéristique	Puissance du Pouvoir	Fréquence d'utilisation	Durée des effets	Durée d'activation	Impact des effets du Pouvoir
0	1	1 fois/an	2 tours	1 journée	Puissance du Pouvoir
1	2	3 fois/mois	1 TCN* (2 min.)	4h	Puissance du Pouvoir+1
2	3	1 fois/mois	30 min	30 min	-
3	4	1 fois/semaine	4 h	10 min	Puissance du Pouvoir+2
4	5	1 fois/jour	24 h	1 min	-
5	6	1 fois/h	1 semaine	1 Tour	-
6	7	1 fois/min	Permanent	Instantané	Puissance du Pouvoir+3

peu comme l'aurait fait votre joueur. L'important est qu'il ne les connaisse pas, hormis la Durée d'activation et les Rites correspondants. Si le personnage du joueur doit trouver lui-même ces Rites, alors diminuez le coût de l'objet de 3 points. Les paramètres du Pouvoir contenu dans l'objet sont les mêmes que les paramètres du Pouvoir divin.

Exemple : Kéwin veut investir 6 points de Compétence lors de la création de son personnage, afin que celui-ci débute avec un Objet de pouvoir. L'objet en question sera un petit pendentif en forme de serpent. Renaud décide que le Pouvoir contenu dans l'objet sera « bon juju, move juju ». La Puissance de ce Pouvoir dans la Voie de Dambala est égale à 2, ce qui correspond à un coût de 1 PC. Il reste 5PC. Renaud dépense ensuite 3 PC pour la Fréquence d'utilisation, qui sera donc de une fois par semaine, et le reste, soit 2 PC, dans la Durée d'activation, qui sera de trente minutes.

Affinité (-1)

Le prêtre a une affinité pour l'une des Voies de sa religion. Dans le vaudou par exemple, le lwa bénéficiant des faveurs du vaudouisant est appelé le lwa racine et se transmet des parents aux enfants. Cette affinité se manifeste à la fois comme un attachement mystique à une Voie d'illumination, et comme une parfaite connaissance de la divinité qui lui est associée. Une Affinité rend les Auspices d'un Rituel ou d'une Transe plus favorables.

Initié (Variable)

Pour prendre cet Avantage, vous devez d'abord posséder l'Avantage Versé dans les arcanes.

Vous pouvez, au prix de 2 PC, augmenter d'1 point votre Foi/Connaissance des mystères dans une – unique – Voie d'illumination de votre religion. Vous pouvez sélectionner cet avantage seulement deux fois pour chaque Voie d'illumination, ce qui limite votre Foi/Connaissance des mystères à 3.

La fiche d'arcanes

Si vous êtes amené à jouer le personnage d'un prêtre, vous aurez besoin de la fiche d'arcanes en plus de votre fiche de personnage. Cette fiche d'arcanes contient tout ce dont votre prêtre a besoin pour accéder au pouvoir sacré. Ces renseignements concernent le prêtre lui-même, ainsi que chacune de ses Voies d'illumination, qui a ses propres Pouvoirs.

Le prêtre

Religion

La religion de votre prêtre – les dieux et esprits qu'il vénère – définit le lien qu'il crée entre ciel et terre, ainsi que sa vision du sacré. À chaque religion correspond approximativement un peuple présent dans le Nouveau Monde.

Type de religion

Indiquez ici le type de la religion suivie par votre personnage :

- **Communion.** Il s'agit des religions chrétienne et solaire.
- **Possession.** Il s'agit des religions vaudoue, caraïbe, bravo et arawak.

Faveurs

Tous les êtres humains ne sont pas égaux aux yeux des divinités. Indépendamment même de la foi, celles-ci accordent des Faveurs particulières aux prêtres promis à une grande destinée. **Les Faveurs sont égales à la Chance du personnage, soit Pouvoir - 5.**

Faveurs = Chance = Pouvoir - 5

Compétences sacrées

Deux Compétences indiquent le niveau de connaissance du prêtre concernant sa religion :

- **Religion (Érudition)** représente la connaissance du panthéon, des mythes, des rites et des pouvoirs sacrés de la religion. L'usage de cette Compétence permet au personnage de percevoir la présence du sacré dans la vie de tous les jours, en d'autres termes de tout interpréter conformément à sa religion et à ses mythes. Il peut ainsi guider les fidèles dans leur quête mystique quotidienne, éclairant ses propos de légendes et de morale religieuse. Cette Compétence lui permet aussi : de réaliser les Rites nécessaires à un acte sacré ; de déterminer s'il existe un Pouvoir dans une Voie d'illumination correspondant à ce qu'il veut réaliser ; d'analyser les compulsions dont la divinité l'afflige ; et enfin de comprendre un texte ancien de sa religion. Il existe une Compétence particulière par religion.
- **Objets de pouvoir (Charisme)** englobe la connaissance des Objets de pouvoir, présents dans sa religion, du zémi arawak aux reliques chrétiennes, en passant par les wangas vaudous. Vous pouvez utiliser cette compétence afin de comprendre les Pouvoirs d'un objet ou de les activer. La création d'Objets de pouvoir ne relève pas d'une Compétence, mais plutôt de la connaissance du Pouvoir correspondant.

Les Voies vers l'illumination

Les Voies d'illumination sont décrites dans le livre du maître de jeu, religion par religion. **Si vous n'êtes pas maître de jeu, elles vous sont inaccessibles à la lecture.** Si vous incarnez un prêtre vaudou (houngan ou mambo), votre maître de jeu choisira trois Voies pour votre personnage, les seules auxquelles il aura accès. Pour les autres Voies du panthéon vaudou, la Connaissance des mystères de votre personnage est nulle. Pour qu'il puisse accéder à ces Voies, il devra trouver une mambo ou un houngan dont la Connaissance des mystères n'est pas nulle.

Les Voies d'illumination sont des chemins sinueux et ramifiés qu'empruntent les fidèles pour tenter de s'approcher de leur divinité (entrer en symbiose avec elle pour une religion de possession, communier avec elle pour une religion de communion). La divinité accorde aux plus pieux d'entre eux des Pouvoirs de plus en plus nombreux et puissants, à mesure qu'ils avancent dans la Voie. Une Voie est donc constituée de Pouvoirs, dont la Puissance varie de 1 à 10. **Il ne s'agit absolument pas d'une liste de sortilèges que le prêtre possède et peut utiliser à sa guise.** En effet, on ne possède pas une Voie, mais on la parcourt pour accéder au divin.

Il existe une Voie d'illumination par dieu ou esprit majeur, sauf pour les Caraïbes, qui invoquent leur dieu Ichéiricou de trois façons différentes. Ils suivent donc trois Voies différentes pour ce même dieu. Une Voie comporte plusieurs Pouvoirs de même Puissance. Ainsi on peut la parcourir de maintes façons différentes.

Foi/Connaissance des mystères

À chaque Voie d'illumination correspond une Foi, pour les religions de communion, ou une Connaissance des mystères, pour les religions de possession. La Foi/Connaissance des mystères peut progresser lors de la découverte d'un Pouvoir durant la partie, lors d'un Rituel ou d'une Transe. À la création de votre personnage, le niveau de Foi/Connaissance des mystères dépend des avantages que vous lui donnez. Son rang au sein de sa religion dépend de sa Foi/Connaissance des mystères.

- **Vous n'avez pas pris Versé dans les arcanes.** Votre Foi/Connaissance des mystères est nulle dans toutes les Voies. Vous devrez accomplir une quête pour être initié à la puissance sacrée. En attendant, vous ne pouvez que Célébrer votre divinité sans rien attendre en retour.
- **Vous avez pris Versé dans les arcanes.** Vous commencez avec une Foi/Connaissance des mystères de 1 dans chacune des Voies d'illumination de votre religion (si vous pratiquez le vaudou, vous n'avez accès qu'à trois Voies choisies pour vous par le maître de jeu, votre Connaissance des mystères étant nulle dans les autres Voies de la religion). Vous pouvez non seulement Célébrer votre divinité, mais aussi effectuer des Rituels.
- **Vous avez pris Versé dans les arcanes et Initié.** Votre Foi/Connaissance des mystères varie entre 1 et 3, selon les Voies d'illumination de votre religion. Avec 1 ou 2, vous pouvez Glorifier votre divinité et effectuer des Rituels, tandis qu'avec 3, vous pouvez entrer en Transe sacrée.

Pouvoirs

Les Pouvoirs représentent des domaines d'action, un potentiel pour le prêtre et n'ont pas d'effets fixes. Par exemple, lorsque le prêtre active le Pouvoir de bénédiction d'un voyage, il peut éviter les intempéries, les attaques par des bandits, ou au contraire lui conférer des couleurs enchanteresses. Il peut aussi s'en remettre à sa divinité pour les détails.

Pouvoirs connus

Lorsque vous découvrez un Pouvoir, notez son nom en langue native ainsi que la compulsion que vous devez assouvir. Une fois celle-ci assouvie, vous pouvez noter le nom du Pouvoir en français, ainsi que ce que vous avez compris des visions que la divinité vous envoie. **Lorsque la compulsion est assouvie, le Pouvoir vous devient accessible. Vous ne connaissez pas et ne connaîtrez jamais les paramètres du Pouvoir,** et l'accès à ceux-ci est réservé au maître de jeu. À la création de votre personnage, vous connaissez, pour une Voie d'illumination, un Pouvoir pour chaque Puissance inférieure ou égale à votre Foi/Connaissance des mystères. Demandez à votre maître de jeu de les choisir pour vous et de vous donner les renseignements suivants : le nom du Pouvoir, son nom en langue native et les visions correspondantes.

- **Foi/Connaissance des mystères 0.** Vous ne connaissez pas de Pouvoir dans cette Voie.
- **Foi/Connaissance des mystères 1.** Vous connaissez un Pouvoir de Puissance 1. Si la voie est celle de la Cartomancie, vous connaissez 3 Pouvoirs de la Voie.
- **Foi/Connaissance des mystères 2.** Vous connaissez un Pouvoir de Puissance 1 et un de Puissance 2. Si la voie est celle de la Cartomancie, vous connaissez 6 Pouvoirs de la Voie.
- **Foi/Connaissance des mystères 3.** Vous connaissez un Pouvoir de Puissance 1, un de Puissance 2 et un de Puissance 3. Si la voie est celle de la Cartomancie, vous connaissez 9 Pouvoirs de la Voie.

Note : pour la Cartomancie, la connaissance du Pouvoir de la Lame droite va de paire avec celle du Pouvoir de la Lame renversée, tout comme les Deniers vont avec les Coupes et les Épées avec les Bâtons. Lorsqu'on connaît l'un, on connaît également l'autre.

Rites, Actes de foi et Péchés

Les Rites, Actes de foi et Péchés guident les prêtres et les fidèles dans leur quête du divin. Les rites doivent être accomplis lors de l'usage de la Puissance sacrée (voir ci-dessous). Les Actes de foi, qui peuvent être accomplis n'importe quand, montrent la conviction du croyant. Quant aux Péchés, inutile de dire qu'un bon fidèle doit refuser de s'avilir en les commettant.

Puissance sacrée

La divinité peut se manifester de diverses manières en fonction de votre Foi/Connaissance des mystères. Les simples prêtres et fidèles célèbrent leur divinité sans rien attendre en retour. Les prêtres et adeptes illuminés par la Foi/Connaissance des mystères prient, lors de Rituels ou de Transes sacrées, leur divinité d'intervenir. On ne saurait maîtriser tous les chemins qui mènent au divin, d'autant plus s'il s'agit d'accéder à des divinités différentes. Il existe donc une Foi/Connaissance des mystères par Voie d'illumination. Notez sur votre fiche la puissance sacrée que votre Foi/Connaissance des mystères vous offre. Vous pouvez accomplir quand bon vous semble chacun des actes dont la Foi/Connaissance des mystères nécessaire est inférieure ou égale à la vôtre. La façon de mettre à profit chacune de ces puissances sacrées est réservée au maître de jeu, et détaillée page 120.



PUISSANCE SACREE

FOI / CONNAISSANCE DES MYSTERES	POUVOIR SACRE	RANG	
		COMMUNION	POSSESSION
0	Célébration	Fidèle, Prêtre	Fidèle, Prêtre
1	Rituel	Martyr	Initié
3	Transe sacrée*	Saint	Adepte
6	Transe instantanée*	Prophète	Maître
8	Transe multiple (optionnel)*		
10	Incarnation de la divinité*	Incarnation de la divinité (Messie)	Incarnation de la divinité (Loup-garou, métamorphe)

** sauf Kabbale, Cartomancie, Divination et Voie du Calendrier aztèque*

Exemple : une Foi de 6 permet de Célébrer la divinité (0), d'accomplir des Rituels (1), d'entrer en Transe (3) ou même en Transe instantanée.

Célébrer la divinité. La Célébration de la divinité, qui consiste à suivre les rites traditionnels, est un Acte de foi très simple, qu'il est bon d'accomplir régulièrement. Un bon prêtre conduira donc la messe pour permettre à ses fidèles d'accéder quotidiennement à Dieu. La Célébration entretient la ferveur des fidèles et les conforte dans la croyance bienfaitrice de l'omniprésence de la divinité dans le monde qui les entoure.

Rituel. Ce que vous savez du Rituel est détaillé dans le chapitre Entre Ciel et Terre.

Transe sacrée. Ce que vous savez de la Transe sacrée est détaillé dans le chapitre Entre Ciel et Terre.

Transe instantanée. Vous pouvez désormais entrer en Transe instantanément, et y rester tout aussi longtemps qu'une Transe sacrée.

Transes multiples (optionnel). Le prêtre peut entrer en Transes dans plusieurs Voies simultanément.

Incarnation de la divinité. Plus besoin de Transe désormais pour accéder aux Pouvoirs que vous connaissez.

Incarner un prêtre

Comment incarner un prêtre ?

Incarner un prêtre est une lourde tâche, extrêmement dangereuse si vous êtes téméraire, mais pleine de découvertes et de puissance. Sachez que le pouvoir qui transite par vous n'est jamais le vôtre, mais celui de la divinité que vous invoquez. Perdre cela de vue serait un péché de vanité, sévèrement puni par la plupart des divinités. Voici ce que vous a appris le maître ou le prêtre qui vous a formé, afin d'accomplir votre destin de prêtre sur terre :

- **Tout ce qui se passe dans le monde tangible a une cause, une explication et une solution dans le monde intangible.** C'est à vous, en tant que prêtre, d'éclairer la lanterne des simples fidèles. Plus la présence du surnaturel sera mise en valeur, plus les esprits seront à même de croire en l'incroyable.
- **Vous vous devez de célébrer quotidiennement votre divinité,** ou au moins de façon hebdomadaire. Le surnaturel n'est pas à votre service, mais vous êtes au sien. Le pouvoir divin est trop puissant pour être mis entre les mains d'un enfant…
- **Le surnaturel est partout, mais seuls des yeux ouverts au sacré peuvent le percevoir.** Dites ce que vous voyez à vos fidèles afin d'ouvrir leur perception. Il n'y a pas d'échelle dans le surnaturel, car celui-ci est la fondation même de notre monde ; dessécher le cœur d'un ennemi n'est donc pas *plus* surnaturel que de l'eau qui surgit d'une source.
- **Dans les religions à mystères (vaudou, caraïbe, arawak, bravo), il est sacrilège de dévoiler les se-**

crets divins aux non-initiés. Vos explications du divin ne devront jamais porter sur les pouvoirs divins qui prennent corps à travers vous.

- **La plus grande injure à votre divinité est le doute : le vôtre, celui de vos fidèles, comme celui des fidèles d'une autre religion.** N'attirez pas le doute sur l'existence de votre divinité. Comme les hommes ne croient que ce qu'ils voient tous les jours, les pouvoirs divins doivent intervenir comme s'il s'agissait de hasards. Les illuminés y verront l'intervention du divin, et les autres l'accepteront sans se poser de question.
- **Les rites sont sacrés.** Ils doivent être conduits avec précision, dévotion, et si possible au milieu d'un grand nombre de fidèles. En revanche, les regards impurs des incroyants les souillent.

Entre ciel et terre

Vous êtes probablement un érudit dans tout ce qui concerne votre religion. Tout ce que votre divinité laisse accessible aux hommes, vous le connaissez. Les interventions du divin ne vous apparaissent plus comme des événements surnaturels, mais comme un mécanisme suivant des règles précises, que vous maîtrisez désormais.

Général

Connaissance des divinités ou esprits de votre panthéon. Vous savez quels sont les attributions et les domaines de pouvoir des divinités de votre religion. Vous n'êtes cependant pas en mesure de savoir si votre divinité est capable d'accomplir un acte surnaturel ou naturel donné.

Connaissance des Péchés de votre religion. Certains actes sont considérés comme contraires aux valeurs de votre religion. Vous devez donc, plus encore que tous les fidèles, vous abstenir de les commettre dans votre vie quotidienne. Vous connaissez chacun d'entre eux et êtes parfaitement en mesure de dire, pour un acte donné, s'il est condamnable ou non. Demandez à votre maître de jeu de vous donner la liste des Péchés de votre religion.

Religion de communion ou de possession. Vous êtes en mesure de dire si votre religion est une religion de communion ou une religion de possession. Dans les religions de *communion*, appelées aussi *religions révélées*, tout le monde a accès à la connaissance du sacré s'il le désire, même si les prêtres sont les gardiens des rites. Toute la religion chrétienne se trouve dans la Bible, que chacun – pourvu qu'il maîtrise le latin – peut lire. Dans les religions de possession, lors de la Célébration des divinités, la divinité investit le corps de ses fidèles. Afin d'accéder à la puissance sacrée, un fidèle doit passer un rite d'initiation et de renaissance.

Compréhension des Faveurs. Tous les êtres ne sont pas égaux aux yeux des divinités. Certains, qui disposent d'un grand pouvoir, jouissent des Faveurs du divin. Les Faveurs montrent en partie comment la divinité perçoit son fidèle.

Compréhension de la Foi/Connaissance des mystères. Aux Faveurs, qui sont innées et conférées au personnage bien avant sa naissance, s'ajoutent la Foi – pour les religions de communion – ou la Connaissance des Mystères – pour les religions de possession. La Foi/Connaissance des mystères représente tout le chemin mystique parcouru par le fidèle depuis son baptême ou son initiation. La somme Foi/Connaissance des mystères + Faveurs représente la façon dont le fidèle est perçu par sa divinité.

- *Foi.* Dans nombre de religions, comme les religions judéo-chrétiennes ou la religion aztèque, le lien unissant le fidèle et sa divinité se nomme la Foi. La Foi est la croyance en l'existence de la divinité. Cette croyance est si forte, si absolue que le fidèle donnerait sa vie plutôt que de la renier. Le fidèle se doit de glorifier le nom de sa divinité. La ferveur permet parfois aux prières des martyrs de se réaliser. Elle fait entrer les personnes saintes dans des transes extatiques, alors qu'elles communiquent directement avec leur divinité. On dit aussi que la foi déplace les montagnes…
- *Connaissance des mystères.* Le monde montre au commun des mortels un visage tantôt effrayant, tantôt cryptique. Par delà la barrière du semblant, chaque objet, chaque souffle de vent, chaque personne recèle une part de divin. Pour franchir cette barrière, l'initié doit accepter de mourir dans le monde des mortels pour renaître dans le monde du sacré. Il est alors mieux à même de comprendre les interventions des divinités dans la vie de tous les jours, et pourra donc conseiller ceux qui ne possèdent pas son savoir. C'est en lui-même que l'initié découvre les mystères des divinités. Il les célèbre en les suppliant de prendre possession de son corps. Alors que cette possession annihile – le temps de la transe – la conscience du possédé, l'initié est capable de manifester ses désirs sous forme de prières, parfois exaucées par la divinité lors de la possession. Promu plus tard par sa divinité au rang d'adepte, il apprend à rester conscient lors de la possession, contrôlant à la fois son corps et sa divinité. Rien n'est impossible à qui

connaît les mystères de la création, car il sait par l'intermédiaire de sa divinité tirer les ficelles du destin.

Connaissance des Rites de la religion. Vous connaissez les Rites qui vous permettent d'entrer en communication avec chaque divinité de votre religion. Ces Rites sont accomplis au moment de réaliser un acte sacré. Accomplir les Rites d'une Voie d'illumination prend une demi-heure. Demandez à votre maître de jeu la liste des Rites de votre religion.

Connaissances des Actes de foi de la religion. Certains actes précis de la vie quotidienne sont considérés comme des démonstrations de votre dévotion. Réaliser ces actes glorifiants rendra les Auspices d'un acte sacré ultérieur plus favorables. N'hésitez pas à rappeler à votre maître de jeu les Actes de foi que vous avez réalisés depuis votre dernier acte sacré, hors Célébration. La Célébration est considérée comme le plus courant, le plus simple et le plus apprécié des Actes de foi. Demandez à votre maître de jeu la liste des Actes de foi de votre religion.

Ce qui est juste et bon pour vous est bon pour votre divinité. Vous n'avez pas – pour l'instant – à donner votre vie pour votre divinité afin d'accomplir sa volonté. Si vous multipliez les Actes de foi sans tomber dans le péché, et si vous accomplissez correctement les Rites de votre religion, alors tout ce que vous ferez pour vous ou vos proches, servira le grand œuvre du divin.

Connaissance des Pouvoirs de la Voie. Vous pouvez savoir si un effet de Pouvoir en particulier est à la portée de votre divinité. Pour cela, demandez à votre maître de jeu si tel effet appartient à telle Voie de votre religion. Puis effectuez un Test de Religion (Éru) et donnez-lui le résultat.

Le naturel et le surnaturel n'existent pas. Votre divinité interagit sans cesse avec le monde, et ses pouvoirs sont comme des lois qui le gouvernent. Il n'y a pas à proprement parler de miracles, ni d'actes purement profanes. Les miracles ne sont que des manifestations des pouvoirs destinées à impressionner les foules. Quant aux actes profanes, aucun n'est dissocié des divinités de votre religion. Tout n'est qu'une question de point de vue, et la vérité est au centre de tous les points de vue.

Puissance sacrée

Connaissance des actes sacrés. Vous connaissez les divers actes sacrés de votre religion, et ce à quoi ils correspondent, sans toutefois savoir comment ils se déroulent. En voici un court résumé, mais vous pouvez demander à votre maître de jeu de vous décrire la nature de ces actes sacrés plus en détails.

- *Célébration.* Lors d'une Célébration, vous accomplissez les Rites à la gloire de la divinité sans rien demander pour vous. Vous attirez ainsi ses faveurs.
- *Rituel.* Le Rituel peut sembler en tout point identique à une Célébration pour un œil extérieur. En effet, vous accomplissez les Rites afin d'accéder au divin, mais cette fois-ci, votre cérémonie est motivée par une prière, pour vous, pour un fidèle, voire des fidèles ou des personnes extérieures à votre religion.
- *Transe.* La Transe débute, elle aussi, par des Rites, mais la suite est toute autre. Si vous avez une religion de possession, vous conservez le contrôle de votre corps au cours de la cérémonie et cohabitez avec la divinité invoquée. Vous êtes alors en mesure d'utiliser certains de ses pouvoirs. Si vous avez une religion de communion, vous entrez en contact direct votre divinité, qui vous permet d'utiliser certains de ses pouvoirs. La Transe est un moment grisant de grand pouvoir… mais aussi une entreprise très dangereuse.
- *Transe instantanée.* Lorsque vos expériences mystiques auront rendu votre Foi indéfectible, ou lorsque votre Connaissance des mystères sera aussi profonde que le plus profond des puits, vous pourrez entrer en Transe sans avoir besoin d'effectuer les Rites habituels.
- *Transes multiples (optionnel).* Si votre maître de jeu le permet, et si votre Foi/Connaissance des mystères a atteint des hauteurs vertigineuses, alors vous pourrez peut-être entrer dans plusieurs Voies simultanément

Auspices. Les Auspices sont exactement égaux au nombre d'Actes de foi réalisés depuis le dernier acte sacré, plus l'affinité de votre prêtre pour la Voie d'illumination, plus un modificateur dépendant de la Beauté des rites (+0 pour des rites complets durant une demi-heure devant quelques fidèles), moins les Péchés, aggravés si votre prêtre souffre de Séquelles de rejet.

Auspice

Beauté des rites	Actes de foi	Sacrilèges	Affinité
Rites magnifiques (+2c) Beaux rites (+1c) Rites dans les formes (+0c) Rites déficients (-1c) Rites médiocres (-2c) Rites bâclés (-4c) Simple prière (-6c)	Lieu de culte (+1c) Glorification récente (+1c) Explication du monde (+1c) Spécifiques à la religion (+1c)	Scepticisme (-1c) Séquelles (-5c) Spécifique (Variable)	Avantage affinité (+1c) Connaissance du Pouvoir (+1c)

Auspices = Actes de foi + Affinité + Beauté des Rites – Péchés

Voici la liste des Auspices : (voir tableau en bas de page)

Tirer les cartes. Afin d'accomplir un acte sacré, quel qu'il soit, ou d'activer un Pouvoir lors d'une Transe, votre maître de jeu vous demandera de Tirer les cartes. Vous utiliserez pour cela le jeu de tarot de *Pavillon Noir* compris dans le supplément *Cartes de pouvoir*, où à défaut un jeu de 52 cartes, auquel vous ajouterez un unique joker.

- **Les Lames du tarot.**
  - **Arcanes majeurs et Arcanes mineurs.** Arcanes majeurs et Arcanes mineurs forment deux tas distincts. Les Arcanes majeurs représentent des concepts et les Arcanes mineurs représentent des personnes. Vous pouvez tirer indistinctement dans un tas ou dans l'autre, sauf la première carte qui doit être un Arcane majeur. Cependant, si vous voulez découvrir de nouveaux pouvoirs, sachez que la carte Le Mat, qui le permet, se trouve dans le paquet des Arcanes majeurs.
  - **Lame droite ou Lame renversée.** La Lame droite représente la version positive du concept ou de la personne représentée par la Lame, tandis que la Lame renversée représente le concept négatif.
- **Préparation.** Avant chaque acte sacré – Rituel, Transe ou Transe instantanée –, remettez dans le paquet toutes les cartes préalablement défaussées – mais pas les Lames renversées représentant la Colère de la divinité. Battez ce paquet et posez-le face cachée devant vous.
- **Les aléas.** Chaque acte sacré est accompagné d'un événement, aléatoire aux yeux du prêtre mais signifiant pour sa divinité. Les aléas sont déterminés par la première Lame tirée (en plus de son effet de Lame droite ou de Lame renversée), et l'Impact de l'Aléa dépend du nombre de Lames tirées à la suite de la première carte dans le même sens que celle-ci (droite ou renversée).
  - **Apparition de l'Aléa.** Cet Aléa peut affecter le tirage de cartes, l'activation des Pouvoirs, ou prendre corps durant la Durée des effets du Pouvoir, ou apparaître après la disparition des effets du Pouvoir.
  - **Puissance de l'Aléa.** La Puissance de l'Aléa est égale au nombre de cartes identiques tirées en tout début du tirage de cartes (y compris la première carte).
  - **Impact de l'Aléa.** L'Impact des aléas est déterminé de manière identique à l'Impact des Pouvoirs, mais à partir de la Puissance de l'Aléa. Consultez le tableau page 100.
- **Tirer une carte.** Tirer une carte, c'est prendre la carte au sommet du paquet de cartes, la retourner et la montrer à tous. La Lame tirée peut être de trois types :
  - **Lame droite.** La Lame droite (non-bordée de noir) représente un souhait du prêtre accepté par la divinité. Si une Lame apparaît renversée mais n'est pas bordée de noir, remettez la droite.
  - **Lame renversée.** La Lame renversée (bordée de noir) représente une offense du prêtre. La symbolique de la Lame indique ce qui a offensé la divinité. Si une Lame apparaît droite mais est bordée de noir, inversez-la.
  - **Le Mat.** Le Mat – ou le fou ou le joker – représente l'inattendu. Lorsque vous tirez cette Lame, vous découvrez un nouveau pouvoir.
- **Tirer les cartes.** Tirer les cartes revient à Tirer une carte, à regarder son contenu, puis, si on le désire, en tirer une autre, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait tiré suffisamment de Lames droites à son goût… ou qu'une catastrophe arrive.
- **Rituel ou Transe.** Lors d'un Rituel, on tire une seule fois les cartes, mais de nombreuses Lames droites sont nécessaires. Lors d'une Transe, on tire souvent les cartes, mais très peu de Lames droites sont nécessaires à chaque fois.

Affinité pour la Voie. En cas d'Affinité pour la Voie d'illumination explorée, vos Auspices seront légèrement plus favorables qu'ils ne devraient pour chaque acte sacré concernant cette Voie.

Colère et Rejet. Le nombre de Lames renversées que vous avez accumulés représente la Colère de la divinité à votre encontre. Lorsque ce nombre dépasse le Seuil de rejet vous subissez un violent Rejet et des séquelles graves et durables. Vous avez alors dépassé les bornes. Le Seuil de rejet est égal à :

- *Religion de communion.* Foi + Faveurs + Auspices de l'acte sacré
- *Religion de possession.* Connaissances des mystères + Faveurs + Auspices de l'acte sacré

Le Rejet. Continuez à tirer des cartes jusqu'à avoir terminé votre acte sacré (Rituel, Transe), mais conservez à part les Lames renversées que vous avez tirées depuis votre Rejet. Ce sont ces Lames qui détermineront quelle sera votre pénitence pour que cesse le courroux de votre divinité.

Lorsque le couperet vole, il vaut mieux baisser la tête. Lorsque vous subissez des séquelles du fait d'un Rejet de votre divinité au cours d'un acte sacré, vous feriez mieux d'adopter un profil bas et de ne demander que le minimum à votre divinité, car son courroux à votre encontre est énorme, et les Auspices de tout acte sacré sont catastrophiques. Tout écart pourra vous valoir un nouveau Rejet. Pour que les séquelles s'effacent, vous devrez faire pénitence en réalisant de courtes quêtes données par votre MJ. Chaque quête complétée vous permettra de défausser la Lame renversée correspondante.

Rituel

Qu'est ce que le Rituel ? Alors que la Célébration doit être entièrement désintéressée, le Rituel est un souhait envoyé à la divinité. Au moment de réaliser les Rites, le prêtre s'imprègne d'un souhait, qu'il espère voir réaliser dans les 24h qui suivent le Rituel.

Souhait. Avant d'accomplir les Rites de votre divinité pour une Voie d'illumination donnée, vous devez formuler un souhait au maître de jeu. Ne le révélez pas aux autres joueurs, pour maintenir le mystère. Ce souhait doit être une manifestation d'un Pouvoir quelconque de la Voie. Votre souhait doit pouvoir être concrétisé par la divinité – par la Voie d'illumination – pour laquelle vous accomplissez les Rites, mais n'a pas besoin d'être une manifestation d'un Pouvoir spécifique de la Voie. Le souhait peut se réaliser tant qu'il est conforme au concept de la Voie. L'adéquation de l'intervention de la divinité avec votre situation et l'ampleur de cette intervention dépend du nombre de Lames droites que vous aurez obtenues. Si aucun Pouvoir accessible par votre nombre de Lames droites n'existe dans la Voie, votre souhait échoue.

Définir un souhait. Un souhait se décompose en deux parties : la puissance symbolique et le contexte. Vous pouvez omettre l'une ou l'autre de ces parties.

- *Puissance symbolique.* Vous pouvez indiquer, si vous le connaissez, le nom du Pouvoir qui servira à réaliser le souhait. Votre divinité vous en saura gré et les Auspices de votre Rituel seront légèrement plus favorables.
- *Contexte.* Dans quel contexte voulez-vous que la puissance symbolique se cristallise dans le monde profane ? Vous pouvez préciser la Cible des effets, les conditions qui les déclencheront, la façon dont vous voulez que les effets se manifestent, etc. À l'inverse, vous pouvez vous contenter de demander de l'aide.

Processus. Une fois les Rites accomplis, tirez une fois les cartes. Le nombre de Lames renversées à ne pas dépasser est égal à :

- *Religion de communion.* Foi + Faveurs + Auspices du Rituel.
- *Religion de possession.* Connaissance des Mystères + Faveurs + Auspices du Rituel.

Activation d'un Pouvoir. L'activation d'un Pouvoir est le moment où la divinité affecte la Cible. Les effets, eux, peuvent commencer à se manifester plus tard.

- *Qui active un Pouvoir de Rituel ?* C'est la divinité, et non vous, qui choisit d'activer un Pouvoir pour réaliser votre souhait.
- *Quand un Pouvoir s'active-t-il ?* Dans les 24 heures qui suivent la fin du Rituel, votre divinité peut activer le Pouvoir qui servira à réaliser votre souhait. Elle le fera au mieux pour servir vos désirs, en fonction du contexte que vous aurez indiqué.
- *Succès.* Afin d'activer avec succès un Pouvoir, il est nécessaire d'obtenir au moins autant de Lames droites que la Puissance du Pouvoir, comprise entre 1 et 10. Il peut être nécessaire, dans certains cas, d'en obtenir plus.

Tirer les cartes. Vous ne pouvez savoir à l'avance si votre souhait se réalisera. Votre divinité fera tout pour que ce soit le cas. Toutefois, si vous obtenez moins de Lames droites que la Puissance du Pouvoir invoqué, vous pouvez être sûr qu'il ne se réalisera pas. Si vous avez obtenu autant de succès que la Puissance de votre Pouvoir mais que vous ne passez pas suffisamment près de votre Cible ou que vous n'êtes pas en mesure de l'affecter, le Pouvoir ne pourra pas être activé et les effets ne se manifesteront pas. Toute Lame droite supplémentaire obtenue n'est pas perdue, puisque votre divinité les utilisera intelligemment pour étendre la Portée, la Cible ou la Durée des effets afin que votre souhait se réalise. Les Lames droites supplémentaires permettent d'augmenter les paramètres d'une ou plusieurs catégories dans la table des paramètres des Pouvoirs (voir *Pouvoir*, plus loin).

Rejet. Lorsque votre nombre total de Lames renversées accumulées – la Colère de votre divinité – dépasse le Seuil de rejet, vous subissez un violent Rejet et des séquelles graves.

- *Quand ?* Le Rejet intervient lorsque vous avez fini de Tirer les cartes, sachant que vous ne pouvez pas vous arrêter tant que vous tirez des Lames renversées.
- *Limites.* Le Seuil de rejet est exactement égal à :
  - *Religion de communion.* Foi + Faveurs + Auspices du Rituel
  - *Religion de possession.* Connaissance des Mystères + Faveurs + Auspices du Rituel
- *Gravité des séquelles.* La gravité des séquelles dépend du Pouvoir invoqué. Elles apparaissent comme des effets négatifs de ce Pouvoir, effets qui seront d'autant plus puissants que la Puissance de ce Pouvoir est élevée.
- *Durée des séquelles.* Les séquelles sont d'autant plus durables que le nombre de Lames renversées qui dépasse le seuil est élevé.

Transe

La Transe est un parcours de la Voie d'illumination. Lors de celle-ci, vous vous approchez progressivement de votre divinité en prenant possession de Pouvoirs de plus en plus puissants. Chacun de vos pas peut accroître la Colère de la divinité, et il vous faudra progressivement sortir de Transe avant de subir son courroux. Il n'y a pas de Transe dans la Kabbale, dans la Cartomancie, dans la Divination ni dans la Voie du Calendrier aztèque.

Pouvoirs possédés. Il n'y a que lors d'une Transe sacrée que vous possédez des Pouvoirs, pour une courte durée. Tout Pouvoir possédé doit être connu, mais peut être activé rapidement et facilement.

Chemin d'illumination. En Transe sacrée, vous arpentez un Chemin d'illumination pour Faire ascension vers votre divinité. Votre Chemin d'illumination, à chaque instant donné, est composé des Pouvoirs que vous possédez pour une durée éphémère. Les puissances de ces Pouvoirs possédés sont successives, à partir de la Puissance 1, et à aucun moment vous ne pouvez posséder dans votre Chemin d'illumination deux Pouvoirs de Puissance identique. Pour chaque Transe, il existe des millions de combinaisons de Pouvoirs pouvant composer un Chemin d'illumination, pour peu bien sûr que vous connaissiez plusieurs Pouvoirs de chaque Puissance.

Niveau de transe. Le Niveau de transe est le nombre de Pouvoirs que vous possédez dans votre Chemin d'illumination. Lorsque vous êtes au Niveau de transe 4 par exemple, vous possédez un Pouvoir de Puissance 1, un Pouvoir de Puissance 2, un de Puissance 3 et un de Puissance 4.

Entrer en transe. Lorsque vous êtes hors de Transe, vous êtes dans le monde profane. En Entrant en transe, c'est dans le monde mystique que vous entrez pleinement. Vous êtes alors submergé de symboles, de voix et de visions qui viennent colorer le monde environnant, tour à tour effrayants, rassurants et grisants. Dans ce chaos incompréhensible ressemblant à une forêt, vous ne discernez que quelques chemins qui rejoignent les Pouvoirs que vous connaissez et que vous êtes donc en mesure de décrypter. Vous continuez à percevoir le monde profane à travers vos nouveaux yeux – les Yanomamis disent que « leurs yeux meurent » – et pouvez agir comme bon vous semble, même si vos actes et paroles paraîtront un peu étranges aux profanes. En Transe, vous pouvez soit vous diriger vers des Pouvoirs plus puissants et Faire ascension vers votre divinité, soit abandonner votre Pouvoir le plus puissant et vous Détacher de votre divinité. Vous Entrez en transe lors de votre première Ascension, après avoir accompli les Rites de la Voie que vous comptez arpenter.

Faire ascension. Lorsque vous Faites ascension vers votre divinité, vous acquérez un Pouvoir de Puissance juste supérieure au Pouvoir le plus puissant que vous possédez actuellement. Puisque seuls les Pouvoirs que vous connaissez sont visibles pour vous, le Pouvoir nouvellement acquis doit forcément être un Pouvoir connu. En revanche, vous pouvez le choisir parmi tous les Pouvoirs de cette Puissance appartenant à cette Voie d'illumination. Vous possédez dès lors ce nouveau Pouvoir et votre Niveau de transe augmente d'un point.

- *Tirer les cartes.* Pour Faire ascension, il est nécessaire de Tirer les cartes. Une seule Lame droite est nécessaire.

Exemple : supposons que vous êtes au Niveau de transe 3 et que vous Faites ascension, vous pouvez choisir votre nouvelle acquisition parmi les Pouvoirs de Puissance 4 que vous connaissez déjà. Ce Pouvoir peut être activé dès le Tour suivant. Votre Niveau de transe passe à 4, car votre Chemin d'illumination comprend alors 4 Pouvoirs.

Se Détacher. Lorsque vous vous Détachez de votre divinité, vous abandonnez votre Pouvoir le plus puissant pour rejoindre le Pouvoir de Puissance juste inférieure de votre Chemin d'illumination. Vous ne possédez plus le Pouvoir abandonné et il vous est donc impossible de l'activer. Lorsqu'il ne vous reste qu'un seul Pouvoir dans votre Chemin d'illumination et que vous vous Détachez, vous Sortez de transe et rejoignez le monde profane. Lorsque vous vous Détachez, comme vous perdez un Pouvoir, votre Niveau de transe baisse d'un Niveau.

- *Tirer les cartes.* Pour se Détacher, il est nécessaire de Tirer les cartes. Une seule Lame droite est nécessaire.

Exemple : si vous êtes au Niveau de transe 2 et que vous vous Détachez, vous perdez le Pouvoir de niveau 2 de votre Chemin d'illumination et êtes désormais au Niveau de transe 1.

Quête mystique. En Transe, vous percevez toute la puissance de votre divinité comme une immense forêt chaotique dans laquelle les Pouvoirs connus apparaissent comme des points de repère. Plutôt que de rejoindre un Pouvoir connu, vous pouvez errer dans cette forêt, dans le but de découvrir un nouveau Pouvoir. Comme vous êtes en terrain dangereux, vous vous repliez ensuite vers le Pouvoir que vous venez de quitter, mais il se peut que vous ayez découvert quelque chose pendant votre errance. Vous serez incapable de mettre un nom dessus au début, mais l'objet de cette découverte se révèlera lentement, non pas dans le monde mystique, mais dans le monde profane.

Exemple : si vous êtes au Niveau de transe 6 et que vous partez en Quête mystique, vous restez au niveau 6 avec les mêmes Pouvoirs. Vous ne saurez qu'une fois hors de Transe si vous avez découvert quelque chose.

- *Tirer les cartes.* Pour effectuer une Quête mystique, il est nécessaire de Tirer les cartes. 1D6 Lames droites sont alors nécessaires pour que la Quête porte ses fruits.
- *Compulsion.* Si la quête a porté ses fruits, vous serez victime d'une compulsion quelques temps après être Sorti de transe. Cette compulsion, dont l'assouvissement est nécessaire à la compréhension du Pouvoir nouvellement découvert, est irrépressible, et il y a de fortes chances pour que vos compagnons de route en fassent les frais.

Cycle. Vous ne pouvez pas rester indéfiniment en Transe. Tout d'abord, vous devez éviter d'accumuler trop de Lames renversées durant votre Transe, de peur d'être rejeté et de subir des séquelles. Ces Lames renversées ne disparaîtront pas, tant que vous serez en Transe. D'autre part, vous ne pouvez pas rester indéfiniment dans le domaine mystique de votre divinité. Au bout d'un certain laps de temps, à un Niveau de transe donné, vous devez soit vous Détacher, soit Faire ascension. Vous saurez quand c'est nécessaire, car les visions, les voix et les symboles se mettront à danser une sarabande infernale à vous rendre fou, à moins que d'horribles hallucinations ne vous assaillent.

Activer un Pouvoir. Les effets d'un Pouvoir activé en Transe sont identiques à ceux obtenus si le Pouvoir avait été activé lors d'un Rituel. La différence réside dans l'accessibilité du Pouvoir et dans l'instantanéité de son activation, dans le nombre de Lames droites nécessaires pour que les effets prennent corps.

- *Activation instantanée.* Un Pouvoir activé lors d'une Transe l'est instantanément. Il est donc possible d'activer plusieurs Pouvoirs en même temps. En revanche, il est impossible d'attendre quelques heures après être Sorti de transe pour l'activer.
- *Activation et Chemin d'illumination.* On ne peut activer que les Pouvoirs que l'on possède dans son Chemin d'illumination.
- *Tirer les cartes.* Vous n'avez besoin d'aucune Lame droite pour activer un Pouvoir que vous possédez dans votre Chemin d'illumination. Cependant, si vous tirez les cartes, les Lames droites tirées seront utilisées par le maître de jeu pour augmenter les paramètres du Pouvoir afin que votre souhait se réalise (voir la Table précédente). Pour cela en effet, la Cible choisie devra être inférieure ou égale à la Cible modifiée du Pouvoir. De plus, cette Cible devra se trouver à une distance inférieure à la Portée modifiée des effets. Enfin, l'Impact du Pouvoir sur le monde est limité. Il est à la base égal à la Puissance du Pouvoir mais peut être augmenté comme les autres paramètres. L'Impact est dilué sur les groupes (Cibles plurielles). Les Lames droites restantes sont utilisées pour augmenter la Durée.

Rejet. Lorsque votre nombre de Lames renversées – la Colère de votre divinité – dépasse un certain seuil, vous subissez un violent Rejet et des séquelles graves.

- *Seuil.* Le Seuil de rejet que le nombre de Lames renversées tiré ne doit pas dépasser :
  - *Religion de communion.* Foi + Faveurs + Auspices de la Transe
  - *Religion de possession.* Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices de la Transe
- *Quand ?* Lors d'une Transe, le Rejet est immédiat dès que le nombre de Lames renversées dépasse le Seuil de rejet.
- *Gravité des séquelles.* La gravité des séquelles dépend du Pouvoir le plus puissant que vous avez possédé durant cette Transe. Elles apparaissent comme des effets négatifs de ce Pouvoir, effets qui seront d'autant plus puissants que la Puissance de ce Pouvoir est élevée.
- *Durée des séquelles.* Les séquelles sont d'autant plus durables que votre Niveau de transe au moment du Rejet est élevé. Elles sont matérialisées par les Lames renversées que vous avez tirées en trop et que vous gardez devant vous face visible jusqu'à ce que vous en soyez débarrassé. Si vous ne faites aucun effort pour vous en débarrasser, les séquelles dureront toute la vie de votre personnage.
- *Pénitence.* La pénitence est un acte de contrition en rapport avec ce que la divinité reproche à votre personnage. Vous aurez autant d'actes de pénitence à faire que de Lames renversées tirées en trop. Pour chacune d'entre elles, le MJ vous indique une action à réaliser durant une semaine, dont la nature correspond à la symbolique de la Lame droite correspondant à la Lame renversée.

Exemple : N'Serengi vient d'être rejeté de la Voie d'Ogou, après avoir tiré une Lame renversée de trop : X La Roue de Fortune renversée. Renaud lui donne comme pénitence de faire gagner celui qui est en bas de l'échelle sociale par rapport à celui qui est en haut. N'Serengi décide de donner à un docker pauvre des preuves de la corruption du négociant qui le maltraite, afin qu'il ait un moyen de pression sur le négociant.

Pouvoir

Qu'est ce qu'un Pouvoir ? Un Pouvoir est un domaine d'action et de présence terrestre de la divinité. Un Pouvoir peut être décrit par un simple mot ou par une courte phrase. Cette description représente la puissance symbolique du Pouvoir.

Quels sont les effets d'un Pouvoir ? Un Pouvoir est un concept abstrait, qui peut être activé et prendre corps sous la forme d'effets. Les effets sont aussi la réponse de la divinité au souhait formulé par le prêtre, dans le cadre d'un Pouvoir. Ils peuvent être décrits comme une concrétisation de la puissance symbolique du Pouvoir.

- *Aide-toi et le ciel t'aidera !* Pour qu'un Pouvoir prenne effet, il est nécessaire de tout mettre en œuvre, dans la limite de ce dont est capable votre prêtre. Normalement, il devrait être difficile de dire si le souhait se réalise du fait de la divinité ou du fait des efforts consentis par votre prêtre.
- L'Impact du Pouvoir sur sa Cible et sur le scénario est déterminé par sa Puissance. Ainsi, avec un Pouvoir de Niveau 1 ou 2, on ne peut espérer mettre à mort, ruiner ou briser psychologiquement une personne, et encore moins affecter un groupe.

- *Un souhait est une demande.* Jamais vous ne pourrez être assuré qu'un Pouvoir activé prendra effet. Vous faites une demande, et c'est à la divinité de déterminer si elle agira ou non. Sachez juste que le choix ne dépend pas que du maître de jeu, mais aussi de règles bien précises… qui vous sont cachées. Ce souhait doit être formulé avant que le Pouvoir qui lui permettra de prendre corps ne soit activé.

Manifestation des effets.

- *Quand ?* Le Pouvoir ne se manifestera a priori pas au moment que vous avez choisi, à moins que vous n'ayez tout fait pour cela. Ainsi, si vous demandez à votre divinité de vous aider à réparer la roue d'un chariot, le Pouvoir prendra effet pendant que vous entreprendrez prosaïquement de la réparer. Si en revanche vous demandez qu'un éclair frappe votre ennemi, cet événement peut être immédiat, ou se réaliser plusieurs heures plus tard. Si vous installez votre victime sous un arbre, les chances que votre divinité agisse pendant qu'elle s'y trouve seront bien entendu accrues !
- *Comment ?* Les divinités, et la vôtre ne fait pas exception, n'ont recours aux miracles frappants qu'en de rares occasions. Les Pouvoirs sont autant de lois qui régissent le monde à chaque instant, et il n'y a donc pas de raison pour qu'ils se manifestent différemment lorsque c'est vous qui les demandez. Si, par votre souhait, vous forcez la main à votre divinité pour que le miracle soit frappant, il est essentiel que votre demande soit fortement motivée, et qu'elle ne réponde pas seulement à vos besoins personnels. Les Pouvoirs apparaissent en général comme des événements qui passent inaperçus, même presque comme des coïncidences, voire plus rarement comme des événements vraiment remarquables par leur étrangeté.

Quand activer le Pouvoir ? L'activation d'un Pouvoir se fait dans les 24 heures après un Rituel, ou immédiatement lors d'une Transe. Dans le premier cas, c'est la divinité qui choisit le moment d'activer le Pouvoir, et dans le second cas, c'est vous qui choisissez.

Le Pouvoir en tant que concept. La nature même du Pouvoir réside dans sa puissance symbolique, c'est-à-dire son nom. Ce nom peut être compris dans tous les sens possibles et imaginables : sens propre, sens figuré, sens contextuel, sens dérivé, expression toute faite, mais aussi perception, modification ou contrôle de l'entité désignée par le nom. N'hésitez pas à inventer des effets variés pour un même Pouvoir. Chaque effet est concret et très particulier, mais le Pouvoir, lui, est abstrait et très général.

Paramètres des Pouvoirs

Un Pouvoir se caractérise par sa puissance symbolique – son nom – mais aussi par un indice de Puissance, noté entre 1 et 10, et des paramètres dont les valeurs vous resteront à jamais cachées. Accéder à ces paramètres en regardant dans « Le ciel : livre du maître » est un sacrilège qui peut vous interdire l'accès aux pouvoirs sacrés.

Les différents paramètres d'un Pouvoir. Trois paramètres permettent aux effets de votre Pouvoir de prendre corps.

- *Cible.* La Cible est la personne, ou le groupe de personnes touchées. La Cible est décrite au moyen de pronoms personnels (Moi, Toi…), dénotant à la fois le nombre – un ou plusieurs – de personnes touchées et la distance mystique qui sépare le prêtre de la Cible. Tout ce qui n'est pas humain est considéré comme assez proche. On peut affecter toute Cible dont la distance mystique est inférieure à celle de la Cible du Pouvoir (exemple : si la Cible du Pouvoir est « Nous », il peut affecter également une Cible de distance mystique inférieure (Moi, Toi, Lui)).
- *Portée.* Au moment de l'activation du Pouvoir, la Portée est la distance maximale pouvant séparer le prêtre de la Cible ; au-delà, celle-ci ne sera pas affectée. La distance séparant le prêtre de sa Cible est sans importance avant et après l'activation du Pouvoir.
- *Impact.* L'Impact du Pouvoir sur le monde, et sur les groupes, les bâtiments, les navires, les événements climatiques est d'autant plus important que l'Impact des effets du Pouvoir est important. Les Pouvoirs les moins puissants ne pourront avoir qu'un impact mineur sur les personnes et sur les objets, et moins encore sur les groupes, les grandes constructions comme les navires.

Exemple : Il ne faut pas s'attendre à un impact important sur une personne avant un Impact des effets du Pouvoir d'au moins 3, ni à un impact important sur un groupe avant un Impact des effets d'au moins 5. On ne peut détruire un navire avec un Pouvoir que si l'Impact des effets est de 10 ou plus.

- *Durée.* Les Pouvoirs ont des durées variables. Certains peuvent durer quelques minutes et d'autres être permanents.

Valeur des paramètres du Pouvoir. Généralement, les paramètres du Pouvoir (Portée, Cible, Durée) correspondent à des effets raisonnables du Pouvoir. Ainsi, si vous voulez soigner quelqu'un, la Cible sera probablement un proche ou un fidèle, et vous devrez la toucher pour l'affecter. Voici les différents paramètres des Pouvoirs avec leur catégorie, sachant que l'Impact des effets d'un Pouvoir est à la base égal à la Puissance de ce Pouvoir.

Exemple : le Pouvoir « remoremoreaxipï » (Vrombissement des abeilles solitaires) de la Voie des Xapiripë est de Puissance 3. L'Impact des effets de « remoremoreaxipï » est donc de 3 avant toute augmentation.

Paramètres des pouvoirs

Catégorie	Portée	Cible	Impact	Durée
1	Personnelle	Moi (prêtre, un petit objet à lui)	1	10 secondes
2	Toucher	Toi (ami ou fidèle, petit élément, petit objet simple)	2	2 minutes
3	Ici (10 m)	Lui (étranger, élément important, objet simple)	3-4	30 minutes
4	Là (100 m)	Nous (amis et fidèles, petit objet composé, petits éléments)	5	4 heures
5	Vue/Voix/Ouïe	Vous (amis ou fidèles, éléments, objet composé)	6-7	24 heures
6	Là-bas (2 milles)	Eux (tout)	8-9	1 semaine
7	Continent/Océan	Peuple* (un peuple)	10+	1 mois
8	Terre*	-		Permanent*

**Seulement si le maître de jeu le permet.*

Impact des pouvoirs et des aléas

Impact des effets	Impact sur un personnage, un objet, une situation simple	Bonus max. de compétence individuelle (un seul test[1] (Durée des effets[2]))	Impact sur un groupe, une structure, une situation complexe, un événement climatique	Bonus max. de compétence de groupe[3] (un seul test[1] (Durée des effets[2]))
1	Faible	+1(-)	Insignifiant	-(-)
2	Modéré	+1d(+1)	Faible	+1(-)
3-4	Important	+2(+1d)	Modéré	+1d(+1)
5	Très important	+2d(+2)	Important	+2(+1d)
6-7	Majeur	+2d/+2d(+1d/+1)	Très important	+2d(+2)
8-9	Considérable	+3d/+3(+2d/+2d)	Majeur	+2d/+2d(+1d/+1)
10+	Mortel	+4S	Considérable	+3d/+3(+2d/+2d)

[1] Ce bonus ne s'applique qu'à un seul Test de compétence, au choix du MJ, éventuellement à la demande du joueur.

[2] Ce bonus s'applique, pour une unique compétence (ou quelques compétences) choisie par le MJ, à tous les Tests de compétence correspondants durant toute la Durée des effets.

[3] Cela inclut les compétences Empathie et Persuasion lorsqu'elles sont utilisées pour le recrutement.

Augmentation des paramètres des pouvoirs

Augmentation d'un paramètre particulier	Coût pour l'augmentation de ce paramètre
+1 catégorie	1 Lame droite
+2 catégories	3 Lames droites
+3 catégories	6 Lames droites
+4 catégories	10 Lames droites

- Les Lames droites tirées supplémentaires permettent d'augmenter la Cible, la Portée, l'Impact et/ou la Durée. Les coûts sont les suivants, sachant que les augmentations des différents paramètres sont gérées de manière indépendante à partir du même (ex : pour augmenter la Cible de 3 catégories et la Portée d'1 catégorie, il en coûte 6 + 1 = 7 Lames droites).

Les fidèles avant les non-croyants. Vous aurez besoin de moins de Lames droites pour toucher des fidèles que des étrangers à la religion.

Les cibles proches avant les cibles éloignées. Moins de Lames droites sont nécessaires pour toucher une personne géographiquement proche de soi.

Les effets courts avant les effets longs. Plus vous tirez de Lames droites, plus les effets dureront longtemps.

Un avant tous. Sachez que moins de Lames droites sont nécessaires pour affecter un individu unique plutôt qu'un groupe d'individus, un objet unique plutôt qu'un groupe d'objets ou un objet composé et de grande taille, un élément particulier plutôt que plusieurs éléments.

Les amis avant les étrangers. Moins de Lames droites sont nécessaires pour affecter un ami que pour affecter une personne inconnue ou une simple connaissance.

Objets, éléments. Autant de Lames droites sont nécessaires pour toucher un objet ou un élément que pour toucher une personne de la même religion ou un ami.

Respect des paramètres du Pouvoir. Vous n'êtes absolument pas tenu de respecter les paramètres du Pouvoir (et d'ailleurs vous ne les connaissez pas), mais alors vous devrez obtenir plus de Lames droites que strictement nécessaire pour activer le Pouvoir. C'est tout naturel puisqu'un Pouvoir a une Cible qu'il peut affecter, et seulement si celle-ci est à une distance inférieure à sa Portée.

Découvrir un Pouvoir

Le Mat, voyage spirituel et chance. Lorsque vous obtenez Le Mat en Tirant les cartes, vous découvrez un Pouvoir. La découverte n'est pas immédiate. Elle se manifestera d'abord sous la forme d'une compulsion.

Compulsion. Un Pouvoir est un domaine d'action et de présence de la divinité dans le monde concret. On ne possède pas un Pouvoir, on le découvre peu à peu. C'est lorsqu'on le connaît pleinement que l'on est capable de le discerner dans la vie de tous les jours et de demander son incarnation dans le monde profane à sa divinité.

- *Quand ?* Les compulsions se manifestent quelques heures à quelques jours après l'acte sacré, mais jamais pendant.
- *Que faire ?* Les compulsions sont faites pour être assouvies. C'est en les assouvissant que vous apprendrez à comprendre toutes les subtilités du Pouvoir que vous découvrez. Quelques heures à quelques jours après, vous commencerez à avoir des visions.
- *Les Voies d'illumination sans compulsion.* Trois Voies d'illumination ne comprennent pas de compulsion : la Voie des Sephiroth et la Voie de Qliphoth de la Kabbale, où on accède à la découverte d'un nouveau Pouvoir par une semaine de lecture et de méditation, et la Voie de la Cartomancie, où la découverte d'un nouveau Pouvoir est automatique.

Vision. La vision est un moyen de comprendre la nature du Pouvoir. Les visions sont des cadeaux de votre divinité. Chacune d'entre elles est un exemple d'effet que vous pouvez obtenir avec ce Pouvoir. Les visions sont donc des guides d'utilisation du Pouvoir, mais les utilisations de celui-ci sont infinies. Inventez vos propres effets !

Objets de pouvoir

Un Objet de pouvoir est un objet de taille très variable, allant d'un petit gri-gri à une statue colossale.

Que contient un Objet de pouvoir ? Un Objet de pouvoir est investi d'une part des pouvoirs de la divinité. Il peut contenir un Pouvoir donné, ou conférer une Affinité pour l'ensemble des Voies de la religion.

Accessibilité du Pouvoir de l'objet. Le Pouvoir de l'objet n'est pas accessible à tout moment, ni à n'importe qui, et son activation n'est pas instantanée.

Utilisation d'un Objet de pouvoir. Pour activer le Pouvoir au sein de l'objet, vous devrez ne pas l'avoir activé depuis une durée égale à sa Fréquence d'utilisation, et accomplir les Rites nécessaires durant toute la durée d'activation.

Création d'un Objet de pouvoir. Pour créer un Objet de pouvoir, vous devez connaître le Pouvoir permettant de créer ce type d'objet. Une fois l'objet physiquement construit, il doit être consacré par le Pouvoir via un Rituel ou une Transe.

- *Objet permanent.* Les objets permanents sont définis par une durée d'activation – nécessaire pour activer le Pouvoir contenu dans l'objet – et une Fréquence d'utilisation indiquant la durée d'attente entre deux utilisations. Plus vous tirez de Lames droites lors de la consécration de l'objet au-delà de ce qui est nécessaire pour activer le Pouvoir, et plus ces deux paramètres seront favorables.
- *Objet éphémère.* Un objet éphémère doit être consommé pour libérer son pouvoir. Chaque objet correspond à une « dose » (de poudre, d'herbe, etc., en fonction de la nature de l'objet). Plus vous tirez de Lames droites au-delà de ce qui est nécessaire pour activer le Pouvoir, et plus vous consacrez d'objets temporaires.

Le Ciel : Livre du Maître

Attention : si vous n'êtes pas maître de jeu, arrêtez votre lecture ici, sous peine d'encourir les foudres divines !

Chapitre 4

Généralités

Le surnaturel sans règles

Il vous est possible avec ce livre de confier à vos joueurs les pouvoirs de leur divinité sans qu'ils utilisent de règles pour cela. Pour ce faire, ignorez les Transes magiques et contentez-vous des Rituels et des Célébrations de la divinité. Les différents Pouvoirs des Voies vous serviront de repère lorsque vous déterminerez si les vœux du prêtre se réalisent. Votre joueur, quant à lui, ne verra de la magie divine que ses Rites et la réalisation des souhaits de son personnage. Afin de savoir si un Rituel réussit, comparez simplement la Foi/Connaissance des mystères du prêtre – modifiée par les Faveurs et les modificateurs de circonstance – à la Puissance du Pouvoir invoqué. Si la Foi/Connaissance des mystères est suffisante, le souhait se réalise. Le prêtre devra tout de même respecter les Rites et accomplir la quête de sa divinité. Pour gérer la progression en Foi/Connaissance des mystères du prêtre dans chacune des Voies, assignez-lui des quêtes d'autant plus difficiles et dangereuses que sa valeur est élevée. Lorsque la quête est résolue, la valeur de la Foi/Connaissance des mystères du prêtre augmente d'un point.

Exemple : Renaud, le maître de jeu, décide que, pour commencer, seuls les Rituels sont accessibles aux joueurs, qui ne peuvent à aucun moment découvrir des Pouvoirs. À chaque fois que N'Serengi accomplit un Rituel, Renaud recherche dans la Voie choisie par Kéwin, le joueur du géant africain vaudouisant, le Pouvoir en mesure de réaliser son souhait. Il compare alors la Puissance de ce Pouvoir et la Connaissance des mystères de N'Serengi, à laquelle il ajoute les Faveurs du géant noir et les Auspices (voir page 117).

Que décrire aux joueurs ?

Les joueurs n'ayant pas accès au livre du maître, c'est à vous, maître de jeu, de leur décrire les événements surnaturels qui viennent teinter le monde où évolue leur personnage. Vous pouvez le faire en trois occasions : dans la vie quotidienne, lors d'un acte sacré, et au moment où un Pouvoir prend effet.

Dans la vie quotidienne

Même aux fidèles d'une religion, il arrive de séparer le profane du surnaturel. Les prêtres font cette distinction pour frapper et rassurer les croyants sur l'existence de leur divinité. Pourtant, **le profane et le surnaturel n'existent pas**. La divinité interagit sans cesse avec le monde, et ses pouvoirs sont comme des lois qui le gouvernent. Il n'y a pas à proprement parler de miracles ou d'actes purement profanes. Aucun acte profane n'est dissocié des divinités d'une religion, et les miracles ne sont que des manifestations des pouvoirs faites pour impressionner les foules. Tout n'est qu'une question de point de vue, et la vérité se situe entre ces deux points de vue. Décrivez donc tout et n'importe quoi comme une preuve de la présence divine ou une intervention du divin. Incitez le prêtre à faire de même, ce qui permettra de rendre explicables les pouvoirs les plus abracadabrants.

Exemple : le capitaine Fleury longe les côtes de Guyane. Son équipage peut apercevoir les cocotiers qui ornent la plage, puis une petite rivière. Les aventuriers sont affamés, mais il leur est impossible de s'approcher des côtes, du fait d'une forte mer qui détruirait la chaloupe. Le mot « Malédiction » vient simultanément sur les lèvres de plusieurs marins, persuadés que cette côte est maudite du fait des sortilèges des Indiens cannibales qui la peuplent. Ils décident alors de partir pour les Petites Antilles.

Lors d'un acte sacré

Les pages suivantes décrivent les moments-clés de chaque acte sacré, comme l'ascension au cours de la Transe. Ces descriptions n'ont pas pour but de rendre compte de ce que des fidèles ont réellement ressenti lors de ces événements, mais de fournir un support descriptif commun à toutes les religions – en tout cas de même nature –, pour simplifier. Demandez à votre joueur, au moins au début, de bien décrire les Rites de sa religion. Plus vous insisterez sur les descriptions à la fois profanes et mystiques des actes sacrés du prêtre, et plus les règles de magie divine passeront au second plan, ce qui est une bonne chose. Ne vous perdez pas dans la description de points de règle. C'est important pour *Pavillon Noir* en général, mais plus particulièrement ici, afin de ne pas briser la magie du surnaturel.

Simplification des règles dans l'édition 2

Cette seconde édition d'*Entre Ciel et Terre* simplifie la tâche du MJ en termes de règles, en lui permettant de déléguer une partie de la gestion des règles au joueur, qui devait, dans la première édition, rester dans un flou complet en matière de mécanismes de jeu.

Ce que sait le joueur

Le joueur sait donc par exemple combien de Lames renversées il peut tirer avant d'être rejeté par sa divinité. Il sait aussi à quelle vitesse évoluent les paramètres des Pouvoirs en fonction du nombre de Lames droites qu'il aura tirées. Enfin, il sait tout ce qu'il y a à savoir sur la manière de conduire un Rituel, de gérer une Transe ou de créer des Objets de pouvoir.

Ce que ne sait pas le joueur

Heureusement, il ne sait pas tout.

Il ne doit en aucun cas savoir s'il a obtenu assez de Lames droites pour activer le Pouvoir qu'il invoque. Il ne doit donc en aucun cas lire la valeur des paramètres d'**aucun** des Pouvoirs – ni celle des Pouvoirs qu'il connaît, ni celle des autres – car ce sont ces paramètres qui déterminent si le Pouvoir peut affecter sa Cible, si celle-ci est à Portée, et quelle est la Durée des effets.

Le processus de découverte des Pouvoirs étant un des aspects les plus agréables de ce système de magie divine pour le joueur, il ne doit pas lire les noms, les effets ou les compulsions des Pouvoirs qu'il ne connaît pas. Pour ce qui est des compulsions, afin de pouvoir sans dommage rejouer un personnage prêtre de cette religion, il est préférable qu'il ne lise pas non plus les compulsions associées aux Pouvoirs qu'il connaît.

Ce que permet la compétence de religion

La compétence de religion, si son utilité est amoindrie par ces règles optionnelles, n'est pas moins utile pour autant. Elle permet toujours de comprendre les compulsions, de savoir si tel effet peut être atteint par telle Voie d'illumination, et de voir le surnaturel derrière des actes profanes.

Optionnel : Vous pouvez également permettre, si vous le voulez, un Test de Religion (Éru) lorsque les Rites ont été réalisés entièrement et avec soin. Une réussite au moins Bonne (2 succès) donne un bonus de +1c aux Auspices.

Règle supplémentaire lors du tirage de cartes

Lorsque le prêtre effectue un Rituel, il connaît exactement le nombre de Lames renversées qu'il ne doit pas dépasser. S'il pouvait s'arrêter à tout moment, le Rituel – et dans une moindre mesure la Transe – perdrait entièrement son aspect stressant. Pour éviter cet état de fait dommageable à l'atmosphère angoissante qui doit entourer chaque acte sacré, nous vous proposons une règle supplémentaire :

Lorsque votre joueur Tire les cartes pour un Rituel, il ne peut s'arrêter qu'après avoir tiré une Lame droite. Tant qu'il tire des Lames renversées, il doit continuer à tirer. Pour chaque Rituel, votre joueur devra prendre un risque mesuré pour son personnage. S'il s'aventure trop près de la limite du Rejet, il risque d'en subir les conséquences.

Lorsqu'un Pouvoir prend effet

Le prêtre définit par un souhait la manière dont il veut que le Pouvoir prenne effet, mais il y a nombre de facteurs qu'il ne maîtrise pas. De ce fait, il sera même obligé dans certains cas de demander des effets éminemment surnaturels. Les divinités, quant à elles, préfèrent les coïncidences et les lois qu'elles ont édictées pour la nature. Alors que, lors d'un acte sacré, le prêtre baigne dans le surnaturel, les effets prennent corps de façon pragmatique.

La manifestation des effets d'un Pouvoir doit sembler la plus naturelle possible aux yeux d'un non-averti. En effet, certains cas mis à part, il est préférable qu'il existe une explication rationnelle à cette manifestation. À vous, MJ, de vous creuser la tête, quitte à attendre pour que les effets se manifestent. Par exemple, un Pouvoir vaudou permet de rééquilibrer les forces. Un effet particulier serait d'équilibrer le nombre d'hommes entre les deux camps. Vous pourriez faire tomber un éclair d'un ciel chargé sur les ennemis du prêtre, rendre ces derniers malades et incapables de se battre, les faire tomber comme s'ils avaient été empoisonnés, les faire attaquer par des Indiens ou encore faire intervenir des alliés des PJ. Libre à vous de choisir une solution, pourvu que vous soyez en mesure de l'expliquer si les PJ enquêtent un tant soit peu sur le sujet. Vous n'avez pas à vous expliquer ; gardez simplement cette explication sous le coude.

Exemple : N'Serengi, poursuivi par des Indiens Natchez, arrive aux abords des Eaux Herbeuses. Parcourant alors la Voie de Dambala, il est en possession du Pouvoir « respir nan dlo » (Amphibie). Il active ce Pouvoir, et aperçoit alors des petits roseaux creux. Il se saisit de l'un d'entre eux, le coupe et s'enfonce dans l'eau, utilisant le roseau pour respirer.

L'activation du Pouvoir est immédiate dans le cadre d'une Transe. Suite à un Rituel, ce sera à vous, maître de jeu, d'activer le Pouvoir au moment le plus opportun, dans la limite de 24 heures après la fin des rites. Une fois le Pouvoir activé, libre à vous d'attendre de quelques secondes à quelques jours pour que les effets se manifestent. Dans certains cas, le prêtre a besoin d'un effet rapide. Vous pouvez le faire tarder, mais ne le faites jamais arriver trop tard, alors qu'il ne sert plus à rien.

Exemple : en plein combat, l'équipage pirate de Francis de Vercourt est en sous-nombre. N'Serengi prie pour un équilibre des forces. Les pirates tombent les uns après les autres et se font encercler. Les mousquets ennemis sont pointés sur eux et le capitaine adverse s'écrie « rendez-vous ! », lorsque surgit soudainement Edward Teach pour leur prêter main forte. Après le combat, Teach s'excuse d'avoir pris du retard, ralenti par un calme plat.

Célébrations, Rituels et Transes

Selon sa Foi ou sa Connaissance des mystères, le prêtre peut Célébrer sa divinité, réaliser un Rituel, entrer en Transe, entrer dans une Transe instantanée ou Incarner sa divinité. Dans tous les cas, il est nécessaire de choisir au préalable une Voie d'illumination.

- **Célébrer sa divinité.** La Célébration est un acte permettant au prêtre de montrer son attachement à sa divinité et d'accroître celui des fidèles. Il doit réaliser scrupuleusement tous les Rites au cours d'une cérémonie d'une demi-heure au moins. Il n'en retirera rien, sinon la bienveillance de sa divinité. En effet, lors de son prochain acte sacré, ses Auspices augmenteront de +1c (voir « Auspices », ci-dessous). Cet effet est cumulable ou non, à votre discrétion.
- **Rituel.** Le Rituel a toutes les apparences de la Célébration, et les fidèles n'y verront que du feu – sauf lorsque le Rituel est réalisé pour l'un d'entre eux. Le prêtre peut faire durer les Rites ou les réduire, modifiant ainsi les Auspices du Rituel. Le Rituel peut même se limiter à un simple souhait. Le joueur incarnant le prêtre doit Tirer les cartes.
- **Transe.** Pour Entrer en transe, il est préférable d'accomplir les Rites, exactement comme pour un Rituel. Cependant, une fois les Rites accomplis, la cérémonie est terminée mais la Transe commence. Dans les religions de possession, le prêtre cohabite dans son corps avec sa divinité et tente de la contrôler. Dans les religions de communion, le prêtre entre en contact direct avec sa divinité. Le prêtre réalise une sorte de parcours mystique, accroissant sa puissance en s'approchant de sa divinité et diminuant sa puissance en s'en éloignant. Il devra Sortir de transe avant que sa divinité ne se mette en colère. Pour réaliser tout acte magique lors de la Transe, le prêtre doit Tirer les cartes. Il n'y a pas de Transe dans la Kabbale, dans la Cartomancie, dans la Divination, ni dans la Voie du Calendrier aztèque.
- **Transe instantanée.** Lors d'une telle Transe, le prêtre n'a pas besoin d'accomplir les Rites. La Transe instantanée n'existe pas non plus dans les religions ou Voies d'illumination où il n'y a pas de Transe.
- **Transes multiples (optionnel).** Le prêtre peut entrer en Transe dans plusieurs Voies simultanément. Les Transes multiples n'existent pas non plus dans les religions ou Voies d'illumination où il n'y a pas de Transe.
- **Incarnation de la divinité.** Lorsqu'il a atteint ce stade d'illumination, le prêtre incarne sa divinité sur terre et peut à tout moment utiliser ses pouvoirs…

Rites, Actes de foi et Péchés

Les Rites sont inhérents au concept même de religion. Ils préparent les fidèles à entrer en communication avec le divin. Chaque rite a une fonction spécifique, tant dans le rapport avec la divinité que dans la préparation mentale du fidèle. Dans le vaudou par exemple, le fait que l'on commence par saluer les arbres représentant les lwas n'est pas anodin. Les vaudouisants, par ce premier rite, laissent derrière eux les soucis quotidiens pour rentrer pleinement dans l'univers religieux. Dans presque toutes les religions, on retrouve la musique, vocale ou instrumentale, la danse, les objets représentant la divinité. Ils sont nécessaires pour que la magie s'installe dans les cœurs et les esprits de chacun. Les Rites sont en général communs à toutes les Voies d'illumination d'une même religion, à l'exception du vaudou. **Tous les Rites doivent être réalisés au commencement de chaque acte sacré. La réalisation de tous les Rites prend environ une demi-heure, même s'il est possible de faire des cérémonies plus belles ou plus longues.**

Les Actes de foi redorent l'image du prêtre auprès de sa divinité. Ils varient avec les religions, voire les Voies, mais on en retrouve toujours un, essentiel : la Célébration de la divinité. Bien qu'optionnels, ces actes sont très bien vus par la divinité.

Les Péchés – même si ce terme est chrétien, il représente assez bien l'interdit moral présent dans toutes les religions – sont des actes malfaisants aux yeux de la divinité. Chaque péché, supportable chez un simple fidèle, attirera l'ire de la divinité sur le prêtre. Les Péchés sont plus ou moins graves. Dans toutes les religions, on retrouve toujours le scepticisme et les Séquelles de rejet.

Actes sacrés chrétiens

Rites	Actes de foi	Péchés
Chants Croix Encens Messe Prière Eucharistie	Église (lieu de culte) Parfaite vertu Célébration récente du Seigneur Compassion Mortification Conversion récente	Comportement douteux (-1c) Scepticisme (-1c) Enfreindre un commandement (-2c) Péché capital (-2c) Séquelles de rejet (-5c)



Rites.

- *Chants.* Les chants chrétiens permettent au fidèle d'élever son âme vers Dieu. Les chants sont en général communautaires, en harmonie ou à l'unisson, et comportent des prières.
- *Croix.* Symbole du sacrifice du Christ pour les hommes, la croix est omniprésente, tant dans les rites chrétiens que dans la vie du fidèle.
- *Encens.* L'encens purifie les fidèles.
- *Messe.* La messe est une cérémonie comprenant plusieurs phases distinctes, dont des lectures de la Bible, des chants, l'absolution des péchés et le sermon.
- *Prière.* La prière n'est pas un souhait, mais un texte religieux dont le contenu répété inlassablement est fait pour rapprocher le fidèle de Dieu.
- *Eucharistie.* Lors du rite d'eucharistie, les fidèles sont absous de leurs péchés en mangeant une hostie, qui symbolise le pain que le Christ a partagé entre ses apôtres lors de la dernière cène en leur disant : « Mangez, ceci est mon corps, livré pour vous. »

Actes de foi.

- *Église.* L'église est un lieu où le ciel et la terre se rejoignent, il y est donc possible de toucher Dieu de ses prières. C'est aussi un lieu où toute violence est proscrite. N'importe qui, quelles que soient ses fautes, peut se réfugier ici sans craindre d'être molesté.
- *Parfaite vertu.* Le prêtre se doit de montrer l'exemple aux fidèles. S'il se conduit en être vertueux, il attirera la reconnaissance du Seigneur.
- *Compassion.* Jésus l'a dit, le Seigneur est un Dieu d'amour, et c'est avec amour que le prêtre doit regarder son prochain. Il doit le comprendre et lui apporter son aide dans l'adversité.
- *Mortification.* Certains moines estiment nécessaire de faire souffrir leur chair, enveloppe corporelle faible et facilement séduite par le Malin. Bien qu'elle ne soit absolument pas nécessaire, la mortification est bien la preuve d'un don de soi au Seigneur.
- *Conversion récente.* Comment vivre en laissant des pauvres hères dans le péché pour la seule raison qu'ils ne connaissent pas la Vraie Foi ? Chaque être converti vous attirera les faveurs du Tout-Puissant.
- *Destruction d'un adorateur du Malin.* Le Malin est partout et ses adorateurs répandent le mal dans le monde. Détruire un adorateur du Malin apporte un peu plus de paix et de bonheur ici-bas.

Péchés.

- *Comportement douteux.* Lorsque vous vous permettez des actes à la limite d'enfreindre un commandement ou que vous êtes tout près de céder à un péché capital, vous attirez la colère de votre divinité.

- *Enfreindre un commandement.* Le Seigneur a donné à Moïse les tables de la Loi contenant dix commandements à ne jamais enfreindre.
- *Péché capital.* Il existe sept péchés capitaux auxquels il ne vous faut jamais céder.

Actes sacrés du judaïme

Rites	Actes de foi	Péchés
Talith Kippa Tefilim Torah et Talmud Lecture du shema Prière Chants Menorah	Synagogue (lieu de culte) Techouva Fêtes religieuses Tsedaka (aumône) Célébration récente	Comportement douteux (-1c) Scepticisme (-1c) Cacherout (-2c) Enfreindre d'un commandement (-3c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites.

- *Talith.* Le *talith* est un châle de prière généralement en laine que revêtent les juifs adultes pour la prière et au dessous duquel est donnée la bénédiction. Il porte sur ses quatre bords des franges, les tsitsit, selon un commandement de Dieu. Le talith est un rappel de mettre en pratique les commandements de Dieu
- *Kippa.* Lorsqu'il prie, le juif dont porter cette calotte. Selon les interprétations et selon les communautés, le port de la *kippa* peut également être obligatoire le reste du temps.
- *Tefillin.* Ces objets de cultes sont constitués de deux boitiers cubiques attachés par des courroies en cuir autour des bras et du front. Elles permettent de cultiver en soi la cohérence entre la pensée, les sentiments et les actes.
- *Torah et Talmud.* La Torah, ou bible hébraïque, est la loi écrite. Elle est enveloppée par une couverture de velour ou de soie rouge brodée d'or. Le Talmud, composé de la *Mishna* et la Guemara, compile les discussions rabbiniques de Jérusalem et de Babylone (voir page 59) et constitue une version écrite de la tradition orale. Le Talmud est le fondement de la Loi juive.
- *Lecture du shema.* Cette pièce centrale de la liturgie hébraïque est une prescription majeure. Elle consiste à lire les passages Deutéronome 6:4-9, id. 11:13-21 et Nombres 15:37-41, ainsi que leurs bénédictions satellites. Le shema est une loi proclamée par Moïse peu avant sa mort.
- *Chants et prière.* Le chant est très présent lors de l'assemblée de prière. La prière est un commandement biblique. Elle est réalisée individuellement et en quorum de dix adultes.
- *Menorah.* La menorah est un chandelier, le plus souvent à sept branches, qui rappelle ceux qui se trouvaient dans le Sanctuaire (ou Tabernacle) et dans le Temple, ainsi que Dieu l'a commandé dans l'Exode. La menorah, que les Romains ont exhibé après la destruction du second Temple en -70 avant notre ère, reste un symbole important du grand mythe de l'exil et de l'espoir.

Actes de foi.

- *Synagogue.* La synagogue, littéralement « assemblée de prière », est le lieu de rassemblement et de prière.
- *Techouva.* Fautes et erreurs peuvent être pardonnés pour le juif qui entreprend une démarche de *techouva*. Celle-ci comprend quatre étape : (1) le pardon obtenu auprès de la personne blessée ou offensée, (2) la confession (mise en mots de la faute), (3) le regret (prise de conscience de la faute et de ses conséquences) et (4) la résolution de ne plus jamais céder à cette tentation.
- *Fêtes religieuses.* Les fêtes et commémorations religieuses juives sont nombreuses : le shabbat le dernier jour de la semaine, du vendredi soir au samedi soir, les rashei hodashim qui célèbrent les débuts de mois lunaires, le premier (commémorant le sacrifice d'Abraham) et le huitième jour (la sortie d'Egypte) de Pessa'h (pâque juive), 'hag chavouot (fête des semaines), 'hag hakatsir (fête des récoltes), yom teroua (le jour de la sonnerie), yom Kippour (le Grand Pardon), 'hag hasoukkot (la fête des tentes) et yom hashemini atzeret (la clôture du huitième jour après la fête des tentes). Les fêtes sont caractérisées par une cessation partielle ou complète de l'activité et des offrandes spécifiques.
- *Tsedaka.* Ce mot, qui signifie également justice et droiture, désigne également la charité. Il en existe huit niveaux : (1) la charité préventive, comme de donner un travail à un pauvre, (2) donner anonymement à une personne inconnue, (3) donner anonymement à une personne connue, (4) donner publiquement à une personne inconnue, (5) donner avant qu'on ne le demande, (6) donner de façon adéquate après qu'on l'ait demandé, (7) donner de son plein gré, mais trop peu et (8) donner contre son gré (les 6, 7 et 8ème niveaux ne seront pas considérés comme des Actes de foi).

Péchés.

- *Comportement douteux.* Lorsque vous vous permettez des actes à la limite de l'enfreinte d'un commandement, vous attirez la colère de Dieu
- *Scepticisme.* Le doute sur l'existence de Dieu est un péché qui a valu à Moïse de se voir refuser l'entrée dans la Terre Promise.
- *Cacherout.* Il est strictement interdit de mélanger viande et laitage, ainsi qu'il est révélé à Moïse et écrit dans l'Exode : « Tu ne cuiras pas le chevreau dans le lait de sa mère ».

- *Enfreindre un commandement.* Le Seigneur a donné à Moïse les tables de la Loi contenant dix commandements à ne jamais enfreindre.

Actes sacrés de la Kabbale

Rites.

- *Accessoires et objets liturgiques.*
  - Accessoires liturgiques.
    - Mortier et pilon pour broyer les résines aromatiques.
    - Cuillère d'argent pour les mesures nécessaires à la réalisation des mélanges.
    - Bocaux en verre pour conserver les résines pures, les mélanges et les produits accessoires, comme le charbon de peuplier pulvérisé ou le sel de nitre.
    - Parchemins pour tracer les pentacles.
    - Plumes d'oiseau diurne (pour l'arbre de vie) ou nocturne (pour l'arbre inversé) et plumier pour le tracé des pentacles.
    - Équerre à 45° et équerre à 60°, rapporteur, compas, crayons et règles plates pour préparer les tracés des pentacles.
    - Braises à partir de charbons d'encensoirs.
    - Parfums dépendant des sphères (et donc sephiroth) invoquées : encens (Soleil), myrrhe (Lune), galbanum (Mars et Terre), benjoin de Siam (Jupiter), benjoin de Sumatra (Mercure), santal (Vénus), storax (Saturne) et résines aromatiques.
    - Huile d'onction, par exemple constituée de myrrhe pulvérisée, de cannelle fine, de racine de galanga pulvérisée mélangées à de l'huile d'olive pure, ou encore de myrrhe dissoute dans de l'alcool, de cannelle pulvérisée, de roseau aromatique, de casse mélangés à de l'huile d'olive.
  - Objets liturgiques.
    - Nappe d'autel de toile blanche bordée de dentelle blanche et recouverte d'une nappe de la couleur du jour du rituel, associé à la sphère planétaire invoquée : dimanche (soleil : jaune orangé), lundi (lune : bleu pâle), mardi (Mars : rouge vif), mer-

Rites (arbre de vie et arbre inversé)	Actes de foi (arbre de vie)	Actes de foi (arbre inversé)	Péchés (arbre de vie)	Péchés (arbre inversé)
Accessoires et objets liturgiques	Lieu aménagé (lieu de culte)	Lieu aménagé (lieu de culte)	Comportement à la moralité douteuse (-1c)	Respect strict des commandements (-1c)
Objets liturgiques	Parfaite vertu	Débauche, enfreindre un commandement ou péché capital	Comportement matérialiste (-1c)	Comportement non-matérialiste (-1c)
Vêtements rituels	Célébration récente	Célébration récente	Excès (vie sexuelle, nourriture, boisson) (-1c)	Modération (vie sexuelle, nourriture, boisson) (-1c)
Sacramentaire	Lecture et méditation	Lecture et méditation	Enfreindre un commandement (-2c)	Comportement vertueux (-1c)
Calice et patène (optionnel)	Invocation journalière des 22 noms divins	Invocation journalière d'un archidémon recteur	Péché capital (-2c)	Faire passer son intérêt après celui des autres (-2c)
Mots de pouvoir (sephirah, nom divin, image magique de l'archange, race d'être spirituel, l'ordre d'âme glorifiée, nom divin de la sephirah inférieure, patriarche recteur, nom de l'ange)	Contrer l'oeuvre d'un des 78 démons	Contrer l'oeuvre d'un des 78 anges	Séquelles de rejet (-5c)	Séquelles de rejet (-5c)
Prière ou invocation	—	—	—	–

credi (Mercure : jaune ou gris argent), jeudi (Jupiter : pourpre ou violet), vendredi (Vénus : vert pâle), samedi (Saturne : indigo).

- Pierre d'autel, qui est une plaque de marbre blanc, sur laquelle on peut faire graver le pentagramme de la Kabbale d'un côté et l'hexagramme de la Torah de l'autre côté.
- Les flambeaux : chandeliers et cierges, pour symboliser les archanges Michel et Gabriel, le Soleil et la Lune, le Père et l'Esprit-Saint, les chérubs (sphinx masculin et féminin) pour figurer les animaux saints, éventuellement un chandelier à sept branches, une lampe-veilleuse à huile (contenant plutôt de la cire pour éviter d'abîmer l'autel) à pied en cuivre et au verre rouge rubis, que l'on pose sur l'autel comme symbole du feu.
- Encensoir et sa navette, comme ceux des églises.
- Une sphère de cristal posée dans une coupe contenant de l'eau pour les opérations de voyance.
- Deux grands pentacles métalliques (un hexagramme ou Sceau de Salomon « Rigueur » en argent ou en plomb et un pentagramme ou Étoile de David « Miséricorde » en or ou en cuivre).
- Le Luciferum ou cierge d'action (cierge conique haut d'un mètre garni d'une poignée en velours rouge frangé d'or) ou une baguette d'amandier consacrée, sur lesquels on grave dans les quatre directions les noms divins « Bachour » (clarté), « Niah » (Dieu de lumière), « Ziah » (Dieu éclatant et lumineux) et « Diah » (Portes de la lumière). Le Luciferum, ou la baguette d'amandier, est la baguette magique du Théurge.
- Épée à lame droite à gouttière et à deux tranchants. Sa poignée est en corne blanche, noire ou blonde, son pommeau est à croisette et en cuivre, et sa garde est en forme de croix. Sur la lame est gravé « Agla » sur une face, pour « **A**tha **G**ibor **L**eolam **A**donaï » (« le Seigneur-Roi est grand dans l'Éternité »), et « Makaba » sur l'autre face, pour « **M**i **K**omoïkon **B**oëlim **A**donaï » (« qui est semblable à Toi parmi les forts, ô Éternel »).
- Des plaques de plomb (20 cm de diamètre et 1 cm d'épaisseur) portant les pentacles pectoral ou dorsal représentant le pentagramme et l'hexagramme, portés grâce à des bandes passant sur les épaules, pour se protéger des Forces issues des Qliphoth (arbre inversé).

- *Vêtements rituels.* Les vêtements rituels sont composés des vêtements de dessous et des vêtements symboliques.
  - Les vêtements de dessous. Ils sont simples : chemise et caleçon court en lin.
  - Les vêtements rituels. Ils comportent une robe, un manteau, une tiare ou une mitre, des sandales et éventuellement des gants.
    - Robe pourpre ou cramoisie pour les Cérémonies d'Évocation et les Invocations des Puissances de l'Arbre de Vie, robe blanche pour la thérapeutique occulte (soins par le magnétisme, par exemple) et robe noire pour la méditation, les exercices spirituels, mais également pour les exorcismes et les invocations des Forces Maléfiques (arbre inversé). La robe pourpre portera en écriture d'argent l'alphabet céleste : Neshamah et Briah. La robe portera en lettres d'or l'alphabet malachim : Ruach et Jesirah. Enfin, la robe noire portera en lettre d'argent l'alphabet « du Fleuve » : Nephesh et Briah.
    - Mitre, tiare ou bandelette frontale pour aller avec la robe blanche et la robe noire. Sur cette coiffe est brodé au niveau du front un triangle d'or avec le mot Kaes, pour « **K**adosh **A**donaï **E**lohim **S**abaoth » (« Saint est le Seigneur, Dieu des Armées du Ciel »).
    - Gants blancs, de peau ou d'étoffe fine, pour aller avec la robe blanche et avec la robe noire, brodés à gauche « Geburah » (« Rigueur, Justice ») et à droite « Choesed » (« Miséricorde, Clémence »).
    - Sandales en cuir brodées à gauche « Booz » (« Force, Puissance ») et à droite « Jakin » (« Durée, Fondement »).
- *Sacramentaire ou « Rituel ».* Le sacramentaire est un grand livre relié dans lequel le mage transcrit ses prières, invocations, oraisons, consécrations, exorcisme, etc. Les pages sont en parchemin végétal ou en vélin. Trois signets de couleur rouge, blanc et noir garnis d'un sceau de plomb léger permettent de marquer les folios et les versets.
- *Calice et patène.* Calice et patène ne servent qu'aux prêtres de filiation apostolique (chrétien). Le calice est une coupe de cristal, d'argent, de vermeil ou d'or servant à contenir le Vin. La patène est un plat rond de la même matière pour présenter le Pain.

Actes de foi.

- *Lieu aménagé (lieu de culte) (Arbre de vie et arbre inversé).*
  - Le lieu. Ce lieu est réservé aux rituels de la Kabbale. Il est de préférence tapissé de rouge uni, pourpre ou cramoisi. Si la pièce comprend du bois, celui-ci est passé au verni foncé. Le plafond est peint en orangé pâle, safrané ou bleu céleste. Les vitres sont de préférence des vitraux de couleur jaune, orangée ou rouge clair et ne représentent aucun motif d'animaux, d'humains ou de créatures mythologiques. Elles sont encadrées par d'épais rideaux de la couleur de la tapisserie. Le sol est recouvert d'un tapis uni rouge, hyacinthe ou bleu marine. Cette pièce est chauffée s'il fait froid pour permettre la détente du mage.
  - Le mobilier. Le mobilier de la pièce comprend un autel, une chaise, deux armoires, une table, un lu-

trin et éventuellement un prie-Dieu et une bibliothèque. L'une des deux armoires contient les bocaux, les peaux vierges, les résines, parfums, parchemins, et les braises nécessaires au rituel, tandis que l'autre contient les vêtements rituels, et les vêtements du mage lorsque celui-ci s'habille pour le culte. La table sert pour la réalisation des résines, des encres, des calames talismaniques, la copie de textes rituels. Des tableaux de correspondance analogiques sont accrochés au mur au-dessus de la table. Le lutrin est en bois et sert à porter le sacramentaire. La bibliothèque comprend les ouvrages hermétiques auxquels le mage pourra se référer.

- *Parfaite vertu* (Arbre de vie). Pour bénéficier des pouvoirs de l'Arbre de vie, le kabbaliste doit vivre en accord avec ses valeurs.
- *Débauche, commandement enfreint ou péché capital* (Arbre inversé). Alors que Dieu est naturellement présent partout au travers de ses émanations que représentent les Sephiroth, il n'en est pas de même des Forces Maléfiques, qui sont introduites par l'homme, qui, de part la cohabitation en son sein de Dieu et de l'absence de Dieu et son existence au sein du Royaume (Malkuth) et du Monde (Arezt), est un portail pour les Qlipoth dans le Royaume (Malkuth). La débauche, enfreindre un commandement ou la réalisation d'un péché capital sont donc à la fois des délices pour les Forces Maléfiques et un portail par lequel elles peuvent s'engouffrer et prospérer.
- *Lecture et méditation* (Arbre de vie et Arbre inversé). La science du Théurge doit embrasser la philosophie, la religion (Torah et Talmud), la théologie (Kabbale), mais également les savoirs hermétiques comme l'Alchimie et l'Astrologie, et la théurgie thérapeutique comme le magnétisme. Pour cela, et pour nourrir sans cesse sa foi et son esprit, la lecture et la méditation sont deux activités hautement recommandée.
- *Célébration des 22 jours divins* (Arbre de vie). Les 22 jours divins correspondent chacun à la fois à une lettre de l'alphabet hébreu et à un jour lunaire :
  - 1er jour lunaire. Aleph : Elohim Eheieh ! « Dieu de Dieu ! » ou « Essence Divine ! »
  - 2ème jour lunaire. Beth : Elohim Bachour ! « Dieu Choisi ! »
  - 3ème jour lunaire. Guimmel : Elohim Gadol ! « Dieu Grand ! »
  - 4ème jour lunaire. Daleth : Elohim Dagoul ! « Dieu Notoire ! »
  - 5ème jour lunaire. Hé : Elohim Hadour ! « Dieu Magnifique ! »
  - 6ème jour lunaire. Vaw : Elohim Vesio ! « Dieu de Splendeur ! »
  - 7ème jour lunaire. Zaïn : Elohim Zakai ! « Dieu Pur ! »
  - 8ème jour lunaire. Heth : Elohim Chesed ! « Dieu de miséricorde ! »
  - 9ème jour lunaire. Theth : Elohim Thehor ! « Dieu Net ! »
  - 10ème jour lunaire. Iod : Elohim Iah ! « Dieu ! »
  - 11ème jour lunaire. Chaph : Elohim Kabir ! « Dieu de Puissance ! »
  - 12ème jour lunaire. Iammed : Elohim Limmoud ! « Dieu Savant ! »
  - 13ème jour lunaire. Mem : Elohim Maborak ! « Dieu Louangé ! »
  - 14ème jour lunaire. Noun : Elohim Nora ! « Dieu redoutable ! »
  - 15ème jour lunaire. Samesh : Elohom Samek ! « Dieu qui Soutient ! »
  - 16ème jour lunaire. Haïn : Elohim Hazad ! « Dieu Fort ! »
  - 17ème jour lunaire. Phé : Elohim Phodey ! « Dieu Rédempteur ! »
  - 18ème jour lunaire. Tsadé : Elohim Tsedek ! « Dieu Juste ! »
  - 19ème jour lunaire. Coph : Elohim Kadosh ! « Dieu Saint ! »
  - 20ème jour lunaire. Resch : Elohim Rodeh ! « Dieu qui commande ! »
  - 21ème jour lunaire. Schin : Elohim Shadai ! « Dieu Tout-Puissant ! »
  - 22ème jour lunaire. Tau : Elohim Teguinah ! « Dieu Qui a la Faveur ! »
- *Invocation journalière d'un archidémon recteur* (Arbre inversé). Les archidémons recteurs sont friands d'Âmes Damnées pour faire prospérer leurs œuvres de domination, de perversion, de déliquescence et de destruction.
- *Contrer l'œuvre de l'un des 78 démons* (Arbre de vie). Les 78 démons, ou anges contraires, du Shemamphorash sont à l'œuvre dans le Monde (Aretz) partout où Dieu est absent, du fait de l'homme qui l'a laissé s'y développer. On peut être sûr que lorsqu'on fait reculer le mal sous n'importe laquelle de ses formes, on a contré une des œuvres d'un des 78 anges contraires.
- *Contrer l'œuvre d'un des 78 anges* (Arbre inversé). Dieu émane à travers les dix Sephiroth. Les lieux, pensées, choses, êtres et actions au travers desquels sa Gloire et le bien fleurissent sont des manifestations de l'œuvre des 78 anges du Shemamphorash dans le Royaume. On peut être sûr que lorsqu'on met les bonnes volontés et les bonnes actions en échec, on a contré une des œuvres d'un des 78 anges.

Péchés.

- *Comportement à la moralité douteuse* (Arbre de vie) (-1c). Adopter des comportements à la moralité douteuse gêne le Mage dans sa quête de l'illumination.
- *Comportement vertueux* (Arbre inversé) (-2c). Adopter un comportement vertueux est un frein à l'emprise des Forces Maléfiques sur le monde et nuit ainsi fortement au Mage Noir en détournant de lui l'attention des Puissances Démoniaques.
- *Comportement matérialiste* (Arbre de vie) (-1c). Le comportement matérialiste est nuisible au Mage, car il viole un précepte central de la Kabbale : il faut vivre en esprit et non de manière prosaïque.
- *Comportement non-matérialiste* (Arbre inversé) (-1c). Le comportement matérialiste est nuisible au cheminement spirituel du Mage Noir comme du mage, mais en son absence, le Mage Noir vit dans Malkuth, c'est-à-dire loin des Forces Démoniaques.
- *Excès (vie sexuelle, nourriture, boisson)* (Arbre de vie) (-1c). Ces excès sont à la fois épuisants et trop enracinés dans le Monde (Aretz) pour le Mage, le détournant de la quête du divin.
- *Modération (vie sexuelle, nourriture, boisson)* (Arbre inversé) (-1c). Plus le Mage Noir est attaché au Monde (Aretz) et plus il représente pour les Forces Maléfiques un espace prospère où l'émanation de Dieu est empêchée.
- *Enfreindre un commandement* (Arbre de vie) (-2c). Enfreindre un commandement est une tache noire dans l'âme du Mage, qui se voit refusée son illumination par Dieu et ses émanations.
- *Respect strict des commandements* (Arbre inversé) (-1c). En l'absence d'infraction aux commandements, les émanations de Dieu sont trop présentes pour que les Forces Maléfiques prennent corps aisément.
- *Péché capital* (Arbre de vie) (-2c). Les péchés capitaux nuisent fortement à l'ascèse du Mage.
- *Faire passer son intérêt après celui des autres* (Arbre inversé) (-2c). L'égoïsme est une forme de détournement de l'Homme du Royaume (Malkuth) pour vivre dans le Monde (Aretz).

Temps d'installation d'un lieu d'invocation pour la Kabbale

Les disciples (page 162) permettent de réduire le temps d'installation d'un lieu d'invocation (celui-ci fait partie des Rites pour la Kabbale alors qu'il fait partie des Actes de foi pour les autres religions), ce qui suppose de les amener avec soi ou d'avoir un lieu fixe. Sans disciples, le Mage doit d'abord installer le lieu d'invocation et ses objets (2h), dont le nombre est considérable, puis les exorciser (5 min) pour les préparer au rituel, puis tracer les pentacles (2 min), puis commencer son rituel. S'il a un ou des disciples, ceux-ci se chargent de l'installation pendant que le Mage exorcise les objets et trace les pentacles, si bien que le temps de préparation, avant même le début du rituel est de :

- Si le lieu est le même que précédemment. Temps de préparation : immédiat.
- Si le lieu est nouveau.
  - Si le Mage ne dispose ni de servant ni de disciples, ou bien si ceux-ci refusent de le servir. Temps de préparation : 127 min.
  - Si le Mage dispose de servant et/ou de disciples mécontents : 120 min / Nombre de servants et disciples.
  - Si le Mage dispose de servants et/ou de disciples satisfaits de leur condition : 60 min / Nombre de servants et disciples.

Notons que le kabbaliste devra avoir trouvé un moyen de transporter ses objets de rituel.

Actes sacrés du druidisme

Note : les pratiques religieuses des druides, rapidement interdites par les romains puis les chrétiens.

Rites.

- *Chaudron.* Le chaudron, symbole de l'abondance, est l'un des deux talismans de Dagda, le dieu-druide et dieu des druides chez les Celtes irlandais. Il est donc au centre de l'activité rituelle du druide.
- *Incantations.* Le druide, par ses incantations, attire l'attention des dieux et des forces de la nature.
- *Musique.* La musique a une valeur religieuse et légale, et a sa place dans les cérémonies. Le barde joue pendant que le théologien officie.
- *Sacrifice d'animal.* Les dieux et forces de la nature sont friands de sacrifices, et le sacrifice animal est le moindre d'entre les sacrifices.
- *Interprétation des signes.* Le druide est l'interprète des innombrables signes divins pour les hommes de son village. L'augure fait partie de ces interprétations.
- *Feu.* Le feu est purificateur, lors des fêtes, mais également lors des cérémonies religieuses.

Actes de foi.

- *Faire profiter de son savoir, d'un récit ou d'un chant adapté.* C'est le rôle du druide de faire profiter de son puits de science. Le faire plait aux dieux et emplit le druide de fierté.
- *Démêler un litige et Présider à la signature d'un contrat.* Les druides étaient les seuls habilités à démêler les litiges et à rendre valide (et mortel pour qui y déroge) un contrat. Au XVIIème ou au XVIIIème siècle on se

Rites	Actes de foi	Péchés
Chaudron Incantations Musique Sacrifice d'animal Interprétation des signes Feu	Célébration récente Faire profiter de son savoir, d'un récit ou d'un chant adapté Démêler un litige Présider à la signature d'un contrat Redistribuer les richesses Sacrifice humain (+5c)	Absence de Blâme pour qui le mérite ou Louange pour qui ne le mérite pas (-1c) Refuser d'enseigner ce que l'on sait (-1c) Non respect du Protocole (-2c) Non connaissance de la loi (terrestre ou divine) (-2c) Malédiction, Geis ou Satire pour des raisons personnelles (-5c) Séquelles (-5c)

passe d'eux, mais le faire rappelle aux dieux les temps bénis de la Gaule celtique.

- *Redistribuer les richesses.* La redistribution des richesses, rôle du chef, est désormais dévolue au druide.
- *Sacrifice humain.* Le sacrifice humain, auparavant fréquent, n'est désormais utilisé que lorsque des circonstances dramatiques le requièrent. La Cible doit être celte, ou sinon consentante.

Péchés. Les druides sont considérés comme appartenant au monde des dieux, et, en tant que tels, leur responsabilité est énorme. Ces péchés constituent des abus du pouvoir du druide, ou des incompétences, lesquelles représentent des abus de confiance car la compétence du druide doit être à la mesure de l'immense pouvoir que son sacerdoce lui confère.

Actes sacrés du paganisme (guérisseuses et sorciers)

Rites	Actes de foi	Péchés
Sacrifice Ingrédients Mixture Formule Grimoire	Chaudron Soigner un malade ou un blessé Soigner une fée de la flétrissure Conseiller qui n'a plus d'autres recours Transmettre son don et son savoir	Révéler le mystère ou les fées (-1c) Scepticisme (-1c) Flétrissure (-2c) Révéler le mystère ou les fées à un chrétien (-2c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites.

- *Grimoire.* Le grimoire contient quatre types de renseignements. Tout d'abord, la liste des ingrédients connus de la sorcière, avec leurs vertus. Ensuite, les recettes des mixtures et leur nature magique. Le grimoire contient aussi les formules magiques qui permettent de révéler le pouvoir des mixtures, sous forme de potion à boire immédiatement, à jeter au sol ou dont les effluves accompliront les desseins de la sorcière. Enfin, la sorcière peut noter dans son grimoire ce qu'elle sait des créatures magiques, comme les fées.
- *Sacrifice.* Le sacrifice d'un animal ou l'offrande de plantes sacrées, au début de la cérémonie, met la sorcière en accord avec Mère Nature.
- *Ingrédients.* La connaissance des plantes – et de la nature en général – forme la base du savoir mystique des sorcières. On trouve sur leurs étagères les ingrédients les plus improbables : des poils de chat à la mandragore, en passant par des macérations de langues de crapauds. Le choix des ingrédients suit des lois complexes, notamment la taille de la lune, qui rend les recettes extrêmement variées. Néanmoins, la sorcière peut prévoir dans une certaine limite les ingrédients dont elle aura besoin pour une tâche spécifique dans les jours à venir.
- *Mixture.* Chaque ingrédient est investi d'un pouvoir qu'il ne peut révéler qu'en combinaison avec les autres. La sorcière mélange les ingrédients, le plus souvent dans un chaudron. Ce n'est que lorsque la mixture est prête que les rites seront terminés.
- *Formule.* Une fois la mixture prête, elle est consacrée par une formule, qui révèle immédiatement ses vertus magiques. Cependant, ce Rite de consacrer une formule ne doit pas être confondu avec la création d'un objet magique temporaire.

Actes de foi.

- *Chaudron.* Lorsqu'elle est dans sa propre cabane, la sorcière a tout à disposition, en particulier son chaudron. Celui-ci, qui a connu de nombreuses mixtures, est un

réceptacle idéal qui permettra, par la cuisson, à chaque ingrédient de révéler pleinement ses vertus.

- *Conseiller qui n'a plus d'autres recours.* La sorcière est une personne de bon conseil, que les paysans viennent voir en se cachant, pour ne pas être vus par les suppôts de l'Église. Il est du devoir de la sorcière de leur apporter soutien et conseil.
- *Soigner un malade ou un blessé.* Soigner les malades et les blessés est la tâche principale de toute sorcière, même si ces nécessiteux ne suivent pas sa religion.
- *Soigner une fée de la flétrissure.* Les fées forment la quintessence même de la nature. La flétrissure causée par l'incrédulité des hommes à leur égard est une grave insulte à la Mère Nourricière.
- *Transmettre son don et son savoir.* Lorsque la sorcière aura trouvé un paria comme elle qui possède en lui le Don sous forme latente, elle pourra en faire un « Enfant des fées ». Il faut pour cela qu'elle maîtrise ce Pouvoir, bien entendu.

Péchés.

- *Révéler le mystère ou les fées.* Le mystère ne doit pas être révélé à n'importe qui, surtout en ces temps troublés. De même, la sécurité des fées dépend du secret de leur existence et de leur cohabitation avec les hommes.
- *Flétrissure.* La sorcière est l'unique gardienne humaine des fées. Elle doit avant tout les protéger de la flétrissure. Être responsable de près ou de loin de la flétrissure d'une fée est un crime grave.

Actes sacrés du paganisme spécifiques à la cartomancie

Rites	Actes de foi	Péchés
Lames Libération de l'esprit Respect des Lames	Altruisme Fatalisme	Violation du mystère (-1c) Excès (-1c) Dilution du pouvoir (-2c) Mensonge (-2c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites de la cartomancie (ne prennent que 5 minutes).

- *Lames.* Sans le jeu de tarot, il ne peut y avoir de divination.
- *Disponibilité.* Le tirage doit être fait dans le silence.
- *Respect des Lames.* Les Lames du tarot doivent être respectées, si bien que la surface utilisée doit être plane, horizontale et propre.

Actes de foi.

- *Altruisme.* Le cartomancien doit faire profiter autrui de son art. Tirer les cartes pour pratiquer la divination pour quelqu'un d'autre est donc un Acte de foi.
- *Fatalisme.* Les résultats de la divination sont sacrés. Accepter les résultats d'une divination sans chercher à les modifier est donc un Acte de foi.

Péchés.

- *Violation du mystère.* Les a priori du vulgaire salissent l'aura des Lames du tarot. Il ne faut donc pas faire de tirage en public.
- *Dilution du pouvoir.* Les Lames du tarot sont personnelles. Laisser quelqu'un d'autre toucher à ses Lames du destin dilue le pouvoir de celles-ci.
- *Perte.* Le cartomancien ne doit en aucun cas perdre ses Lames du destin.
- *Excès.* Tirer les cartes plus d'une fois toutes les 12h est irrespectueux.
- *Mensonge.* Mentir à un consultant sur la divination faite sur sa demande un « péché » grave.

Actes sacrés caraïbes

Rites	Actes de foi	Péchés
Os humains enveloppés dans du tissu Offrande Hamac pour son ichéiricou Chants Ténèbres Jeûne purificateur Fumée de tabac	Carbet (lieu de culte) Chaste Célébration récente d'Ichéiricou Manger son ennemi Chasser les mabouyas qui mangent la lune Accueillir un étranger chez soi	Invoquer son ichéiricou devant un étranger (-1c) Scepticisme (-1c) Adultère (-2c) Tuer un oiseau (-2c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites.

- *Os humains enveloppés dans du tissu.* Les os humains sont porteurs de puissance et permettent d'accéder à son ichéiricou.
- *Offrande.* Il convient de faire une offrande à son ichéiricou – généralement des fruits, de la cassave ou du vin – pour le remercier de ses conseils ou de son aide.
- *Hamac pour son ichéiricou.* Ichéiricou est un hôte auquel il convient d'offrir un hamac, signe distinctif de respect.

- *Chants.* Les chants solitaires du boyer le préparent à la communication avec son ichéiricou.
- *Ténèbres.* Ichéiricou déteste se montrer au grand jour. Il prend en général la forme d'un oiseau et entre la nuit dans la case où on le convie, parlant d'une voix rauque.
- *Jeûne purificateur.* Pour être digne de communiquer avec son dieu, le boyer doit se purifier en ne mangeant pas de la journée, avant et après les rites.
- *Fumée de tabac.* La fumée de tabac ouvre les sens du boyer au surnaturel.

Actes de foi.

- *Chaste.* La femme est considérée avec respect et ne pas entretenir de relation sexuelle avec une femme plait à Ichéiricou.
- *Manger son ennemi.* Manger son ennemi, celui qui n'a eu de cesse de tourmenter les Caraïbes et d'envoyer des sortilèges, apporte une grande joie et renforce le lien avec le divin.
- *Chasser les mabouyas qui mangent la lune.* Les sorciers ennemis envoient des mabouyas qui mangent la lune. Il est bon de danser chaque mois à la nouvelle lune pendant une nuit entière pour la faire revenir.
- *Accueillir un étranger chez soi.* L'accueil d'un étranger chasse les mabouyas et facilite la venue d'Ichéiricou.

Péchés.

- *Invoquer son ichéiricou devant un étranger.* Le sacré doit rester à l'abri des regards incrédules des étrangers.
- *Adultère.* L'adultère est un crime grave puni de mort, et même si le boyer n'est pas pris, il subira la colère d'Ichéiricou.
- *Tuer un oiseau.* Ichéiricou prend la forme d'un oiseau pour parler au boyer. Tuer un oiseau, c'est risquer de blesser Ichéiricou.

Actes sacrés arawaks

Rites	Actes de foi	Péchés
Purification (vomissement) Poudre hallucinogène Plat de présentation Chants Gestuelle Partage de l'offrande (cassave)	Temple (lieu de culte) Célébration récente du zémi Danse des fidèles Construire une statuette zémi Soigner un malade ou un blessé	Négliger d'accomplir un rite (-1c) Scepticisme (-1c) Laisser mourir un patient (-2c) Éprouver de la pitié pour un Caraïbe (-2c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites.

- *Purification.* Avant tout acte sacré, le béhique doit se purifier en s'enfonçant une spatule rituelle dans la bouche pour se faire vomir.
- *Poudre hallucinogène.* Le béhique inhale de la poudre hallucinogène au moyen d'une tige de roseau recourbée, dont il place une extrémité dans sa bouche et l'autre dans sa narine.
- *Plat de présentation.* La poudre hallucinogène est présentée dans un petit plat rituel sculpté.
- *Chants.* Le béhique chante, parfois avec les fidèles, pour activer le zémi.
- *Gestuelle.* La gestuelle est essentielle pour transférer les pouvoirs du zémi dans le monde profane. Par exemple, pour soigner un malade, le prêtre doit tourner plusieurs fois autour de lui en faisant trembler ses mains.
- *Partage de l'offrande.* On offre au zémi des colliers de fleurs ou des pains de cassave, qui sont partagés entre les fidèles.

Actes de foi.

- *Danse des fidèles.* Lorsque les fidèles dansent, le zémi vibre de contentement.
- *Construire une statuette zémi.* Les zémis ont été envoyés aux Arawaks par Yocahu pour lutter contre le maléfique Juracan. Chaque zémi construit permet de mieux combattre Juracan.
- *Soigner un malade ou un blessé.* Le soin est la fonction principale du béhique.

Note sur la Célébration des zémis : la Célébration d'un zémi n'améliore les Auspices d'un acte sacré futur que pour ce zémi particulier.

Péchés.

- *Négliger d'accomplir un rite.* Les zémis et les Arawaks sont très à cheval sur les rites. Le béhique qui est pris à en négliger un est roué de coups par les fidèles.
- *Laisser mourir un patient.* Ne pas faire tout son possible avec l'aide des zémis pour sauver un blessé ou un malade – en tout cas s'il s'agit d'un Arawak – est considéré comme un grave délit.
- *Éprouver de la pitié pour un Caraïbe.* Les Caraïbes, envoyés de Juracan, sont les ennemis jurés de Yocahu et donc des zémis.

Note sur les séquelles de la Voie des Zémis : le malus de Séquelles de rejet qui s'applique sur les Auspices ne concerne que le zémi qui a rejeté le prêtre. Si celui-ci entreprend un acte sacré avec un autre zémi, qui ne l'a pas rejeté, il ne subit pas ce malus de séquelles.

Actes sacrés aztèques et mayas

Rites	Actes de foi	Péchés
Offrande Danse Gestes rituels Chants Couteau sacrificiel Parure	Temple (lieu de culte) Célébration récente du dieu Automutilation Sacrifice humain Jeu de balle	Outrepasser les droits de sa caste (-1c) Scepticisme (-1c) Passer outre les recommandations du calendrier (-2c) Manquer de respect pour l'empereur (-2c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites.

- *Offrande.* Des offrandes sont apportées au temple pour plaire au dieu.
- *Danse.* La danse anime la vie religieuse aztèque, tout le monde danse, en particulier les vierges du dieu.
- *Gestes rituels.* Le rituel suit une gestuelle complexe afin de respecter la cosmologie.
- *Chants.* Les chants accordent les fidèles au dieu.
- *Couteau sacrificiel.* Le couteau sacrificiel revêt une importance essentielle dans la vie aztèque, puisque le but même de l'existence des Aztèques est de donner à Huizilopochtlui le sang dont il a besoin.
- *Parure.* Les prêtres, mais aussi les guerriers de chaque dieu portent une parure qui permet de les reconnaître : torque, pièces d'armure, coiffe, plumes de quetzal…

Actes de foi.

- *Automutilation.* L'automutilation est la façon la plus simple d'offrir son sang à son dieu. S'automutiler, c'est s'enfoncer une vingtaine d'aiguilles sous la peau pour faire couler son sang. À la suite d'une automutilation, le prêtre subit 3 points de dégâts dans le Torse.
- *Sacrifice humain.* Rien ne glorifie plus les dieux que les sacrifices humains. Le sacrifice doit être volontaire, et le mode de mise à mort détermine l'avenir de l'âme du défunt. Le sacrifice ultime consiste à ouvrir la poitrine de la victime et lui arracher le cœur, sur les marches du temple du soleil. La victime peut aussi être étranglée par le prêtre. Il va sans dire que le prêtre ne se sacrifie pas et profite du sacrifice des fidèles.
- *Jeu de balle.* Le jeu de balle est un jeu sacré. Il consiste à faire passer une balle de caoutchouc dans un anneau de pierre sans qu'elle tombe au sol et sans la toucher de ses mains. Les perdants sont en général sacrifiés.
- *Guerre.* Partir à la guerre permet d'étendre le territoire du peuple de Huizilopochtlui.

Péchés.

- *Outrepasser les droits de sa caste.* L'esprit de caste est très fortement ancré dans le mode de vie aztèque. Il convient de savoir rester à sa place.
- *Passer outre les recommandations du calendrier.* Le calendrier régit la vie de tous. Chaque jour, ses recommandations invitent à certains actes et permet d'éviter les actes néfastes.
- *Manquer de respect pour l'empereur.* Le tlatoani est sacré, car de lui dépendent l'avenir du peuple aztèque et le respect des dieux. Nul ne doit ne serait-ce que médire de lui.

Actes sacrés vaudous

Rites.

- *Couleur.* À chaque lwa correspondent des couleurs que le houngan doit porter.
- *Salué-lwa.* La cérémonie s'ouvre sur une salutation des arbres représentant les lwas.
- *Mangé-lwa.* Chaque lwa demande un type d'offrande particulière.
- *Vévé.* Le houngan trace avec de la poudre de porcelaine le vévé – dessin – caractéristique du lwa qu'il désire invoquer.
- *Tambour & danse.* Les fidèles dansent frénétiquement au son des tambours, jusqu'à ce que le lwa les chevauche.

Actes de foi.

- *Hounfor.* Le hounfor est un temple consacré aux lwas, où ils aiment descendre pour chevaucher les hommes.
- *Habitation.* Les lwas ont des lieux de prédilection, où il est plus facile de les invoquer. Lorsqu'une plante est indiquée, il est bon de se trouver à proximité de cette plante pour invoquer le lwa.
- *Jour.* Chaque lwa est plus disponible certains jours que d'autres.
- *Acte.* Chaque lwa est sensible à un acte profane particulier.

Péchés.

- *Refuser la possession.* On ne refuse pas la possession par un lwa, même si elle intervient à un moment inopportun.
- *Révéler le mystère.* Les houngans et les mambos sont garants du mystère, de la connaissance de la présence des lwas dans la vie de tous les jours et de leurs interventions surnaturelles lorsque le prêtre a besoin d'eux. Houngans et mambos doivent guider les fidèles et les aider, mais pas révéler l'essence magique des lwas à quelqu'un qui n'a pas été initié par le boulé-zin – cérémonie d'initiation et de renaissance du vaudouisant, qui lui permet d'accéder aux mystères.

ACTES SACRÉS VAUDOUS

Rites communs	Actes de foi communs	Péchés communs
Couleur* Salué-lwa* Mangé-lwa* Vévé Tambour Danse	Hounfor (lieu de culte) Célébration récente du lwa Habitation* Jours* Acte*	Scepticisme (-1) Refuser la possession (-1) Révéler le mystère (-2) Séquelles de rejet (-5)

ACTES SACRÉS SPÉCIFIQUES

Lwa	Rites spécifiques	Actes de foi spécifiques
Agwé	**Couleur :** blanc, vert, rose **Salué-lwa :** raisinier **Mangé-lwa :** mouton blanc, poules	**Habitation :** mer **Jours :** jeudi **Acte :** sauver quelqu'un de la noyade
Dambala	**Couleur :** blanc **Salué-lwa :** coton, calebassier, palmiste, tamarinier **Mangé-lwa :** poules blanches, riz, oeuf, lait	**Habitation :** sources et rivières **Jours :** jeudi **Acte :** conclure une alliance réciproquement bénéfique
Erzulie	**Couleur :** bleu, rose **Salué-lwa :** cirouellier, laurier **Mangé-lwa :** mets raffinés, riz, poulet	**Habitation :** bord des rivières **Jours :** mardi, jeudi **Acte :** séduire une personne du sexe opposé
Les Guédés, Baron Samedi et la Grande Brigitte	**Couleur :** noir, violet, blanc **Salué-lwa :** médicinier, calebassier, citronnier **Mangé-lwa :** poule, bouc ou taureau noir, harengs salés	**Habitation :** cimetières et lieux souterrains **Jours :** lundi, vendredi, samedi **Acte :** conjurer un maléfice, braver la mort
Papa Legba	**Couleur :** rouge **Salué-lwa :** médicinier, cirouellier, calebassier **Mangé-lwa :** cassave, riz, banane verte, coq bigarré	**Habitation :** barrières et carrefours, médicinier **Jours :** vendredi, samedi **Acte :** tricher avec le destin
Frères Marassa	**Couleur :** bleu, blanc **Salué-lwa :** médicinier, pin, tamarinier **Mangé-lwa :** oeufs, poule blanche	**Habitation :** bois, forêt **Jours :** mardi, mercredi **Acte :** réunir deux groupes ou deux êtres
Ogou	**Couleur :** rouge **Salué-lwa :** calebassier, pin **Mangé-lwa :** coq rouge, taureau	**Habitation :** calebassier, bambou **Jours :** lundi, vendredi, samedi **Acte :** apporter la libération par la manière forte
Cousin Zaka	**Couleur :** bleu, rouge, vert **Salué-lwa :** calebassier, pin **Mangé-lwa :** coq rouge, taureau	**Habitation :** champ **Jours :** vendredi, samedi **Acte :** gagner l'or d'un âpre travail

** Ces Rites ou Actes de foi dépendent du lwa invoqué.*

Actes sacrés yanomamis

Rites	Actes de foi	Péchés
Poudre hallucinogène Danse des xapiripë Chant des xapiripë Théâtre spirituel Combat spirituel Jeûne	Maison commune (lieu de culte) Célébration récente des Esprits de la forêt Remettre sa vie entre les mains d'un autre chaman Manger les cendres d'un ami ou parent mort	Négliger de célébrer les esprits pendant une semaine (-1c) Scepticisme (-1c) Refuser de soigner un enfant malade non-ennemi (-2c) Créer des tensions durables au sein de son groupe (-2c) Séquelles de rejet (-5c)

Rites.

- *Poudre hallucinogène.* La poudre yakoana fait « mourir les yeux » du chaman pour lui permettre de voir et de communiquer avec les xapiripë – esprits de la forêt.
- *Danse et chant des xapiripë.* Les xapiripë apprennent leurs chansons sur l'arbre à chant qui dispense une infinité de musiques et de paroles. C'est en imitant la danse et le chant d'un xapiripë libre que le chaman l'incorpore et en fait un esprit affilié.
- *Théâtre spirituel.* Pour utiliser les pouvoirs d'un xapiripë, le chaman agit comme s'il était cet esprit dans le monde intangible. Il pourra par exemple récupérer le principe vital d'un enfant capturé par les esprits maléfiques en imitant l'expédition de l'esprit parti négocier sa libération.
- *Combat spirituel.* Les xapiripë sont tous armés et le chaman les imite en combat pour utiliser ses armes.
- *Jeûne.* Le jeûne purifie le corps et l'esprit du chaman après la Transe. Si le chaman ne réalise pas le jeûne après une transe, il ne sera pas purifié pour la transe suivante, ce qui compte comme un rite non-accompli pour l'acte sacré suivant, hors Célébration.

Actes de foi.

- *Remettre sa vie entre les mains d'un autre chaman.* Remettre sa vie entre les mains d'un chaman renforce le lien entre les êtres humains et les esprits de la forêt.
- *Manger les cendres d'un ami mort.* Pour qu'un mort puisse rejoindre le « dos du ciel », ses parents ou amis doivent lui « donner l'oubli ». Pour ce faire, ils laissent pourrir sa dépouille dans la Terre-Forêt, puis récupèrent les os, qu'ils incinèrent. Ils mangent alors les cendres dans une bouillie de banane plantain.

Péchés.

- *Négliger de célébrer les esprits pendant une semaine.* Appeler fréquemment les xapiripë lors des Célébrations rétablit l'équilibre de la Terre-Forêt, qui grouillerait sinon d'esprits maléfiques.
- *Refuser de soigner un enfant malade non-ennemi.* Les enfants sont les premières victimes des esprits maléfiques et des sortilèges envoyés par les chamans ennemis. Si l'enfant n'appartient pas aux rangs des ennemis, il est du devoir sacré du chaman de le soigner.
- *Créer des tensions durables au sein de son groupe.* La vie d'un village yanomami ne tient qu'à un fil, et toute tension durable se conclut soit par une scission du village, voire même de la famille, soit par la mort de ses membres. Les conflits internes graves doivent être réglés par un duel rituel.

Auspices

Les Auspices d'une invocation de la Puissance sacrée (Rituel, Transe), propres au prêtre et aux rites qu'il entreprend, l'aident ou le pénalisent dans sa quête divine. Le maître de jeu indique au joueur du prêtre les Auspices du Rituel, notées « +c » (-3c, +0c, +1c, +4c, etc.). Ces Auspices modifient le Seuil de rejet – Colère au-delà de laquelle le prêtre est rejeté de son Acte sacré. Lorsque plusieurs Auspices entrent en jeu, le maître de jeu en fait la somme pour obtenir les Auspices de la Puissance sacrée invoquée.

Auspices propres au Rituel
Auspices
Parfaits (+4c)
Très favorables (+3c)
Favorables (+2c)
Assez favorables (+1c)
Normaux (+0c)
Assez défavorables (-1c)
Défavorables (-2c)
Très défavorables (-3c)
Mauvais (-4c)
Catastrophiques (-6c)

Beauté des rites	Actes de foi	Péchés	Affinité
Rites magnifiques (+2c) Beaux rites (+1c) Rites dans les formes (+0c) Rites déficients (-1c) Rites médiocres (-2c) Rites bâclés (-4c) Simple prière (-6c)	Lieu de culte (+1c) Célébration récente (+1c) Explication du monde (+1c) Spécifique à la religion (+1c)	Scepticisme (-1c) Séquelles (-5c) Spécifique (variable)	Avantage : affinité (+1c) Connaissance du Pouvoir (rituel seulement) (+1c)

Rien n'empêche le prêtre d'écourter son Rituel lorsque le temps presse, ou au contraire de prendre tout son temps. Il peut arriver aussi que les éléments nécessaires à la conduite d'un rite particulier manquent. Un Rituel trop court, où certains Rites manquent, ne joue pas en la faveur du prêtre, mais parfois celui-ci n'a pas le choix.

- **Rites magnifiques (+2c).** Rien ne manque dans ces Rites qui s'étalent sur plusieurs heures. Chacun d'entre eux est parfaitement réalisé, et devant au moins une dizaine de fidèles.
- **Beaux rites (+1c).** Aucun rite ne manque dans ce rituel d'une heure. Au moins cinq fidèles sont présents.
- **Rites dans les formes (+0c).** Le rituel, qui dure une demi-heure au moins, est réalisé devant quelques fidèles. Aucun rite ne manque.
- **Rites déficients (-1c).** Le manque de soin porté par le prêtre à ses Rites déplaît à sa divinité, qui y voit un manque de foi. Soit les Rites sont un peu courts (10 minutes), soit un des Rites manque, par négligence ou parce que le prêtre ne dispose pas des éléments nécessaires, soit encore le prêtre est seul à célébrer le divin.
- **Rites médiocres (-2c).** Plusieurs des éléments cités ci-dessus manquent, ce qui rend la divinité invoquée réticente à l'égard de son prêtre.
- **Rites bâclés (-4c).** Les Rites durent à peine une minute, et nombre d'entre eux manquent. Que ce soit par irrévérence ou par un manque crucial de temps importe peu à la divinité, qui ne pardonnera rien à son prêtre.
- **Simple prière (-6c).** Le prêtre se contente de prier sa divinité de l'aider pendant quelques secondes (1 Tour). Le fera-t-elle ?

Exemple : Tlatatlicue, vierge de Huitzilopochtli, demande à son dieu de venir en aide aux Aztèques en passe de se faire massacrer par les hommes de Cortés. Elle n'a pas le temps de réunir les autres vierges pour les danses, mais tue un animal du temple, se transperce du couteau sacrificiel les mains et les pieds, les bras et les jambes, sur les marches du temple. Elle recueille le sang, dont elle fait offrande au dieu en accomplissant les chants et les gestes rituels. Elle porte sa plus belle parure. Les Rites sont courts, et il en manque un : la danse. Malgré tous les efforts de Tlatatlicue, les Rites sont déficients, ce qui correspond à des Auspices de +1c.

Auspices propres au prêtre

Sans la foi indéfectible du prêtre et des fidèles, les Rites ne sont qu'une coquille vide. La bigoterie ne convient pas non plus à la divinité, elle est même une insulte. En effet, cela dénote de la part des fidèles un manque total de respect pour les valeurs essentielles de la religion, car il s'agit d'une dévotion fourvoyée dans un attachement à des pratiques formelles, manquant de vraie foi. Tous les Actes de foi et les Péchés perpétrés par le prêtre auront un impact sur la réussite des actes sacrés. Seul un être pur pourra espérer obtenir une réponse de sa divinité.

Actes de foi. Les Actes de foi sont spécifiques à chaque divinité, mais certains se retrouvent dans toutes les religions. Chaque Acte de foi apporte au prêtre un soutien face au regard sévère de sa divinité (+1c). Ces bonus ne servent que pour un seul Rituel ou une seule Transe, mais on ne les perd pas en Célébrant la divinité.

- *Lieu de culte.* Le lieu de culte est consacré par la divinité. C'est donc un lieu idéal pour entrer en contact avec elle.
- *Célébration récente.* Le prêtre a célébré la divinité – l'acte sacré le plus désintéressé – depuis son dernier Rituel ou sa dernière Transe.
- *Explication du monde.* Le maître de jeu estime que le prêtre a, depuis son dernier Rituel ou sa dernière Transe, bien replacé chaque chose et chaque événement dans le cadre de sa religion. Il l'a fait à haute voix, n'hésitant pas à encourir la haine des infidèles.
- *Spécifique à la religion.* La plupart des Actes de foi sont spécifiques à la religion du prêtre. Ils sont indiqués sur la fiche de prêtre.

Affinité.

- *Avantage Affinité.* Réaliser un Rituel en l'honneur d'une divinité pour laquelle on possède l'avantage « Affinité » améliore légèrement les Auspices (+1c).
- *Connaissance du Pouvoir.* Connaître le Pouvoir invoqué améliore les Auspices d'un Rituel (+1c).

Péchés. Tous les Péchés ne sont pas d'une gravité égale. À l'exception des séquelles, leur effet négatif ne porte que sur un seul acte sacré, hors Célébration.

- *Scepticisme (-1c).* Le prêtre a, depuis son dernier Rituel, douté de l'existence de la divinité, ou a accepté sans réagir une interprétation profane d'un événement à caractère religieux (tout a une explication religieuse).
- *Séquelles (-5c).* Tant que le prêtre souffre de séquelles dues à une Transe dans cette même Voie et du fait du Rejet par cette même divinité, le malus d'Auspices s'applique.
- *Spécifique à la religion (variable).* Les valeurs et l'éthique variant d'une religion à l'autre, nombre de Péchés sont spécifiques. Ils sont alors notés sur la fiche de prêtre.

Exemple (suite) : toutefois, Tlatatlicue s'est auto-mutilée en se transperçant du couteau rituel, ce qui améliore les Auspices de +1c, et des sacrifices humains ont eu lieu la veille, ce qui lui donne encore +1c. Les Auspices de son Rituel sont donc au final de -1c +2c = +1c.



Faire appel à la Puissance sacrée

Tirer les cartes

Afin de dissocier les actions profanes du prêtre (qui sont résolues par des Tests normaux utilisant les dés) des actes sacrés, ces derniers sont résolus en Tirant les cartes. Le fait de Tirer les cartes a conservé, du fait de la cartomancie, une forte connotation magique.

Quand Tirer les cartes ?

Il est nécessaire de Tirer les cartes lors de l'accomplissement de deux actes sacrés :

Rituel. Lors du Rituel, on ne tire qu'une seule fois les cartes, mais de nombreuses Lames droites (voir plus loin) sont nécessaires pour que le souhait se réalise.

Transe. En Transe, il est nécessaire de Tirer les cartes en de multiples occasions, mais à chaque fois, très peu de Lames droites – voire aucune – sont nécessaires. On considère que tous ces tirages de cartes sont un seul et même tirage découpé en plusieurs sous-parties. Votre joueur devra Tirer les cartes dans les occasions suivantes :

- Entrer en transe revient à Faire ascension pour la première fois. Une seule Lame droite est nécessaire.
- Faire ascension ne nécessite également qu'une seule Lame droite pour réussir.
- Se détacher ne nécessite qu'une seule Lame droite pour réussir.
- Une Quête mystique nécessite 1D6 Lames droites pour réussir (jetez le dé après le tirage de cartes, pour éviter d'influencer le joueur).
- Activer un Pouvoir nécessite un nombre de Lames droites égal à la variation des paramètres (Portée, Cible, Impact, Durée) des effets par rapport à ceux du Pouvoir.

Quelles cartes ?

Le supplément *Cartes de pouvoirs* comprend des Lames (cartes) du tarot de divination : les Arcanes majeurs et les figures des Arcanes mineurs (Valet, Cavalier, Reine, Roi). Puisqu'il est également possible d'utiliser le supplément *Entre ciel et terre* sans le supplément *Cartes de pouvoirs*, les règles liées aux Lames du tarot seront indiquées comme optionnelles par la suite. Néanmoins, il est impossible de pratiquer la divination dans *Pavillon Noir* sans le supplément *Cartes de pouvoirs*.

Pourquoi les Lames du tarot ?

Aucun élément utilisable lors d'une partie de jeu de rôle ne nous semble porter une symbolique plus forte. La symbolique des Lames du tarot englobe plusieurs traditions occidentales – cartomancie bien entendu, mais également Kabbale, Rose-croix, Franc-maçonnerie… – et est transposable à d'autres courants ésotériques ou religieux. C'est pour cette raison que nous avons choisi d'utiliser les Lames du tarot de divination même pour les religions des peuples du Nouveau Monde et de l'Afrique, sans vouloir manquer de respect à leur propre symbolique ni l'écarter.

Arcanes majeurs ou Arcanes mineurs

Les deux paquets ne sont pas mélangés. Le joueur peut tirer ses cartes soit parmi les 43 Arcanes majeurs, soit parmi les 16 Arcanes mineurs, sachant que Le Mat, qui permet de découvrir un nouveau Pouvoir, fait partie des Arcanes majeurs. Lorsqu'il aura tiré nettement plus de Lames droites que de Lames renversées dans un paquet, le joueur pourra ainsi rééquilibrer ses chances futures en tirant dans l'autre paquet.

Les Arcanes majeurs représentent des concepts (tempérance, capacité de jugement…), tandis que les Arcanes mineurs représentent des personnes (un séducteur, une femme manipulatrice…).

Éléments symboliques

Les Lames du tarot tirées lors des Actes sacrés auront un impact à tous les niveaux sur ces règles de magie divine et historique. Tout sur ces Lames pourra être utilisé par le MJ : symbolique (nous vous invitons, si vous avez des doutes ou si vous êtes à court d'imagination, à vous reporter à la symbolique des Lames page 153), numéro de la Lame, nom de la Lame, élément de l'illustration, elle-même porteuse de nombreux symboles.

Lames droites et Lames renversées

Dans le Tarot de divination, la Lame ne porte pas à elle seule toute la symbolique. **Son sens, renversé ou non, est d'une importance cruciale.** Par « renversé », on entend tête en bas. Renversée, une Lame prend une tournure différente, le plus souvent négative, par rapport à sa version droite (ou non-renversée). **Dans le jeu de tarot de *Pavillon Noir*, les Lames renversées ont une bordure noire, et les Lames droites n'en ont pas.**

Tous les Arcanes majeurs sont en double, avec une version renversée bordée de noir, et l'autre droite et sans bordure noire, afin de n'introduire aucun biais. Un Arcane majeur, toutefois, est unique : Le Mat. Cette carte permet la découverte d'un nouveau Pouvoir.

En ce qui concerne les Arcanes mineurs : les Épées et les Deniers, qui représentent des difficultés et des embûches, sont des Lames renversées bordées de noir, alors que les Coupes et les Bâtons, qui représentent des événements fastes, ne le sont pas.

Les Lames renversées bordées de noir représentent des concepts, événements ou personnages négatifs. **En accord avec le tarot de divination, elles doivent impérativement être mises à l'envers, tandis que les Lames droites (non bordées de noir) doivent impérativement être mises à l'endroit.** Si une Lame bordée de noir est tirée à l'endroit, elle doit être immédiatement remise à l'envers, et à l'inverse, toute Lame non bordée de noir tirée à l'envers doit être immédiatement remise à l'endroit.

Note : attention à la carte Le Pendu, qui représente un personnage suspendu par les pieds.

Dans *Pavillon Noir*, nous donnons aux différentes Lames les significations suivantes :

- **Lame droite.** Une Lame droite correspond à la bienveillance de la divinité et au succès – ou en tout cas un pas vers le succès – d'un acte magique. Les éléments symboliques (voir ci-avant) des Lames droites indiquent ce qui a décidé la divinité à accéder au souhait du prêtre, et le MJ est invité à les utiliser pour décrire l'expérience vécue par le prêtre lors d'un acte sacré. Les Lames droites sont défaussées lorsque l'on a fini de Tirer les cartes.
- **Lame renversée.** Une Lame renversée (et bordée de noir) correspond à la Colère de la divinité résultant d'une offense inconsciente du prêtre envers elle. Il est impossible de s'arrêter de Tirer les cartes lorsqu'on vient de tirer une Lame renversée. Les éléments symboliques (voir ci-avant) des Lames renversées indiquent la manière dont la divinité a été offensée, et le MJ est invité à les utiliser pour décrire l'expérience vécue par le prêtre lors d'un acte sacré. Les Lames renversées tirées doivent être conservées, car leur **nombre représente la Colère de la divinité**. Dans le cas d'une religion possédant plusieurs Voies ou plusieurs divinités, la Colère est partagée entre les différentes divinités. Les Lames renversées sont défaussées au rythme d'une par heure écoulée (dans l'univers de jeu) après la fin de l'acte sacré.
- **Le Mat.** Le Mat est celle qui permet de découvrir un Pouvoir (voir page 151).
  - Lors d'un Rituel, le prêtre découvre un Pouvoir de Puissance égale au nombre de Lames droites qu'il a tirées avant d'obtenir Le Mat, avec un maximum égal à Foi/Connaissance des mystères du prêtre +1.
  - Lors d'une Transe, le prêtre découvre un Pouvoir de Puissance égale à Niveau de transe +1.

Autres interventions des Lames du tarot dans les règles

Comme nous venons de le dire, les Lames du tarot interviennent dans les règles à tous les niveaux :

Lames droites et Lames renversées.

- **Cartomancie.** Pour commencer, tous les types de Lames sont essentiels dans la Voie de la Cartomancie (voir page 269 dans les règles et page 144 dans la description des Pouvoirs).
- **Aléas.** L'intervention divine a deux buts, celui d'aider le prêtre et celui de faire progresser le grand œuvre de la divinité. Alors que les Pouvoirs permettent d'atteindre le premier but, les Aléas permettent d'atteindre le second. Il s'agit d'éléments aléatoires déterminés par la première Lame tirée lors d'un acte sacré. L'Impact des aléas est déterminé par la Puissance des aléas, un nombre égal à 1 (la première lame tirée) + le nombre de lames de même sens tirées à la suite de la première lame. Les Aléas sont en général de moindre impact que le Pouvoir, mais, parfois, l'inverse peut se produire.

Lames droites.

- **Activation d'un Pouvoir.** S'il manque une seule Lame droite pour que le Pouvoir puisse être activé, le MJ regardera la dernière Lame droite tirée par le joueur. S'il s'agit d'un Arcane majeur et si des éléments de symbolique sont en accord avec les effets demandés par le personnage, alors le Pouvoir peut malgré tout être activé mais sa Durée est diminuée d'une catégorie.
- **Durée des effets des Pouvoirs.** Si le nombre de Lames droites obtenu est suffisant pour activer le Pouvoir, le MJ regardera aussi la dernière Lame droite tirée par le joueur. Si le ou les personnages ciblé(s) par les effets du Pouvoir correspond(ent) à un ou plusieurs éléments symboliques de la Lame (ex : le personnage ciblé est pondéré et le nom de la Lame est « La Tempérance »), alors la Durée des effets est augmentée d'une catégorie.
- **Découverte d'un nouveau Pouvoir.** Lorsqu'on découvre un nouveau Pouvoir, le MJ doit le choisir parmi les Pouvoirs de la Puissance voulue non encore découverts par le prêtre. Ce choix ne se fait pas au hasard mais selon la symbolique de la dernière Lame droite tirée. Si cette dernière Lame droite est Le Mat, alors, à moins que le joueur n'ait pas tiré jusque-là de Lame droite, c'est la Lame droite qu'il a tirée juste avant qui est utilisée pour déterminer le Pouvoir découvert. Le MJ choisira le Pouvoir dont le nom se rapproche le plus de la symbolique de la Lame tirée. S'il n'arrive pas à trancher, le Pouvoir découvert sera choisi par le joueur.

Lames renversées.

- **Colère de la divinité et Rejet.** Les Lames renversées tirées indiquent ce qui, dans le comportement et les demandes du prêtre, a offensé sa divinité. Une fois

par Acte sacré, si le joueur incarnant le prêtre montre que son comportement est en accord avec les éléments symboliques de la Lame droite correspondant à la dernière Lame renversée tirée, alors (si le MJ l'accepte) cette Lame renversée ne comptera pas dans la Colère de la divinité. En revanche, elle mettra 24h en dehors de tout Acte sacré à être défaussée (contre 1h pour les autres). Cela peut permettre au prêtre d'éviter un Rejet.

Exemple : la Colère des esprits de la forêt envers Xapinawa, le personnage de Guillaume, est de 5 Lames renversées. Sa dernière Lame renversée tirée est La Tempérance renversée. Or, Xapinawa a récemment montré une certaine tempérance face à un membre agressif de sa famille, ce qui correspond à l'un des éléments symboliques de la XIIII Tempérance droite. Guillaume demande donc à Renaud si les esprits de la forêt acceptent d'ignorer la Lame XIIII Tempérance renversée. En échange, il ne pourra défausser cette Lame renversée qu'au bout de 24h.

- **Séquelles de rejet.** La durée des Séquelles de rejet est liée au nombre de Lames renversées tirées en trop (au-delà du Seuil de rejet) lors d'un Acte sacré. Le joueur du prêtre doit conserver ces Lames renversées. Le prêtre subit les Séquelles de rejet tant qu'il lui reste au moins une Lame renversée représentant les Séquelles de rejet. Chaque fois qu'il fait un acte de repentance en accord avec l'élément symbolique de la Lame droite correspondante (XI La Force droite pour XI La Force renversée), il peut défausser cette Lame renversée. Le prêtre peut faire acte de repentance tous les 3 jours si le joueur fait de la repentance son unique priorité et une fois par semaine sinon.

Exemple : Xapinawa a été rejeté de la Voie des Xapiripë avec 2 Lames renversées de trop. Guillaume conserve ces 2 Lames renversées excédentaires : VIII La Justice et XV Le Diable. Pour faire disparaître ces Séquelles, Xapinawa doit faire pénitence de deux manières : en se montrant juste contre son intérêt, et en maîtrisant les passions d'autrui au risque de sa vie. Il décide d'y consacrer tout son temps et toute son énergie. Trois jours plus tard, la première occasion de faire repentance apparaît…

Sans le supplément Cartes de pouvoirs

Si vous ne disposez pas du supplément Cartes de pouvoirs de *Pavillon Noir*, prenez un jeu de 54 cartes, pour lequel vous ne conserverez qu'un seul joker. L'expérience de jeu est moins riche qu'avec les Lames du tarot, mais fonctionne malgré tout.

Seuls importent dans le jeu la couleur des cartes (rouge ou noir) et l'unique joker.

Carte rouge. Une carte rouge est une Lame droite. Elle correspond à la bienveillance de la divinité et au succès – ou en tout cas un pas vers le succès – d'un acte magique. Les Lames droites sont défaussées lorsque l'on a fini de Tirer les cartes.

Carte noire. Une carte noire est une Lame renversée. Elle correspond à une offense inconsciente du prêtre envers la divinité. Les Lames renversées tirées doivent être conservées, car leur nombre représente la Colère=ital ? de la divinité. Dans le cas d'une religion possédant plusieurs Voies ou plusieurs divinités, la Colère est partagée entre les différentes divinités. Les Lames renversées sont défaussées au rythme d'une par heure écoulée (dans l'univers de jeu) après la fin de l'Acte sacré.

Joker. Le joker est Le Mat – Le Fou –, carte qui permet de découvrir un Pouvoir (voir page 101).

- Lors d'un Rituel, le prêtre découvre un Pouvoir de Puissance égale au nombre de Lames droites qu'il a tirées avant d'obtenir Le Mat, avec un maximum égal à Foi/Connaissance des mystères du prêtre +1.
- Lors d'une Transe, le prêtre découvre un Pouvoir de Puissance égale à Niveau de transe +1.

Tirer les cartes

Avant de Tirer les cartes pour un Acte sacré donné, avant une Transe ou un Rituel, le joueur incarnant le prêtre doit battre les cartes du paquet – mal les battre pourrait avoir des conséquences dramatiques pour son personnage – et les placer face cachée. Le joueur tire alors la carte au sommet du paquet et la retourne : il a obtenu soit une Lame droite, soit une Lame renversée, soit la lame Le Mat.

Tirage de la première carte. La première carte tirée doit être un Arcane majeur. Si cela ne devait pas être le cas, défaussez l'Arcane mineur tiré, qui ne compte pas dans le tirage.

Les aléas. Les aléas sont déterminés par la première Lame tirée, et la Puissance des aléas est égale à 1 (la première lame tirée) + le nombre de lames de même sens tirées à la suite de la première lame. L'Impact des aléas est, lui, déterminé par la Puissance des aléas.

- **L'apparition de l'aléa.** La colonne Apparition de l'aléa indique quand l'aléa s'applique. Consultez le tableau suivant pour déterminer l'Aléa lié au tirage en fonction de la Lame tirée.
  - *Tirage de cartes.* L'Aléa s'applique durant tout le tirage de cartes, et cesse une fois la dernière carte tirée. Il cesse également lorsque le prêtre est rejeté.
  - *Activation.* L'Aléa s'applique au moment précis de l'Activation, en général en modifiant les paramètres du Pouvoir.
  - *Durée des effets.* Les Aléas s'appliquent depuis l'Activation jusqu'à la fin de la Durée des effets.


EL MAGO

Aléas

Lame tirée	Apparition de l'aléa	Aléa
Le Mat	(1) Durée des effets[1], (2) Conséquences des effets[4]	(1) Le Pouvoir a des effets imprévus et positifs (2) qui marginalisent le prêtre.
I Le Bateleur	Activation[2]	La Cible, si elle était singulière, devient plurielle (Moi devient Nous, Toi devient Vous et Lui devient Eux).
I Le Bateleur	Durée des effets[3]	Pendant la Durée des effets, le prêtre est assailli d'illusions tantôt crédibles, tantôt chaotiques.
II La Papesse	Tirage de cartes[1]	Lors de l'Acte sacré, le prêtre dispose d'une Lame droite supplémentaire gratuite pour augmenter les paramètres des effets du Pouvoir.
II La Papesse	Durée des effets	Pendant la Durée des effets, chaque fois qu'il doit agir, le prêtre doit réussir un Test de Pouvoir. S'il échoue, il est envahi par des réflexions et analyses, et perd son action.
III L'Impératrice	Durée des effets	Le Pouvoir dévoile au prêtre des choses qui lui étaient cachées.
III L'Impératrice	Tirage des cartes	Durant l'Acte sacré, il faut 2 Lames droites successives pour s'arrêter.
IIII L'Empereur	(1) Activation, (2) Durée des effets	(1) Portée +1 Catégorie. (2) Les effets sur les quatre éléments sont augmentés.
IIII L'Empereur	Tirage des cartes	Un allié du prêtre reçoit 4 points de dégâts par groupe de 4 Lames renversées tirées, et les reçoit dans une Localisation au hasard. À la fin de l'Acte sacré, les Lames renversées restantes infligent également des dégâts. Si le prêtre est rejeté, il est victime du même aléa, également par groupe de 4 points de dégâts.
V Le Pape	Conséquences des effets	Le Pouvoir assoie l'aura du prêtre sur ses fidèles.
V Le Pape	Conséquences des effets Conséquences	Une conspiration naît pour éliminer le prêtre.
VI L'Amoureux	Durée des effets	Le Pouvoir empêche le prêtre de commettre une erreur en le faisant hésiter au dernier moment.
VI L'Amoureux	Durée des effets	Se laisser aller à la confiance, à la facilité ou au plaisir, ou à l'impression de sécurité constitue un Péché grave (-2c) à effet immédiat.
VII Le Chariot	Durée des effets	Le Pouvoir permet au prêtre de bénéficier des erreurs de ses adversaires.
VII Le Chariot	Durée des effets	Le Pouvoir fait croire à une faiblesse de l'ennemi, mais il s'agit d'une ruse.
VIII La Justice	Activation	Si le Pouvoir est utilisé pour une cause entièrement juste, tous ses paramètres sont augmentés d'une catégorie.
VIII La Justice	Durée des effets	S'il est utilisé dans un but injuste ou égoïste, le Pouvoir se retourne contre le prêtre (en inversant ses effets).
VIIII L'Hermite	Durée des effets	Même isolé, même aveugle, même sourd, même loin, le prêtre est au courant, de manière diffuse et lente, de ce qui se passe autour de lui.
VIIII L'Hermite	Durée des effets	Le Pouvoir fait de tout être humain un danger potentiel pour le prêtre : physiquement, socialement ou psychologiquement.
X La Roue de Fortune	Tirage des cartes	Le prêtre peut choisir, au cours de son Acte sacré, que les Lames droites deviennent des Lames renversées et vice-versa.

X La Roue de Fortune	Tirage des cartes	La Colère est égale au plus grand nombre de lames de sens identique tirées (nombre de Lames droites ou nombre de Lames renversées).
XI La Force	Activation	L'Impact du Pouvoir (ex : Impact = 4) est augmenté par la valeur de l'Impact de l'Aléa (ex : Impact de l'Aléa = 2 ; donc Impact du Pouvoir = 6).
XI La Force	Durée et conséquence des effets	Les effets du Pouvoir se retournent contre les alliés du prêtre et détruisent ce qu'ils ont construit.
XII Le Pendu	Tirage des cartes	Découverte d'un Pouvoir de Puissance égale à l'Impact de l'Aléa (au maximum Foi/Connaissance des mystères +1).
XII Le Pendu	Durée et conséquences des effets	Les Lames droites X La Roue de Fortune, XII Le Pendu, XIII L'Arcane sans Nom, XV Le Diable, XVI La Maison-Dieu et XX Le Jugement comptent comme des Lames renversées.
XIII L'Arcane sans Nom	Tirage des cartes	Toutes les Lames renversées sont défaussées à la fin de l'Acte sacré.
XIII L'Arcane sans Nom	(1) Durée des effets, (2) Conséquences des effets	(1) Le Pouvoir met le prêtre en danger de mort, puis (2) il marque de manière indélébile le prêtre ou un allié proche.
XIIII La Tempérance	Activation	Le Pouvoir prend effet au meilleur moment possible.
XIIII La Tempérance	Activation	Le Pouvoir prend effet trop tard.
XV Le Diable	Conséquences des effets	Le Pouvoir accroît le pouvoir terrestre du prêtre.
XV Le Diable	Conséquences des effets	Le Pouvoir pousse un proche à trahir le prêtre et ses alliés.
XVI La Maison-Dieu	Durée des effets	Le Pouvoir détruit les pièges et expose masques et trahisons.
XVI La Maison-Dieu	Durée des effets	Le prêtre est puni pour ses fautes et les stratégies de ses alliés échouent.
XVII L'Étoile	Conséquence des effets	Le Pouvoir amène la paix et l'équilibre.
XVII L'Étoile	Durée des effets	Le Pouvoir est accompagné d'illusions dangereuses pour le prêtre et ses alliés.
XVIII La Lune	Tirage des cartes	Le prêtre peut regarder durant son Acte sacré la prochaine carte avant de la tirer.
XVIII La Lune	Durée des effets	Le Pouvoir génère des réactions en chaîne destructrices laissant le prêtre impuissant.
XVIIII Le Soleil	Tirage des cartes	Durant l'Acte sacré, les trois premières Lames renversées comptent comme des Lames droites.
XVIIII Le Soleil	Durée des effets	Le Pouvoir apporte discorde, conflits, solitude et tristesse aux alliés du prêtre.
XX Le Jugement	Durée des effets	Le Pouvoir guérit les blessés et empêche les mourants de mourir.
XX Le Jugement	Conséquences des effets	Le prêtre perd durant 24h les Faveurs de sa divinité (diminution du Pouvoir de 3 points).
XXI Le Monde	Conséquences des effets	Le Pouvoir exauce un désir du prêtre exprimé par le passé.
XXI Le Monde	Durée des effets	Le Pouvoir rend l'entourage (physique, social) du prêtre hostile.

[1] Tirage des cartes : les aléas concernent le Tirage des cartes seulement.
[2] Activation : les aléas concernent le processus d'actualisation.
[3] Durée des effets : les effets des aléas s'étendent sur toute la Durée des effets.
[4] Conséquences des effets : les aléas laissent des séquelles durables, voire définitives.

Lames inversées

- *Conséquence des effets.* Les Aléas se manifestent après la fin des effets et de manière durable.

- **Puissance de l'Aléa.** La Puissance de l'Aléa est égale à 1 (la première lame tirée) + le nombre de lames de même sens tirées à la suite de la première lame.
- **Impact de l'Aléa.** L'Impact des aléas est déterminé de manière identique à l'Impact des Pouvoirs (cf. page 100), mais à partir de la Puissance de l'Aléa. Consultez le tableau en bas de page.

Continuer ou s'arrêter ? Le principal enjeu du tirage de cartes est de savoir quand s'arrêter. En effet, plus on tire de Lames droites, et plus les effets du ou des Pouvoirs invoqués seront puissants. En revanche, plus on tire de Lames renversées et plus le risque de dépasser le Seuil de rejet grandit. En effet, on ne s'arrête pas de Tirer les cartes exactement lorsqu'on le souhaite…

- **Lame droite.** Lorsqu'il vient de tirer une Lame droite, le joueur peut décider d'arrêter son tirage de cartes.
- **Lame renversée.** Lorsque le joueur tire une Lame renversée, il doit tirer une nouvelle carte, et ce jusqu'à ce qu'il tire une Lame droite.
- **Le Mat.** S'il tire Le Mat, le joueur met cette carte de côté et retire immédiatement une carte. La Puissance du nouveau pouvoir découvert (limitée à Foi/Connaissance des mystères du prêtre +1) est égale au :
  - *Rituel.* Nombre de Lames droites tirées au moment du tirage de la lame Le Mat.
  - *Transe.* Niveau de transe au moment du tirage de la lame Le Mat.

Lorsque le joueur a fini de Tirer les cartes, demandez-lui le nombre de Lames droites qu'il a obtenues ainsi que le nombre total de Lames renversées accumulées, auxquelles s'ajoutent les Lames renversées dont il souffrait avant.

- **Nombre de Lames droites.** S'il a obtenu un nombre de Lames droites supérieur ou égal au nombre nécessaire pour l'acte magique entrepris, alors ce dernier est un succès. Sinon, l'acte se solde par un échec. Dans le cas d'une Ascension ou d'un Détachement lors d'une Transe, décrivez-lui immédiatement ce qu'il perçoit (voir page 135). Lors de l'activation d'un Pouvoir ou d'une Quête mystique, vous n'avez pas à lui dire que son action a réussi. Dans le cas de l'activation d'un Pouvoir, vous aurez juste à décrire les effets au moment voulu si l'activation est un succès. Dans le cas d'une Quête mystique, vous lui donnerez une compulsion peu après être Sorti de transe.
- **Nombre de Lames renversées.** Si le nombre total de Lames renversées accumulées par le prêtre dépasse la Colère admissible, qui est égale à Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices, alors il est rejeté par sa divinité. S'il était en Transe, il en sort immédiatement. Il se sent horriblement mal, moralement, mentalement et physiquement, et subira des Séquelles du rejet (voir page 128).

Exemple : N'Serengi, qui avait déjà 4 Lames renversées à son actif, Fait ascension dans la Voie d'Agwé. Pour cela, il Tire les cartes. Il tire une première Lame renversée, puis une seconde, puis une Lame droite, puis une troisième Lame renversée, puis encore une Lame droite. Il annonce à Renaud, le maître de jeu, qu'il a obtenu 2 Lames droites et qu'il a au total 7 Lames renversées. Il a Fait ascension avec succès, car cet acte magique ne nécessitait qu'une seule Lame droite (ce que son joueur Kéwin ne savait pas). Son nombre de Lames renversées admissible est égal à 9. Il n'est donc pas rejeté de la Voie, mais il sent peser sur lui le courroux d'Agwé…

IMPACT DES ALÉAS

Impact des effets	Impact sur un personnage, un objet, une situation simple	Bonus de compétence individuelle max. (1er test(suivants))	Impact sur un groupe, une structure, une situation complexe, un événement climatique	Bonus de compétence de groupe max. (1er test(suivants))*
1	Faible	+1(-)	Insignifiant	-(-)
2	Modéré	+1d(+1)	Faible	+1(-)
3-4	Important	+2(+1d)	Modéré	+1d(+1)
5	Très important	+2d(+2)	Important	+2(+1d)
6-7	Majeur	+2d/+2d(+1d/+1)	Très important	+2d(+2)
8-9	Considérable	+3d/+3(+2d/+2d)	Majeur	+2d/+2d(+1d/+1)
10+	Mortel	+4S	Considérable	+3d/+3(+2d/+2d)

Colère divine

Se mettre d'accord pour punir

La Colère est commune à toutes les divinités d'une même religion, et donc à toutes les Voies d'illumination d'une même religion.

Exemple : N'Serengi a parcouru la Voie de Dambala il y a quelques heures, et il lui reste 2 Lames renversées. Il choisit tout de même d'arpenter la Voie d'Agwé. Il commence sa Transe sacrée avec 2 Lames renversées, car la Colère est partagée par Dambala et Agwé.

Les effets de la Colère de la divinité

Heureusement pour le prêtre, la Colère de la divinité est palpable. Le prêtre, dans sa Foi, ou grâce à sa Connaissance des mystères, la sent broyer son âme. Voici une petite aide pour décrire ce que le prêtre ressent lorsqu'il vient de Tirer les cartes. Lors d'un Rituel, le prêtre n'est donc pas prévenu de manière explicite, mais il ressent. Ce ressenti ne disparaît pas, il est permanent. Le maximum de Colère que peut supporter la divinité est le Seuil de rejet : Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices.

Pas de Colère. Le prêtre ne ressent rien.

La Colère est non-nulle.

- *Plus de 6 Lames renversées séparent le prêtre du Rejet.* Le prêtre ressent une légère honte, qui grandit avec le nombre de Lames renversées.
- *6 Lames renversées séparent le prêtre du Rejet.* Le prêtre ressent un léger malaise et devient pâle.
- *5 Lames renversées séparent le prêtre du Rejet.* Le prêtre est pris de tremblements, de légers vertiges et de picotements désagréables. Tous ses Tests de compétences Physiques sont Assez Difficiles (-1).
- *4 Lames renversées séparent le prêtre du Rejet.* Le cœur du prêtre s'emballe, il est pris de maux de tête, alors que le sang lui martèle le crâne. Tous ses Tests de compétences Physiques et Techniques sont Assez Difficiles (-1).
- *3 Lames renversées séparent le prêtre du Rejet.* Il est pris de nausée et de sueurs froides. Tous ses Tests de compétences Maritimes, Physiques et Techniques sont Assez Difficiles (-1).
- *2 Lames renversées séparent le prêtre du Rejet.* Il est pris de paranoïa et d'une peur panique. Tous ses Tests de compétences sont Assez Difficiles (-1).
- *1 Lame renversée sépare le prêtre du Rejet.* Il subit des hallucinations effrayantes. Tous ses Tests de compétences sont Difficiles (-2).
- *Le prêtre est rejeté.* Il est pris d'une intense détresse, comme l'enfant qui a commis un crime atroce sans en connaître exactement la teneur.

Apaisement de la Colère

La Colère de la divinité s'apaise peu à peu lorsque le prêtre est hors de Transe. Elle oublie peu à peu le prêtre et ses offenses et il peut de nouveau Entrer en transe, quelques heures plus tard. S'il tente d'accomplir un acte sacré alors que la Colère de la divinité n'est pas nulle, ses offenses non encore pardonnées le poursuivent lors de ce nouvel acte. S'il ose Entrer en transe dans la Voie d'une autre divinité alors qu'il n'est pas pardonné et oublié, la divinité prend cela comme du mépris. Pour chaque heure passée hors de Transe et hors Rituel, le prêtre peut défausser une carte Lame renversée.

Exemple (suite) : après avoir parcouru la Voie de Dambala, N'Serengi avait accumulé 6 Lames renversées. Quatre heures s'étant écoulées depuis, il lui reste 2 Lames renversées.

Rejet

Voici l'unique et pourtant redoutable danger de la puissance sacrée (à moins que le prêtre ne soit brûlé pour sorcellerie !). Lorsqu'il sent que la Colère de la divinité arrive à ses limites, le prêtre est pris d'une peur panique. Ce système de magie divine a été conçu de telle façon que cette angoisse se matérialise aussi bien pour le joueur que pour son personnage. En effet, la Colère de la divinité arrive petit à petit, suffisamment lentement pour laisser le prêtre tirer des cartes plus qu'il ne faudrait, et suffisamment vite pour le saisir à la gorge lorsqu'il commence à être trop tard. Ce phénomène est d'ailleurs bien plus manifeste pour la Transe que pour le Rituel. L'issue de bien des Transes se décide à une Lame droite près, créant une forte tension autour du prêtre…

Lorsque la Colère dépasse le Seuil de rejet = Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices, le prêtre est violemment rejeté par sa divinité. S'il était en Transe, il en sort immédiatement. Quel que soit l'acte sacré accompli, tous les Pouvoirs activés pendant cet acte sacré sont annulés. De plus, le courroux de la divinité se matérialise sous la forme de séquelles durables et très handicapantes (voir ci-dessous).

Que faire lorsque le Rejet se produit ? Le Rejet est immédiat. Cependant, lorsqu'il se produit, le joueur incarnant le prêtre doit continuer à Tirer les cartes jusqu'à ce que l'Acte sacré soit terminé. Toutes les Lames renversées tirées à partir du moment du Rejet sont conservées et représentent la durée des Séquelles de rejet.

- **Rituel.** Le joueur Tire les cartes jusqu'à ce qu'il tire une Lame droite.

Exemple : N'Serengi effectue un Rituel dans la Voie d'Ogou pour le Pouvoir « chaînes » (chenn). Son Seuil de rejet et de 8 Lames renversées. Alors qu'il a déjà tiré 7 Lames renversées, Kéwin décide de continuer à Tirer les cartes. Il obtient 4 Lames renversées de suite, ce qui ne lui permet pas de s'arrêter. Il tire alors une Lame droite et peut s'arrêter de Tirer les cartes. Il a tiré 10 Lames renversées, donc 2 de trop, III L'Impératrice et XX Le Jugement, qu'il conserve.

- **Transe.** Le joueur Tire les cartes pour Se détacher jusqu'à ce qu'il soit sorti de la Transe.

Exemple : Moczetloc arpente la Voie des Cinq Soleils. Il est rejeté alors qu'il était au Niveau de transe 2. Il continue à Tirer les cartes et obtient une Lame renversée, puis une Lame droite, qui lui permet de Se détacher est de passer au Niveau de transe 1, puis deux Lames renversées, puis une Lame droite qui lui permettent de sortir de Transe. Il a donc tiré 3 Lames renversées de trop, qu'il conserve.

Importance des séquelles.

- *Rituel.* Plus le Pouvoir invoqué est puissant et plus les séquelles sont graves.
- *Transe.* Plus la Puissance du Pouvoir le plus puissant obtenu par le prêtre au cours de sa Transe est élevée, et plus les séquelles sont graves.

Nature des séquelles. Pour déterminer les séquelles, inspirez-vous de la description du Pouvoir servant à définir l'importance de ces séquelles. Ces dernières représentent un effet secondaire ou un effet opposé aux effets de ce Pouvoir. Vous pouvez les teinter de la symbolique des Lames renversées tirées en trop.

Exemple : Moczetloc arpente la Voie des Cinq Soleils. Il est rejeté alors qu'il était au Niveau de transe 2. Son Pouvoir le plus puissant était « malli altco » (prison liquide), de Puissance 6. Les séquelles de Moczetloc doivent représenter un danger important. Il aura une phobie irrépressible de la moindre goutte d'eau. Il ne pourra donc ni s'approcher d'une étendue d'eau à moins de 100 mètres, ni en boire, car il a peur que l'eau l'étouffe !

Cible des séquelles. Les séquelles se concentrent sur le prêtre, mais peuvent aussi toucher son entourage. Si un prêtre aztèque soigne la gangrène à l'aide du Pouvoir « Recul de la pourriture », non seulement il risque d'être à son tour touché par la gangrène, mais tous les malades qu'il a soignés, même préventivement, le risquent aussi. Cela fait du prêtre un bouc émissaire idéal pour un équipage de pirates en difficulté : « On ne comprend pas ce qui se passe, mais on est sûr que c'est de ta faute. »

Exemple : Moczetloc n'est pas le seul à ressentir cette terreur de l'eau, car elle saisit également ceux qui l'ont vu accomplir ses Rites.

Durée des séquelles. La durée des séquelles est variable, et dépend de l'implication du prêtre dans sa pénitence. En effet, pour supprimer les Séquelles de rejet, le prêtre doit se défaire de toutes les Lames renversées conservées. Pour supprimer une Lame renversée, il doit faire pénitence en accomplissant la courte quête (quelques jours) donnée par le MJ en accord avec la symbolique de la Lame droite correspondant à la Lame renversée (VIIII L'Hermite droite pour VIIII L'Hermite renversée). À chaque pénitence réalisée, le prêtre se sent un peu plus soulagé.

Exemple : pour se débarrasser de ces séquelles, Moczetloc devra se défaire de ses deux Lames renversées III L'Impératrice et XX Le Jugement. Pour se défaire de III L'Impératrice, il devra montrer une générosité, une écoute et une qualité de communication exemplaires. Pour se défaire de XX Le Jugement, il devra guérir quelqu'un d'une maladie. Jusqu'à pénitence complète, Moczetloc devra se contenter de l'eau contenue dans la nourriture. Cependant, au moment où ces séquelles interviennent, Moczetloc se trouve sur un navire…

Rejet et Kabbale : les dangers des Qliphoth

Invoquer un démon n'est pas sans danger. Nombre de démons mentent comme ils respirent, n'ont pas envie de rendre service au Mage Noir, ou ont seulement envie de le dévorer, voire les trois à la fois.

Le Rejet est particulièrement grave pour un Rituel d'invocation de démon, car dans ce cas, le kabbaliste a commis une faute dont le démon se sert pour le dévorer. En plus des effets habituels du Rejet, le kabbaliste subit 1D6 points de dégâts dans une Localisation au hasard par Lame renversée tirée en trop. Si cela le fait sombrer dans le coma, soit il est sauvé par un disciple ou un familier dont le Pouvoir ou la Capacité spéciale le permet, soit il est dévoré par l'entité invoquée…

S'il a des serviteurs, ou au moins un – donné(s) auparavant par un démon –, il peut éviter de se trouver dans cette situation en le(s) poussant sur le démon pour calmer la Colère de ce dernier. Ces serviteurs se font dévorer devant ses yeux de la manière la plus horrible, la plus bruyante et la plus dégoûtante qui soit. Le kabbaliste restera frappé de terreur pendant longtemps, ainsi que ses disciples et les personnages qui ont pu entendre les hurlements des serviteurs et les bruits de la chair arrachée et des os qui craquent...

Célébrer la divinité

Foi/Connaissance des mystères 0

Qu'il soit prêtre ou simple fidèle, le croyant se doit de célébrer sa divinité afin de lui exprimer sa foi, son adoration et son humilité. Les chrétiens célèbrent Dieu par des messes et des prières, les esclaves noirs par des cérémonies vaudoues et les Indiens par des offrandes et des sacrifices. La force de la foi se mesure à l'aune de ces cérémonies hautement symboliques, où les objets, les actes et les paroles revêtent une importance spéciale. Tous les Rites sont nécessaires pour célébrer la divinité, et les Actes de foi sont les bienvenus. Le prêtre en profite pour inculquer à ses fidèles les fondements de la foi et des rites, et les guide dans leur quête du divin sur terre.

Le roi Agamemnon calma les tempêtes de Poséidon en sacrifiant sa fille Iphigénie. Jésus périt sur la croix pour laver le monde de ses péchés. Nombre de martyrs chrétiens préférèrent mourir plutôt que de renier publiquement leur foi. En effet, certaines religions de communion tiennent le sacrifice personnel et volontaire comme l'acte de foi le plus pur et le plus fort. Les dieux prennent soin des âmes des sacrifiés après leur trépas. Ce sacrifice peut être accompli de la main du prêtre, ou de celle des ennemis de la foi, comme dans le cas des martyrs chrétiens.

Tout croyant peut Célébrer sa divinité en accomplissant les Rites de sa religion, tout simplement. Cette cérémonie menée par le prêtre attire sur tous les participants les faveurs de la divinité. Elle ne fait pas disparaître les bonus apportés par les Actes de foi du prêtre, qui pourra en bénéficier pour son prochain Rituel ou sa prochaine Transe. De plus, la Célébration est considérée par la divinité comme un Acte de foi (bonus de +1c).

Exemple : la veille, des sacrifices humains ont eu lieu en l'honneur de Huitzilopochtli, conférant un bonus de +1c aux Auspices du prochain acte sacré. Tlatatlicue célèbre Huitzilopochtli en ce jour 2 Vautour de la trecena Pluie, conformément au calendrier aztèque. Elle gagne un bonus de +1c pour les Auspices de son prochain acte sacré, mais ne perd pas le bonus dû aux sacrifices de la veille.

Rituel

Foi/Connaissance des mystères 1

Égrenant son chapelet et récitant ses prières, enivrée par les vapeurs de l'encens, une femme prie le Seigneur pour que son mari, parti pêcher en haute mer, survive à la tempête qui balaye le littoral. Le boyer caraïbe réunit tous les hommes et femmes du village dans le carbet pour invoquer Ichéiricou, afin de savoir si la guerre en préparation commence sous de bons présages. L'esclave d'une plantation appelle les Guédés pour qu'ils le possèdent et mutilent le maître qui lui a coupé le pied…

Le Rituel est semblable à la Célébration, si ce n'est que le prêtre ou l'adepte supplie sa divinité d'intervenir. Tout croyant est en droit de demander une faveur à sa divinité, mais seuls de rares illuminés verront parfois leur vœu prendre corps. Durant le rite, le prêtre s'imprègne de sa prière avec une ferveur sans égale. Le suppliant ne verra point d'éclair zébrant un ciel bleu, ni de créatures mythiques parcourant la plaine. Les divinités préfèrent intervenir de façon discrète, en manipulant les événements. Il ne recevra point de réponse précise à ses questions, mais une énigme que seule sa foi pourra éclaircir.

Le prêtre Tire les cartes. Le Rituel réussit si le nombre de Lames droites obtenues dépasse la Puissance du Pouvoir. Sinon, les effets sont incomplets, inexistants ou néfastes pour le prêtre. Vous utiliserez le moment venu les Lames droites supplémentaires pour augmenter la Portée, la Cible, puis la Durée du Pouvoir, par ordre de priorité, afin d'être en mesure de satisfaire le souhait du prêtre. Si le nombre de Lames renversées tirées, plus celles qu'avait déjà le prêtre, dépasse Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices, alors le prêtre subit un Rejet.

Prière

Pour commencer, le prêtre doit formuler sa prière et choisir la Voie d'illumination de la divinité qu'il invoque. La prière se compose de deux éléments : la puissance symbolique invoquée et le contexte. Le prêtre peut omettre s'il le désire l'un des deux, voire les deux, auquel cas il demandera juste une aide. Effectuer un vœu offensant, car immoral ou mégalomane, est considéré comme un péché grave (-2c au prochain acte sacré).

Puissance symbolique

S'il le veut, le prêtre peut préciser la puissance symbolique qu'il invoque, c'est-à-dire donner au MJ – de préférence sur un petit papier – le nom du Pouvoir qu'il invoque parmi ceux qu'il connaît. Dans ce cas, ses Auspices gagnent un bonus de +1c. S'il ne précise pas la puissance symbolique invoquée, c'est à vous de la choisir à sa place, en fonction du contexte et du nombre de Lames droites tirées, afin de lui venir en aide.

Contexte

Le contexte correspond au moment, au lieu et au type d'action souhaités. Le prêtre peut être évasif (« Aide-moi, Papa Legba », « Punis-le, Ichéiricou », « Pitié, sauve-le Seigneur ») ou extrêmement précis (« Puissent les habitants de ce village raconter ce qu'ils savent à propos des naufrageurs lorsque nous enquêterons sur place », « J'aimerais me changer en chouette lorsque j'imiterai un cri de chouette »). L'avantage de rester vague, c'est que la divinité s'adaptera au mieux à la situation, et l'avantage d'être précis, c'est d'être plus sûr d'obtenir exactement ce que l'on veut.

Exemple : alors que l'équipage vient d'être trahi par le gouverneur de Philadelphie, N'Serengi accomplit un Rituel dans la Voie des Frères Marassa, afin de le punir. Kéwin, le joueur de N'Serengi, connaît le Pouvoir qui lui permettra d'arriver à ses fins : « maladi » (Maladies). Il indique donc à Renaud, le maître de jeu, la puissance symbolique « Maladies », ainsi que le contexte : « Que la peste emporte les rats humains qui peuplent cette ville. »

Rites

Demandez au joueur de décrire les Rites auxquels se conforme son personnage, un par un, ainsi que la durée totale du Rituel. Assignez-lui un modificateur d'Auspices de +Nc, en fonction de la Beauté de ses rites et de son comportement personnel (Actes de foi, Péchés).

Exemple (suite) : afin d'accomplir ses Rites, N'Serengi s'habille en bleu, la couleur des Frères Marassa. Il salue son tamarinier, l'arbre qui les représente, et dépose des œufs dans une petite jatte. Puis il trace sur le sol le vévé des Frères Marassa avec de la farine de maïs. Ensuite, il danse et joue du tambour. Les Rites sont complets et durent une heure (+1c), ce qui compense le fait qu'aucun fidèle n'y assiste (–1c), pour une Beauté des rites de +0c.

N'Serengi a choisi le mardi, jour des Frères Jumeaux, pour accomplir son Rituel, afin de montrer sa foi (+1c). De plus, il a Célébré les Frères Marassa il y a quatre jours, et n'a pas accompli d'Actes sacrés depuis (+1c). Le fait de connaître le Pouvoir donne aussi un bonus de +1c.

Les Auspices sont donc de +3c.

Tirer les cartes

Le joueur Tire les cartes. Retenez le nombre de Lames droites obtenues.

Exemple (suite) : Kéwin Tire les cartes pour N'Serengi et obtient 9 Lames droites, 7 Lames renversées et Le Mat. Il avait déjà 2 Lames renversées. Il annonce donc à Renaud qu'il a obtenu 9 Lames droites, que son personnage est affligé d'une Colère de 9 Lames renversées et qu'il a obtenu Le Mat après avoir tiré 3 Lames droites.

Effets

En tant que maître du jeu, regardez – si votre joueur n'a pas précisé lui-même le nom du Pouvoir à activer – s'il existe dans cette Voie un Pouvoir dont la Puissance et les effets se rapprochent de ceux demandés par le prêtre.

- **Si un tel Pouvoir existe.** Si votre joueur obtient moins de Lames droites que la Puissance du Pouvoir à activer, le Rituel est un échec. Sinon, l'Impact des effets obtenu est avant toute augmentation égal au nombre de Lames droites tirées. Retranchez la Puissance du Pouvoir au nombre de Lames droites tirées. **Les Lames droites restantes vous permettront d'augmenter les paramètres des effets (Cible, Portée, Impact, Durée). Les coûts de ces augmentations en nombre de Lames droites sont de 1 Lame droite pour une 1ère augmentation de +1, 2 Lames droites pour une 2nde augmentation de +1, etc.** (voir la *Table d'augmentation des paramètres des Pouvoirs* page 100 pour le détail). Faites intervenir les effets comme bon vous semble, sans en aviser votre joueur ni justifier vos choix.
- **Si le Pouvoir n'existe pas** mais que la prière du prêtre correspond au domaine d'action de la divinité, déterminez une Puissance entre 1 et 10 pour le souhait du prêtre. Traitez le Pouvoir comme s'il existait, et improvisez en vous inspirant de la prière.

Exemple (suite) : le Pouvoir demandé existe, puisqu'il a été précisé par Kéwin. Il s'agit de « maladi » (Maladies). La Puissance de ce Pouvoir est de 5. Il faut donc au moins 5 Lames droites pour avoir une chance que le souhait se réalise. Kéwin a obtenu 9 Lames droites, ce qui est suffisant. Il reste donc 4 autres Lames droites à Renaud pour augmenter les paramètres des effets (le Pouvoir a pour paramètres : affecter Lui, Ici, pour une Semaine).

Quand activer le Pouvoir ?

Pour les Rituels et seulement pour eux, le Pouvoir peut être activé jusqu'à 24h après la fin du Rituel. C'est à vous, maître de jeu, de décider du moment propice. Prenez en compte le contexte désiré par le joueur, c'est-à-dire probablement ce qu'il compte tirer comme avantage des effets, et les conditions d'activation ou de déclenchement des effets. Les Lames droites supplémentaires obtenues par le joueur (voir plus haut) permettent d'augmenter les paramètres du Pouvoir (voir Table d'augmentation des paramètres des Pouvoirs page 100) sans en informer le joueur autrement que par la description des effets.

- La Portée du Pouvoir détermine quand vous pouvez déclencher ces effets : **investissez donc prioritairement les Lames droites supplémentaires dans l'augmentation de la Portée.** Si le prêtre reste trop loin de sa Cible, alors les effets ne prendront pas corps.
- Si le prêtre est assez près, consacrez les Lames droites qui vous restent prioritairement à la Cible, pour être en mesure d'affecter ce que le prêtre a exprimé dans son souhait. Si vous ne disposez pas d'assez de Lames droites et que la Cible choisie est plurielle (Nous, Vous ou Eux), vous affectez la Cible singulière correspondante (Moi, Toi ou Lui). Si vous ne disposez pas d'assez de Lames droites et que la Cible choisie est singulière (Moi, Toi ou Lui), alors le souhait ne se réalisera pas.
- Ensuite, augmentez l'Impact des effets du Pouvoir de manière à ce que l'intensité de l'effet soit le plus proche possible de ce qu'attend le prêtre. Si l'Impact des effets du Pouvoir n'est pas à la hauteur de ce qu'attend le prêtre, décrivez un effet qui sert au mieux les intérêts du prêtre, mais sans dépasser l'Impact des effets du Pouvoir.
- Sinon, les Lames droites éventuellement restantes sont utilisées pour augmenter la Durée des effets.

Exemple (suite) : N'Serengi entre dans la ville avec quelques pirates pour terroriser une poignée de bourgeois. Alors qu'ils sont dans le centre, Renaud décide d'activer le Pouvoir du personnage de Kéwin. Comme Kéwin veut affliger plusieurs habitants de la ville, la Cible « Lui » n'est pas suffisante. Les habitants de la ville ne sont pas adeptes du vaudou et sont de parfaits inconnus pour N'Serengi, par conséquent, la Cible ne peut être ni « Vous », ni « Nous ». Pour affecter tous les membres de la ville, il faudrait avoir pour Cible « Eux », ce qui correspond à 3 augmentations et par conséquent à 6 Lames droites (1+2+3). Kéwin n'en ayant que 5, ce n'est pas possible. Renaud augmente donc la Cible à « Vous » (1+2 = 3 Lames droites) pour n'affecter que les esclaves noirs vaudouisants (ce sont les aléas de la magie divine), la Portée à Là (1 Lame droite) et l'Impact des effets à 6 (impact très important, 1 Lame droite).

Quand déclencher les effets ?

Le Pouvoir s'active si les conditions nécessaires pour que la divinité puisse affecter la Cible sont remplies. Les effets eux-mêmes peuvent se manifester de quelques secondes à quelques jours après l'activation du Pouvoir. Agissez au mieux pour servir les effets du prêtre, mais n'hésitez pas à les retarder pour introduire un peu de suspens !

Exemple (suite) : le jour suivant, des rats commencent à apparaître dans le quartier de la ville visité par les pirates. L'un des pirates a perdu son rat de compagnie… Quelques jours plus tard, les premiers cas de peste apparaissent. Les bourgeois les attribuent au diable, au service duquel les pirates œuvrent pour pervertir le monde. En tout cas, c'est ce que dira le pasteur dans son sermon !

Découverte d'un Pouvoir

Le prêtre peut découvrir un Pouvoir lors d'un Rituel, soit en réalisant un Rituel parfait, soit en tirant Le Mat. Dans les deux cas, il gagnera sa compulsion (voir page 141) quelques heures à quelques jours après la fin du Rituel. Bien entendu, c'est vous MJ qui déciderez du Pouvoir découvert.

- **Rituel parfait.** Si votre joueur ne tire que des Lames droites et en tire suffisamment pour que son souhait se réalise, il découvre un Pouvoir de Puissance égale au nombre de Lames droites tirées, avec une Puissance maximale égale à Foi/Connaissance des mystères +1.

- **Le Mat.** Si le prêtre tire Le Mat, il découvre un Pouvoir de Puissance égale au nombre de Lames droites tirées avant d'obtenir Le Mat, avec une Puissance maximale égale à Foi/Connaissance des mystères +1.

Exemple (suite) : Kéwin a obtenu Le Mat après 3 Lames droites. N'Serengi découvre donc un Pouvoir de Puissance 3 (sa Connaissance des mystères dans la Voie des Frères Marassa est de 5). Comme la dernière Lame tirée par Kéwin est XI La Force, Renaud choisit le Pouvoir, « Santé d'acier », dont il ne donne à Kéwin que son nom en créole : « lasante fè ». Quelques heures après le Rituel, Renaud indique à Kéwin que N'Serengi ressent une pulsion irrépressible pour la douleur, compulsion associée au Pouvoir Santé d'acier.

Rejet

Si le total de Lames renversées obtenues par le prêtre dépasse la somme Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices, la divinité s'estime offensée et le rejette. Le Rituel est un échec, mais c'est là le moindre des maux… L'importance du Rejet dépend de la Puissance du Pouvoir invoqué, et sa Durée dépend du nombre de Lames renversées surnuméraires.

Exemple (suite) : après avoir Tiré les cartes, N'Serengi a accumulé 7 + 2 = 9 Lames renversées, ce qui est énorme. Avec une Connaissance des mystères de 5, des Faveurs de +3 et des Auspices de +3c, Kéwin avait droit à 11 Lames renversées. Si N'Serengi n'avait pas célébré sa divinité auparavant, s'il n'avait pas choisi le mardi pour entreprendre son Rituel, et si ses Rites avaient été plus courts, il n'aurait eu droit qu'à 8 Lames renversées, un nombre suffisant pour qu'il soit rejeté de la Voie et que son Rituel soit un échec.

Quelques conseils

Voici quelques conseils pour restituer à chaque fois la magie du Rituel.

Ambiance

- **Rites.** Demandez au joueur incarnant le prêtre de décrire les Rites qu'il entreprend. Ces Rites sont décrits pages 105 à 119, pour chacune des religions des peuples présents dans le Nouveau Monde.
- **Secret.** Votre joueur ne doit pas savoir si l'activation du Pouvoir a fonctionné. Il doit aussi ignorer quand, où et dans quelles circonstances les effets prendront corps. Ne lui dites rien et laissez-le mijoter. Il cherchera sans doute des manifestations du Pouvoir dans le cours des événements suivants, et c'est très bien comme cela !
- **Sorcellerie.** Les Rituels sont très mal perçus par les personnes incrédules, et l'incrédulité offense la divinité. Décrivez aux autres joueurs, dont les personnages assistent au Rituel, les actes du prêtre comme des actes de sorcellerie, de magie noire ou de satanisme. Toutes les religions ont leurs démons, décrivez donc le Rituel comme l'invocation de ceux-ci. Tous les PNJ incrédules réagiront également de manière négative et violente au Rituel, d'autant plus s'il est couronné d'un effet. Même l'effet seul, provoquant une simple suspicion, peut valoir au prêtre la mort par pendaison, par lacération à mort, ou bien sur le bûcher ou sous la torture…

Fatigue et humilité

- **Possession.** La possession par un dieu ou un esprit demande au prêtre un effort épuisant. En effet, les souhaits importants doivent être appuyés par une concentration sans égale, bien que le prêtre perde conscience lors de la possession. Celle-ci s'accompagne aussi d'efforts physiques violents. Entamer un Rituel en état d'épuisement présente un danger certain, car le prêtre s'en remet alors entièrement à la mansuétude de l'esprit qui le possède.
- **Communion.** L'humilité est la première vertu que doit apprendre le prêtre, car il sait qu'il n'est que l'instrument de son dieu. Sa divinité consent à lui accorder des pouvoirs afin qu'il œuvre pour Sa gloire sur terre. Si le prêtre doit attendre plusieurs heures avant d'effectuer un nouveau Rituel, c'est par simple humilité. Il sait qu'il risque de payer cher un excès d'orgueil.

Exemple (suite) : au sortir de son Rituel, N'Serengi est complètement épuisé (Renaud donne un malus de –2 à toutes ses actions physiques pendant dix minutes par carte renversée accumulée lors du Rituel).

Transe sacrée

Foi/Connaissance des mystères 3

À lire au joueur du prêtre avant sa première Transe :

« Jusqu'ici, tout prêtre que vous étiez, jamais l'intervention du surnaturel ne vous était apparue de façon évidente. Toutes vos prières exaucées suite aux rituels pouvaient n'être que des coïncidences. La guérison rapide d'une vilaine blessure infectée était-elle bien l'œuvre des Frères Marassa, ou seulement une preuve de la forte constitution du blessé ? Si ce genre de question vous anime toujours, alors vous n'êtes pas encore digne de l'attention de votre divinité. Ce doute l'offense et limite grandement les pouvoirs qu'elle est prête à vous accorder. Il est temps de vous défaire de ce doute. Lorsque vous saurez que toute action en ce monde est l'œuvre de votre divinité, chacune de ses interventions vous apparaîtra clairement. Laissez-vous habiter par le divin ! Cette expérience, cette transe à la fois exaltante et terrifiante, fera à tout jamais tomber le voile qui obscurcit votre vue. Lorsque les Frères Marassa vous habiteront et feront resplendir le monde de leur magie par votre main, vos spectateurs vous diront saint, fou ou suppôt de Satan, mais pour vous il n'y aura plus aucun doute… »

Particularité de la Transe

- **Possession.** Pour les religions des Noirs, des Caraïbes et des Bravos, la Transe n'est fondamentalement pas différente de la simple possession. La divinité habite bien le corps du prêtre, mais maintenant le prêtre arrive, par un effort de volonté phénoménal, à conserver son âme – le « petit bon ange » pour le vaudou – dans son corps. Auparavant, il percevait ses propres actes comme à travers un brouillard et ne se souvenait ensuite plus de rien. Maintenant, il reste pleinement conscient alors que la divinité l'habite. Il est donc seul maître de ses actes, même si aller à l'encontre de la personnalité de sa divinité risque de lui attirer son courroux. L'effort extraordinaire de volonté accompli par le prêtre pour contrôler la divinité qui le possède doit être à chaque fois renouvelé.
- **Communion.** Les religions chrétienne, arawak, aztèque et maya voient très peu d'exemples de possession par le dieu. La Transe est plutôt un état extatique dans lequel le prêtre est plus proche de sa divinité qu'il ne l'a jamais été. Il cherche en quelque sorte au cours de sa Transe à devenir à l'image de sa divinité, tout en conservant l'humilité qui sied aux mortels. La divinité lui accorde alors ses pouvoirs, comme celui d'ouvrir la mer en deux ou de ne pas ressentir la douleur. Elle ne le fait pas pour « servir » le prêtre, mais pour que le prêtre puisse la servir et glorifier son nom. L'état de Transe du prêtre ressemble au bonheur s'il désire et accepte la Transe, et aux affres de l'enfer s'il y résiste. La Transe est un sentier mystique toujours différent, unique, et qui doit donc à chaque fois être parcouru de nouveau.
- **Une expérience solitaire.** Les Rituels et les Célébrations de la divinité réunissent en général un grand nombre de fidèles. Pourtant, en dépit de tous les fidèles présents, le Rituel n'est un acte magique que pour le prêtre lui-même. La Transe, quant à elle, est une expérience encore plus solitaire. Elle débute lors d'un rite, mais ce rite peut être accompli par le prêtre seul. Et il est au cours de la Transe si proche de sa divinité qu'il n'a plus conscience de la présence des fidèles.
- **Échelle de temps.** Souvent, le prêtre entre en Transe au lieu d'accomplir un Rituel car le temps lui est compté et les interventions divines doivent pleuvoir pour le tirer d'un mauvais pas. Moïse est poursuivi par les soldats de Pharaon lorsqu'il doit ouvrir la Mer Rouge. Point de temps pour une cérémonie religieuse donc, mais il sait que Dieu est à ses côtés lorsqu'il frappe la mer de son bâton.
- **Acquérir un Pouvoir ou le pouvoir.** Lorsque le prêtre accomplit un Rituel, il sait exactement ce qu'il veut obtenir, mais n'obtient que cela. Il ne peut obtenir que les effets d'un unique Pouvoir. En revanche, lorsqu'il entre en Transe sacrée, il ne cherche pas forcément à obtenir un effet particulier, mais à se mettre en symbiose avec sa divinité. Au cours d'une Transe, il peut théoriquement posséder tous les pouvoirs de la divinité, mais la mégalomanie se paie cher. Dans les faits, au cours de sa Transe, il peut avoir accès à 10 Pouvoirs maximum en même temps.
- **Sur le fil de la lame.** La Transe présente beaucoup plus de dangers que le Rituel. Si le prêtre a réussi à accéder à un Pouvoir au cours d'une Transe précédente, rien ne dit qu'il pourra y accéder de nouveau. C'est d'ailleurs cet orgueil qui perd en général le prêtre. Progresser dans la Transe revient à essayer de contrôler la divinité qui le possède, ou à la harceler pour obtenir toujours plus de pouvoir. De tels actes sont nécessaires à la progression dans la Transe mais attirent la Colère de la divinité. Si le prêtre n'arrive pas à Sortir de la transe avant que ce courroux n'éclate, il est violemment rejeté de l'état de transe. S'il n'en meurt pas, il en gardera des séquelles durables.

Contrôle de la Transe

Au cours de la Transe, le prêtre garde le contrôle de tous ses actes, qu'ils soient magiques ou non. Il peut lorsqu'il le désire Faire ascension et choisir le Pouvoir vers lequel il s'élève, Se détacher, entreprendre une Quête mystique ou Activer un Pouvoir (voir ci-après). La divinité, quant à elle, choisit les Pouvoirs qu'elle laisse découvrir à son prêtre, la compulsion associée et la façon dont les effets des Pouvoirs prendront corps en fonction des désirs du prêtre. Mais aussi, lorsqu'elle estime que le prêtre a dépassé les bornes, elle le rejette de la Transe.

Chemin d'illumination

Lorsqu'il est en Transe, le prêtre parcourt la Voie d'illumination, en se rapprochant de sa divinité ou au contraire en s'en éloignant. Ce parcours mystique s'appelle un Chemin d'illumination. Chaque pas vers l'avant est une avancée vers la puissance et s'appelle Faire ascension vers sa divinité. La communion, la symbiose entre le mortel et le divin, se renforce sensiblement, ainsi que le risque de ne plus pouvoir revenir en arrière. Ce retour en arrière, qui se nomme Se détacher de sa divinité, est nécessaire pour terminer la Transe. On ne peut rester en Transe éternellement, ni même se reposer sur le Chemin d'illumination, car la divinité considèrerait cela comme une offense. Or, comme chaque avancée et chaque recul sont potentiellement aussi des offenses envers la divinité, le prêtre doit Sortir de transe avant que le courroux divin n'explose.

Ce Chemin d'illumination est un ensemble de plusieurs Pouvoirs, de Puissances croissantes et consécutives, à partir de la Puissance 1. Un Chemin d'illumination ne comporte jamais deux Pouvoirs de même Puissance. Le Pouvoir le plus puissant que possède le prêtre dans son Chemin d'illumination est appelé son Pouvoir majeur. Lorsqu'un prêtre n'est pas en Transe, il ne possède aucun Pouvoir dans son Chemin d'illumination. Il doit donc Entrer en transe et Faire ascension.

Exemple : Xipanawa, surnommé « la Plume » du fait de sa petite taille, est en Transe dans la Voie des Xapiripë. Il est au Niveau de transe 5. Son Chemin d'illumination contient donc cinq Pouvoirs : « amoahiki » (Arbres à chant, de Puissance 1), « huutihiripë » (Esprits des arbres, de Puissance 2), « remoremoreaxipï » (Vrombissement des abeilles solitaires, de Puissance 3), « xixi »(Double animal, de Puissance 4) et « õcõeri » (Esprit guerrier, de Puissance 5). « Õcõeri » est son Pouvoir majeur.

Entrée en transe

Hors de la Transe, le prêtre est aux yeux de sa divinité un mortel comme les autres. Les Rituels, longs et élaborés, permettent d'attirer son attention pendant quelques secondes, suffisamment pour qu'elle découvre la prière du prêtre. Une fois son vœu examiné et parfois exaucé, le prêtre retombe dans la masse des fidèles.

La Transe sacrée est une expérience inoubliable. Pour la première fois de sa vie, le fidèle entend la voix de sa divinité, ou peut en percevoir la présence dans le monde qui l'entoure. Comme toute pratique enivrante, elle rebute ceux qui manquent de courage, si bien que la première Transe est rarement à l'initiative du prêtre, dans les religions de communion en tout cas. La divinité se manifeste d'elle-même, à son prêtre uniquement, de façon nette et extraordinaire. Le prêtre a alors la sensation d'être un élu, de son plein gré ou non. En général, l'expérience est tellement exaltante que le prêtre entre en Transe volontairement par la suite. Ce n'est pas toujours le cas, comme pour les personnes frappées par les stigmates du Christ. La divinité peut alors imposer à son élu des Transes jusqu'à ce qu'il accepte enfin d'être un instrument du divin. Ce conflit peut durer toute la vie. Le Christ lui-même n'a-t-il pas rêvé sur la croix qu'il était un simple mortel ?

L'Entrée en transe marque le début d'une relation forte et intime entre le fidèle et sa divinité. Cette relation ne dure que quelques heures mais ne laissera indifférents ni le prêtre, ni la divinité. La divinité voit dans la Transe une nécessité pour que le prêtre accomplisse sa mission de sauvegarde des fidèles, de préservation de la foi et de glorification. Cependant, elle ne supporte pas les écarts, et comme le prêtre ne sait pas ce qu'elle considère comme un écart, il se retrouve sur le fil du rasoir. Elle regarde chacun de ses actes magiques, tantôt avec bienveillance – lorsqu'il obtient une Lame droite – tantôt comme une offense – lorsqu'il obtient une Lame renversée. L'intensité de la foi et des émotions ressenties par le prêtre durant la Transe le change définitivement et l'incite à entrer de nouveau en Transe pour les éprouver encore.

Quand la divinité estime que son prêtre dépasse les bornes, elle l'écrase de sa terrible colère… Au cours de sa Transe, son Seuil de rejet est égal à : Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices.

Exemple (suite) : Xipanawa entre dans la Voie des Xapiripë. Avec une Connaissance des mystères de 6, des Faveurs de +2 et des Auspices de –1c, son Seuil de rejet est de 6 + 2 – 1 = 7.

Note : le prêtre peut Entrer en transe dans une Voie d'où il a été rejeté récemment. Dans ce cas cependant, les Auspices sont néfastes (ils subissent un malus de –5c de Séquelles de rejet). Pour les béhiques arawaks, les séquelles infligées par un zémi ne s'appliquent pas aux actes sacrés entrepris auprès d'un autre zémi. Pour chaque religion autre qu'arawak, les Séquelles de rejet s'appliquent à toutes les Voies d'illumination de la religion.

Cycle de transe

Un prêtre ne peut rester éternellement en Transe rituelle. Chaque instant passé dans cet état extrême est une marque de vanité de sa part et accroît la colère de la divinité. Cependant, celle-ci est d'autant plus patiente que le rite célébrant l'Entrée en transe a été élaboré. **Le Cycle de transe est donc égal à la durée des Rites préparatoires.** Lorsque les Rites sont bâclés en moins d'une minute, la durée du cycle reste toutefois égale à une minute (5 Tours de combat).

Une fois en Transe, **le prêtre ne peut rester à un Niveau de transe donné plus longtemps que le Cycle de transe.** Une fois cette durée écoulée, il devra tenter de se déplacer sur son Chemin d'illumination, soit en Faisant ascension, soit en Se détachant de sa divinité. S'il ne le fait pas, tout simplement parce qu'il ne le sait pas, assaillez-le d'hallucinations de plus en plus atroces, puis forcez-le à Tirer les cartes pour Se détacher. S'il tente de se déplacer mais ne réussit pas, il devra réessayer au Tour suivant.

Exemple (suite) : Xipanawa a bâclé ses Rites en 10 minutes. En plus de déplaire aux xapiripë, cela fixe aussi son Cycle de transe à 10 minutes. Xipanawa vient de Faire ascension vers le Niveau de transe 5. Il ne pourra y rester que 10 minutes au plus avant de devoir Se détacher ou Faire ascension de nouveau.

En Transe sacrée

Décrire la Transe

Lorsque vous évoquez la Transe, n'hésitez pas à décrire à votre joueur nombre de visions, les symboles qui lui apparaissent et les voix qui lui parlent. Tout ceci n'a pas besoin d'être toujours cohérent, en tout cas au début des pérégrinations mystiques du prêtre. Essayez ensuite de donner une cohérence à tout ce que vous décrivez, jusqu'à ce qu'il se sente en territoire connu. Vous pouvez utiliser la métaphore de la forêt, comme celle qui est donnée dans « Ce que sait le joueur » (page 104), ou bien vous aider d'épisodes de la Bible, comme celui de Moïse dans le désert du Sinaï face au buisson ardent. Vous retrouverez cet épisode dans La dernière tentation du Christ, de Nikos Kasansaki, portée sur grand écran par Martin Scorsese.

Exemple (suite) : Xipanawa est en Transe sacrée, habité en même temps par cinq Esprits de la Forêt. Théo, le joueur de Xipanawa, décide que son personnage Fait ascension vers le Pouvoir « poreporeri » (Esprit spectre, de Puissance 6). Il Tire les cartes et obtient juste 2 Lames renversées. Voici ce que décrit Renaud : « Alors que tu imites les gestes, le chant et la danse de « poreporeri », il te semble faire un geste mal perçu par « ōcōeri », l'esprit guerrier dont tu as déjà incorporé les pouvoirs. Tu sens toute la colère d'« ōcōeri » peser sur toi, et les xapiripë, sur leurs miroirs flottants, se mettent à tourner à toute vitesse autour de toi. Tu t'accroches pour continuer ton appropriation de « poreporeri », mais « ōcōeri » lacère ton image-essence de sa lame. Tu échoues donc dans ton ascension, et tu te retrouves chancelant, le corps animé des soubresauts de tes xapiripë affiliés, les xapiripë libres continuant leur danse de présentation devant toi. »

Faire ascension

- **Communion.** En Transe, le communiant est en contact direct avec sa divinité, les yeux exorbités, le visage ravagé de larmes de bonheur ou de douleur. En y mettant tout sa ferveur, il supplie sa divinité de le toucher de sa lumière, afin de mieux pouvoir la servir. S'il montre un soupçon de désir égoïste ou de doute – s'il obtient une Lame renversée –, car personne n'est à l'abri, il offense sa divinité, qui ne lui accorde rien. Si en revanche ses intentions sont pures et sa foi inébranlable – s'il obtient une Lame droite –, alors sa divinité se fera un plaisir de le combler de ses bienfaits.
- **Possession.** Alors qu'il est habité par la divinité, le prêtre se concentre pour prendre le contrôle des pouvoirs de sa divinité. Si, pour ce faire, l'âme de l'adepte agresse la divinité avec laquelle il cohabite – s'il obtient une Lame renversée –, non seulement il ne parvient pas à la contrôler, mais en plus son acte est considéré comme une offense. Le prêtre doit agir de façon simple, naturelle, sans désir égoïste, un peu comme un enfant attrape la main d'un adulte pour lui montrer quelque chose. Alors la divinité ne prendra pas ombrage de ce léger contrôle… si son fidèle obtient une Lame droite. De léger contrôle en léger contrôle, d'ascension en ascension, le prêtre prend peu à peu les rênes des pouvoirs de la divinité. Dans le cas de la religion yanomami, chaque ascension correspond à l'incorporation d'un nouvel esprit et de ses pouvoirs.

Le prêtre Fait ascension pour acquérir un Pouvoir déjà connu, de Puissance juste supérieure au Pouvoir majeur (voir page 134) de son Chemin d'illumination. **Il tire alors les cartes et n'a besoin d'obtenir qu'une seule Lame droite.** S'il réussit, le nouveau Pouvoir s'ajoute à son Chemin d'illumination. Sinon, il pourra essayer à nouveau de Faire ascension au Tour prochain.

Faire ascension prend une Action de combat, car cela demande un effort de concentration (religion de possession) ou une ferveur colossale (religion de communion). Si le prêtre perd sa concentration, en recevant des blessures par exemple, l'Ascension est un échec. Il tire tout de même 2 cartes supplémentaires et ne retient que les Lames renversées. Il ne lui reste plus qu'à recommencer au Tour prochain.

Le prêtre peut Faire ascension n'importe quand, et n'a pas à attendre la fin de son Cycle de transe.

Exemple (suite) : en plein combat, Xapinawa tente de nouveau une Ascension vers « poreporeri », l'esprit spectre. Il Tire les cartes et obtient une Lame renversée, puis une Lame droite. La Lame renversée s'ajoute à la Colère des Esprits de la Forêt. La Lame droite tirée suffit au chaman pour Faire ascension vers le Pouvoir « poreporeri » (Esprit spectre) de la Voie des Xapiripë.

L'Ascension donne accès au nouveau Pouvoir mais ne déclenche pas ses effets. Voyez « Activer un Pouvoir », ci-dessous, pour savoir comment utiliser les Pouvoirs.

Se détacher

La Transe est épuisante pour le prêtre, et au bout de quelques offenses, la peur du Rejet s'installe. S'il reste trop longtemps en Transe et n'arrive pas à en ressortir, l'explosion de colère sera terrible. La raison et l'instinct de survie dictent au prêtre qu'il est temps de Se détacher, mais sa foi en sa divinité et l'ivresse de manipuler les pouvoirs divins l'incitent à continuer à Faire ascension.

- **Communion.** Le prêtre doit rester humble et regagner pas à pas le monde des mortels, une fois sa mission divine accomplie. Cependant, du fait du danger croissant et du regard attentif que sa divinité braque sur lui, le Détachement est souvent motivé par la peur – s'il obtient une Lame renversée – et se solde alors par un échec et une offense. L'échec est tout aussi retentissant si le prêtre, lorsqu'il n'a plus besoin des pouvoirs de la divinité, Se détache sans témoigner de gratitude. Si le prêtre arrive à faire un pas vers le monde des mortels en paix avec lui-même et plein de reconnaissance pour sa divinité – s'il obtient une Lame droite –, alors sa divinité admirera son humilité.
- **Possession.** La concentration nécessaire au contrôle de la divinité qui habite son corps épuise le prêtre, qui, lorsqu'il n'a plus besoin de ses pouvoirs, relâche légèrement son emprise. S'il la libère afin de ne plus l'importuner – s'il obtient une Lame droite –, elle se montre reconnaissante de son attention. Si en revanche il l'abandonne avec négligence sans lui montrer le respect qu'il lui voue, il l'offense et ne parvient pas à Se détacher.

Pour Se détacher, le prêtre doit obtenir une Lame droite en tirant les cartes. **S'il Se détache avec succès, il enlève de son Chemin d'illumination son Pouvoir le plus puissant (le « Pouvoir majeur »).** Son Niveau de transe régresse d'un point. Quand son Niveau de transe devient nul, le prêtre Sort de la transe, et est hors de danger. Se détacher prend une Action de combat. Le prêtre peut Se détacher n'importe quand et n'a pas à attendre la fin de son Cycle de transe.

Exemple (suite) : Avec 4 Lames renversées (au-delà de 7 il se fera rejeter), il est temps pour Xapinawa de sortir de Transe. Xapinawa Se détache donc une première fois. Il Tire les cartes et obtient immédiatement une Lame droite. Il arrête donc de Tirer les cartes et Se détache avec succès. Son Pouvoir majeur – le plus puissant – est « poreporeri » (Esprit spectre, de Puissance 6). Il l'enlève donc de son Chemin d'illumination est se retrouve au Niveau de transe 5. « Poreporeri » n'est désormais plus accessible. Les autres Pouvoirs, de Puissance inférieure à 5, restent accessibles.

Activer un Pouvoir en Transe

Le principal atout de la Transe tient dans la disponibilité immédiate d'un nombre de Pouvoirs élevé, activables à volonté, potentiellement gratuitement.

- **Souhait.** Le prêtre doit formuler ce qu'il désire obtenir, en accord avec le Pouvoir à activer, sans se soucier de la façon dont la divinité interviendra. Il indiquera probablement au passage les personnes, les objets ou les éléments qu'il veut toucher.
- **Condition.** Le souhait doit être l'expression d'un effet de l'un des Pouvoirs que le prêtre possède dans son Chemin d'illumination.
- **Activation du Pouvoir.** L'activation du Pouvoir est instantanée à partir du moment où le souhait est formulé.
- **Tirer les cartes.** Le prêtre peut s'il le désire Tirer les cartes. Chaque Lame droite tirée permettra au MJ d'augmenter les paramètres du Pouvoir afin que le souhait du prêtre se réalise.

- **Modification des paramètres du Pouvoir.** Commencez par modifier la Portée, puis la Cible, et enfin la Durée. Indépendamment pour chaque paramètre, le coût en nombre de Lames droites d'augmentation d'un paramètre est de 1 Lame droite pour la première augmentation de +1, plus 2 Lames droites pour la seconde augmentation de +1, plus encore 3 Lames droites pour la troisième augmentation de +1, etc. (voir Table d'augmentation des paramètres des Pouvoirs page 100).
  - *Portée.* Vous pouvez augmenter la Portée du Pouvoir. Ne dépensez que le nombre de Lames droites minimum pour que la Cible choisie par le prêtre soit à portée. Si vous ne disposez pas d'assez de Lames droites pour ce faire, alors le souhait ne se réalise pas.
  - *Cible.* Vous pouvez augmenter la Cible du Pouvoir comme indiqué ci-dessus. Ne dépensez que le nombre de Lames droites minimum pour atteindre la Cible choisie par le prêtre. Si vous ne disposez pas d'assez de Lames droites, et que la Cible choisie est plurielle (Nous, Vous ou Eux), vous affectez la Cible singulière correspondante (Moi, Toi ou Lui). Si vous ne disposez pas d'assez de Lames droites et que la Cible choisie est singulière (Moi, Toi ou Lui), alors le souhait ne se réalisera pas.
  - *Impact.* Augmentez ensuite l'Impact des effets du Pouvoir afin que le souhait du prêtre puisse se réaliser pleinement, mais pas plus. L'Impact des effets du Pouvoir est déterminé par l'Impact des effets, qui est à la base égal à la Puissance du Pouvoir.
  - *Durée.* Utilisez les Lames droites restantes pour augmenter la Durée comme indiqué ci-dessus.
- **Manifestation des effets.** Ne dites pas à votre joueur si son souhait est en passe de se réaliser. Si c'est le cas, il le remarquera probablement au moment voulu. De plus, vous êtes libre d'attendre, quelques secondes à quelques jours, pour que les effets se manifestent. La manifestation des effets doit être la plus naturelle possible. Les miracles flagrants de toute l'histoire de la chrétienté se comptent sur les doigts des deux mains.

Exemple (suite) : Xapinawa voudrait qu'une sentinelle qui s'enfuit ne soit pas en mesure de trouver ses mots pour indiquer qu'elle a vu les compagnons flibustiers de Xapinawa. Il active donc le Pouvoir « remoremoreaxipï » (Vrombissement des abeilles solitaires) afin d'emmêler sa langue et qu'il ne soit plus compris de personne. Théo Tire donc les cartes pour Xapinawa et obtient 2 Lames droites. La sentinelle est à plus de 100m mais elle est visible. Elle est donc à une Portée « Vue ». Renaud dépense une Lame droite pour faire passer la Portée de « Là » à « Vue ». Il reste une Lame droite à dépenser. La Cible est inconnue et d'une autre religion. Elle est donc « Lui », englobée par « Eux ». Aucune Lame droite supplémentaire n'est nécessaire pour



l'affecter. La Durée du Pouvoir est de 24h. Renaud dépense la Lame droite qui reste pour la faire passer à 1 semaine. Renaud décide que la Sentinelle se détruit la voix en criant « Alerte ! » sur le chemin de la ville espagnole. Elle sera incapable de parler pendant une semaine. De plus, elle ne sait pas écrire et n'arrivera pas à s'exprimer avec les mains.

- **Activer plusieurs Pouvoirs simultanément.** L'activation de plusieurs Pouvoirs simultanément permet d'obtenir des effets plus complexes. Chaque paramètre du Pouvoir combiné est égal au minimum de ce paramètre pour chacun des Pouvoirs de la combinaison.

Exemple : Xapinawa aperçoit une ruche. Il invoque « ōcōeri » l'Esprit guerrier, en même temps que « remoremoreaxipï », le Vrombissement des abeilles solitaires, afin que la ruche se précipite sur la malheureuse sentinelle et s'acharne sur elle avec la fureur de l'esprit guerrier. Les paramètres de « remoremoreaxipï » sont « Là », « Eux », Impact 3, « 24h ». Ceux de « ōcōeri » sont « Vue », « Nous », Impact 5, « Cycle ». Les paramètres du Pouvoir combiné sont donc « Là », « Nous », Impact 3, « Cycle ».

Découvrir un Pouvoir

C'est lors d'une Transe que le prêtre a le plus de chance de découvrir un Pouvoir. Il peut le faire sous l'impulsion de sa divinité ou bien volontairement.

- **Carte Le Mat.** Si votre joueur Tire une carte Le Mat à un moment quelconque de la Transe, il gagne une compulsion pour découvrir un Pouvoir de votre choix, de Puissance juste supérieure à son Niveau de transe actuel.

Exemple (suite) : alors qu'il activait son Pouvoir « remoremoreaxipï » (Vrombissement des abeilles solitaires, Puissance 3), Théo a aussi tiré Le Mat. Renaud indique donc à Théo, quelques temps après que Xapinawa soit Sorti de transe, que son personnage ressent une violente envie de s'installer le soir près d'un lac. Il lui donne aussi le nom yanomami du Pouvoir correspondant à cette compulsion : « yawariomapë » (Esprits sirènes).

- **Quête mystique.** Au cours de sa Transe, le prêtre peut quitter les sentiers battus pour aller explorer le paysage mystique qui s'ouvre à lui. Lorsqu'il le fait, il Tire les cartes. De votre côté, jetez 1D6. S'il obtient autant de Lames droites que le résultat de votre D6, alors il bénéficiera d'une compulsion (voir page 141), concernant un Pouvoir de Puissance juste supérieure à son Niveau de transe actuel.

Exemple : N'Serengi, le géant sénégalais de l'équipage du capitaine Francis de Vercourt, est entré en Transe dans la Voie de Cousin Zaka. Il est actuellement au Niveau de transe 3, ayant dans son Chemin d'illumination les Pouvoirs de « sans zannimo tiye » (Sens du prédateur), de « kwok menas » (Crocs menaçants) et « zye la tè » (Œil de la terre). Sentant que la chance est avec lui, il décide de partir en Quête mystique. Il s'éloigne donc des chemins tracés par les Pouvoirs qu'il connaît et s'enfonce avec angoisse dans l'inconnu. En effet, il partage son corps avec Cousin Zaka, et pour accomplir cette Quête mystique, il doit harceler le lwa de questions et tenter de le contrôler. Renaud, le maître de jeu, jette 1D6 et obtient 5. Kévin Tire les cartes et doit donc, sans le savoir, obtenir 5 Lames droites. Il obtient 3 Lames droites et 5 Lames renversées. N'Serengil ne le sait pas, et ne s'en rendra probablement jamais compte, mais sa quête mystique s'est soldée par un échec. Il ne gagnera donc pas de compulsion au sortir de sa Transe.

Sortir de transe

Pour Sortir de transe, le prêtre doit Se détacher autant de fois qu'il possède de Pouvoirs dans son Chemin d'illumination. Lorsqu'il y parvient enfin, il défausse toutes ses Lames droites. En revanche, il conserve toutes ses Lames renversées ; voyez « Apaisement de la Colère », page 127, pour savoir ce qu'elles deviennent.

Exemple (suite) : N'Serengi Sort de Transe. Il est désormais en sureté, mais a tout de même accumulé 8 Lames renversées lors de sa Transe. À chaque heure écoulée, Renaud permet à Kévin d'en défausser une. Il faudra donc 8 heures avant que Cousin Zaka ait pardonné à N'Serengi son outrecuidance !

Colère

La Transe est un état extatique accordé à contrecœur par la divinité. Elle a sans cesse la sensation que le prêtre abuse de sa bienveillance. Elle lui pardonne vite une fois la Transe terminée, mais est aussi rapidement irritée par ses actes. Tous les actes magiques accomplis par le prêtre sont des offenses potentielles à la divinité. Chaque Ascension peut-être perçue comme de l'orgueil, chaque Détachement comme un manque de foi, et chaque Activation de Pouvoir comme des velléités irrespectueuses. Les utilisations voyantes ou douteuses de la magie divine, ainsi que la présence de personnes incrédules sont perçues comme autant de sacrilèges.

Chaque Lame renversée tirée est une offense. La somme de toutes les Lames renversées accumulées pendant la Transe indique la Colère de la divinité. Celle-ci ne peut pas décroître durant la Transe. Si vous le permettez, à la rigueur un Acte de foi accompli durant la Transe permet d'améliorer les Auspices. Le Seuil de rejet, au-delà duquel le prêtre est rejeté de sa transe, est **Foi/Connaissance des mystères + Faveurs + Auspices.**

Transe instantanée

Foi/Connaissance des mystères 6

À ce niveau de connaissance, l'Entrée en transe est désormais instantanée, et le prêtre n'a plus besoin d'accomplir les Rites de sa religion. Les Auspices liés à la Beauté des rites sont toujours égaux à +0c et ne seront donc pas plus positifs que négatifs. Les Actes de foi, les Péchés et l'Affinité pour la Voie continuent toutefois d'affecter les Auspices de la transe instantanée. Le Cycle de transe, qui était auparavant égal à la durée des Rites, est désormais égal à une demi-heure.

Mis à part ces deux éléments d'importance, la Transe instantanée est identique à la Transe. La Transe instantanée est un acte sacré néanmoins distinct de la simple

Transe. Il est donc possible à un prêtre ayant 6 ou plus en Foi/Connaissance des mystères d'entrer dans une Transe normale, dans le but par exemple d'accomplir de beaux Rites pour bénéficier de meilleurs Auspices et d'un cycle plus long.

Exemple (suite) : Xapinawa a une Connaissance des mystères de 6 dans la Voie des Xapiripë. Il peut donc entrer en Transe instantanée. Nous avons vu tout à l'heure qu'il était entré en Transe, ce qui est son droit puisque Transe et Transe instantanée sont deux actes sacrés distincts. S'il était entré en Transe instantanée à la place, il n'aurait pas eu à réaliser ses Rites, et serait immédiatement entré en Transe sans subir les mauvais Auspices qui accompagnent généralement des Rites bâclés ou trop courts.

Transes multiples (optionnel)

Foi/Connaissance des mystères 8

Imaginez la fureur d'un lwa s'il doit partager le corps d'un adepte avec un autre lwa. Imaginez Quetzalcoatl, le sage serpent à plumes, devoir accorder des pouvoirs à un prêtre en Transe possédé en même temps par son pire ennemi, Tezcatlipoca, le « miroir qui fume ». Pour commettre de telles atrocités en toute impunité, il faut une foi solide comme la Montagne Pelée !

À ce niveau de connaissance, le prêtre peut désormais Entrer en transe dans deux Voies en même temps. Il effectue tous ses actes magiques (Faire ascension, Se détacher, Quête mystique) séparément pour chacune des deux Voies, à l'exception de l'Activation de Pouvoirs. En effet, il peut activer les Pouvoirs de plusieurs Voies simultanément pour un même effet plus complexe. Comme pour la combinaison des Pouvoirs d'une même Voie, chaque paramètre du Pouvoir combiné est égal au minimum de ce paramètre pour chacun des Pouvoirs de la combinaison.

Chaque Lame renversée se rajoute à la Colère commune des deux divinités (les divinités d'un même panthéon partagent leur Colère pour le prêtre). De plus, s'il subit un Rejet dans une des deux Voies, le prêtre subit des séquelles de la part des divinités de chaque Voie explorée, réunies temporairement pour le châtier. Bien entendu, le prêtre ne sera Sorti de transe que lorsqu'il sera redescendu au Niveau de transe 0 pour ces deux Voies.

Exemple : N'Serengi est entré simultanément dans la Voie des Frères Marassa et dans celle d'Ogou. Il est au Niveau de transe 1 dans la Voie d'Ogou (son Chemin d'illumination comporte juste « zanmi opimè » (Solidarité des opprimés)) et au Niveau 3 dans la Voie des Frères Marassa (son Chemin d'illumination comporte « krizokal bles » (Masque de blessure), « refè fos »(Ressourcement) et « lasante vini »(Régénération)).

Pour trier dans un village d'esclaves ceux qui méritent de regagner leur liberté des autres, il voudrait que les opprimés qui se soutiennent les uns les autres se sentent mieux, retrouvent leurs forces et guérissent de leurs blessures, dans un rayon de 10 mètres et pendant une journée. Les trois Pouvoirs en jeu sont « Solidarité des opprimés », « Ressourcement » et « Régénération ». Les paramètres de l'effet désiré sont : Cible « Nous », Portée « Ici », Impact 3, Durée « 24h ».

Les paramètres de « Solidarité des opprimés » sont : « Voix », « Nous », Impact 1, « Jour ». 3 Lames droites supplémentaires sont nécessaires pour avoir un Impact de 3. Les paramètres de « Ressourcement » sont « Toi », « Toucher », « Jour ». Pour que ce Pouvoir permette ces effets, il faut 2 Lames droites pour faire passer la Cible à « Nous », 1 Lame droite pour faire passer la Portée à « Ici », et 1 Lame droite pour faire passer l'Impact des effets de 2 à 3 soit 4 Lames droites. Les paramètres de « Régénération » sont « Moi », « Toucher », Impact 3, « Jour ». 3 Lames droites sont nécessaires pour faire passer la Cible à « Nous » et 1 Lame droite pour obtenir une Portée « Ici ». Kéwin devra Tirer les cartes et obtenir 3 + 4 + 3 = 10 Lames droites.

Incarnation de la divinité

Foi/Connaissance des mystères 10

Le prêtre est arrivé au stade ultime de l'illumination et est désormais un, pour ne pas dire LE, représentant de sa divinité sur terre. Une telle personne a été attendue pendant plusieurs millénaires par les chrétiens, et les juifs et musulmans l'attendent encore. L'Incarnation de la divinité a accès de façon instantanée et automatique – sans Tirer les cartes – à tout Pouvoir connu de la Voie. En revanche, cette puissance sacrée ne permet pas d'augmenter les paramètres des Pouvoirs activés, ni d'en découvrir de nouveaux.

Note : votre joueur n'a aucun renseignement sur cette puissance sacrée, vous devez la lui faire découvrir par la pratique. Par exemple, ses vœux sont réalisés sans qu'il sache pourquoi, certains le sont sous la forme de miracles voyants et immédiats, la science et la vérité sortent de sa bouche sans qu'il en ait le contrôle, etc.

Les divers stades de l'illumination

Il faudra du temps, beaucoup de temps avant que le prêtre n'accède à des pouvoirs puissants. Au début, comme tout bon fidèle, il apprendra à célébrer sa divinité, c'est-à-dire à exprimer sa foi sans rien attendre en retour. À mesure que sa foi grandit, sa divinité, ou les esprits qu'il invoque, semble(nt) de mieux en mieux répondre à ses prières et à ses vœux. Puis vient la réelle illumination. Dans le cas d'une religion de communion, il devient l'instrument de son Dieu, qui agit par son entremise ; dans le cas d'une religion de possession, il parvient à rester conscient au cours de la possession et à agir de son plein gré. Puis le prêtre devient en mesure d'Entrer instantanément en transe sacrée. Enfin, ultime étape, il devient l'enveloppe corporelle par laquelle sa divinité s'exprime directement. Bien entendu, accéder à un nouveau Pouvoir sacré ne fait pas perdre la connaissance des Pouvoirs sacrés inférieurs.

Exemple : Moczetloc a 6 en Foi dans la Voie du Calendrier. Il peut célébrer les dieux du calendrier, accomplir des Rituels pour formuler une prière à l'un de ces dieux, et Entrer en transe dans cette Voie, instantanément s'il le désire.

La découverte du sacré

Foi/Connaissance des mystères de 0 à 1 dans la Voie d'illumination.

Rares sont les prêtres qui dépassent le stade de la simple Célébration de la divinité. Ce premier pas vers l'illumination est le plus difficile et même le plus coûteux. Il s'agit d'une quête extrême ou longue, dont l'issue ne dépend pas de la volonté du prêtre. En prenant l'avantage **Versé dans les arcanes** à la création de son personnage, un joueur peut considérer les quêtes listées ci-dessous comme accomplies. Il doit cependant les décrire en détail au maître de jeu.

Communion

Dans les religions de communion, cette quête sacrée a coûté la vie à bon nombre de prêtres et de fidèles, comme les martyrs chrétiens ou l'Aztèque sacrifié au bout d'un an d'adoration. Le seul espoir du fervent croyant est de mourir en l'honneur de son dieu pour qu'il l'accueille en son royaume. Il obtient d'ailleurs rarement autre chose. Cependant, lorsque sa divinité le trouve exceptionnel, elle lui ouvre la porte de ses pouvoirs. Dans les religions polythéistes, attirer l'attention de l'un des dieux du panthéon attire automatiquement celle de tous les autres.

Afin de prouver sa foi et sa destinée remarquable, le prêtre, ou le fidèle, doit accomplir une quête majeure pour la gloire de son ou de ses dieu(x). Si son dieu ne lui confie pas cette quête personnellement, suite à des prières sans relâche, le prêtre peut la choisir lui-même, mais une quête trop facile sera juste considérée comme un affront difficile à laver.

Illumination

Foi/Connaissance des mystères	Pouvoir sacré	Rang	
		Communion	Possession
0	Célébration	Fidèle, Prêtre	Fidèle, Prêtre
1	Rituel	Martyr	Initié
3	Transe sacrée	Saint	Adepte
6	Transe instantanée	Prophète	Maître
(8, optionnel)	(Transe multiple)		
10	Incarnation de la divinité	Incarnation de la divinité (Messie)	Incarnation de la divinité (Loup-garou, métamorphe)

La nature de la quête dépend de la divinité. Elle doit soit la glorifier, soit étendre son culte, soit marquer pour toujours le destin de son peuple. En l'accomplissant, le prêtre ne doit en aucun cas enfreindre les règles de morale strictes de sa divinité, ni se relâcher dans ses prières. L'ampleur et la difficulté de la quête à entreprendre sont d'autant plus importantes que la Caractéristique Pouvoir du prêtre est faible :

- **3 ou 4. Pas de quête possible.** Le prêtre ne doit même pas envisager la possibilité que sa divinité s'intéresse à autre chose que ses offrandes et ses sacrifices.
- **5. Quête impossible.** Il devra peut-être libérer un peuple entier du joug de son oppresseur, ou faire disparaître un culte qui offense la divinité.
- **6. Quête longue et difficile.** Le prêtre doit retrouver un objet de culte unique choisi par la divinité. Cet objet peut avoir disparu depuis des siècles. Cette quête peut aussi être de convertir un village entier de façon pérenne.
- **7. Quête dangereuse.** Il doit affirmer sa foi dans une circonstance où il est mis en danger de mort ainsi que ses compagnons. Il n'est pas exclu que tous y laissent la vie.
- **8. Prophète.** Le prêtre est une personnalité extraordinaire et est d'ores et déjà choisi. Il doit simplement prophétiser sa propre mort, que sa divinité se fera un plaisir de lui donner. Donnez-lui souvent de fausses alertes, puis donnez-lui le coup de grâce lors de la dernière partie jouée par le personnage…

Possession

Dans les religions de possession, ce premier pas, ce nouveau commencement est un rite de mort et de renaissance au monde surnaturel, comme le rite d'initiation au vaudou (boulé-zin) qui se déroule dans le guévo. Ce rite est éprouvant, car l'initié doit affronter ses propres peurs et une nouvelle naissance. Bien que celle-ci soit hautement symbolique, les souffrances physiques et mentales éprouvées par le néophyte sont bien réelles. Il plonge dans son inconscient pour découvrir ce qui, au-delà de la raison et des émotions, détermine les perceptions, les pensées et les actions des êtres humains. Il déchire alors le voile qui lui obscurcit la vue et l'esprit. Une fois le rite terminé, il est un autre homme – ou une autre femme –, car la magie omniprésente du monde lui apparaît enfin. Les désirs des esprits ou de sa divinité lui paraissent plus évidents, plus tangibles, moins insaisissables : il sait, il connaît maintenant les mystères. Toutes ces épreuves ne donnent que plus de prix à ce trésor incomparable, que l'initié gardera pour lui toute la vie, à moins qu'en tant que maître il n'initie à son tour de nouveaux néophytes.

L'apprenti doit trouver un maître qui accepte de lui faire subir l'initiation. Celui-ci étudiera son comportement pendant quelques semaines, afin de savoir s'il est prêt à être initié. Si ce n'est pas le cas, le professeur peut soit le rejeter, soit lui faire accomplir une quête pour l'aider à découvrir l'introspection qui lui manque. Si le futur élève réussit, il est maintenant prêt. Moins les esprits lui sont favorables – plus sa Caractéristique Pouvoir est faible – et plus la quête sera difficile :

- **3 ou 4. Pas d'initiation possible.** Le PJ ne trouvera aucun prêtre qui accepte de lui faire subir l'initiation.
- **5. Quête impossible.** Le professeur lui confie une quête qu'il juge impossible à réaliser. Si par miracle le PJ réussit, ce ne peut être que grâce à une intervention des esprits. Une mambo le chargera par exemple de créer une nation d'esclaves libérés.
- **6. Quête longue et difficile.** Le PJ doit retrouver un Objet de pouvoir particulier ayant appartenu à un ancêtre du prêtre, ou réunir une famille disséminée dans tout le Nouveau Monde.
- **7. Quête dangereuse.** Dans un moment critique, le PJ doit remettre sa vie ainsi que celle de ses amis aux mains des esprits. Il doit donc avoir une foi inébranlable. Il peut tout à fait en mourir.
- **8. Simple formalité.** Il est accueilli à bras ouverts. Son professeur lui ouvre les portes de son temple et commence son initiation.

Si le PJ n'accomplit pas sa quête et demande tout de même à être initié, il mourra, conformément au rite. Pour renaître, par contre, il devra obtenir un résultat strictement inférieur à sa Caractéristique Pouvoir avec 1D6+1. Sinon, il est… **mort**. Si le PJ a accompli sa quête, son initiation peut commencer et se passe sans encombre.

Progression dans une Voie d'illumination

Le Rituel et la Transe sont les deux manières d'accéder aux pouvoirs divins. Le long de chacun de ces deux chemins, le prêtre peut rencontrer l'illumination.

Compulsion

Lors d'actes mystiques extraordinaires accomplis lors d'un Rituel (voir page 129) ou d'une Transe (voir page 133), le prêtre attirera la grâce de sa divinité, dans le cas d'une religion de communion, ou bien il comprendra mieux sa divinité, dans le cas d'une religion de possession. Une fois la Transe ou le Rituel accompli et le calme revenu dans son esprit, le prêtre ressentira alors une compulsion, que vous lui décrirez. Celle-ci sera plus ou moins

claire. L'avis de personnes plus éclairées que lui, ou une bonne réussite sur un Test de Religion (Éru), lui permettra de comprendre clairement ce que la divinité attend de lui. Demandez à votre joueur de faire en sorte que son personnage ne résiste pas, qu'il s'abandonne à la compulsion, ou même qu'il cherche à générer les événements qui lui permettront de satisfaire ce désir insoutenable. S'il attend trop longtemps, la compulsion risquerait peut être de disparaître. En attendant, le personnage a un faible appétit, dort peu ou fait des rêves étranges en rapport avec la compulsion.

Exemple : Mama Tètefè, mambo, accomplit un Rituel pour accéder au Pouvoir « siy » (Symbolique). Après avoir tiré 3 Lames droites, elle a tiré Le Mat. Le maître de jeu choisit pour elle un Pouvoir de niveau 3 : « la-sajès timoun » (Sagesse de l'enfant). Renaud ne donne à Raphaëlle, la joueuse de Mama Tètefè, que le nom créole du Pouvoir. Quelques heures plus tard, Mama Tètefè est assaillie par l'envie irrépressible de se comporter comme une enfant.

Les compulsions dans la Kabbale

Il n'y a pas dans la Kabbale de compulsion à proprement parler, mais une apparition furtive lors d'un Rituel qui guide le kabbaliste dans ses lectures et sa méditation. Lorsque le kabbaliste reçoit une « compulsion », il reçoit des indices. À partir de ceux-ci, il peut faire, au terme d'une semaine de lecture et de méditation, un Test de Lire/Écrire ET Religion (Kabbale) (Éru), avec une Difficulté égale à la moitié (arrondi au supérieur) de la Puissance du Pouvoir à découvrir (par exemple : -3 pour un Pouvoir de Puissance 5 ou 6). Il doit pour cela disposer d'une extensive bibliothèque sur l'occultisme et la Kabbale. S'il obtient au moins 2 Succès, le Pouvoir est découvert comme pour toute autre religion. En cas d'échec, il devra recommencer à lire et à méditer.

Pouvoir

Lorsque la compulsion a été assouvie, donnez à votre joueur le nom en français de son nouveau Pouvoir, qu'il pourra noter sur sa fiche. **Si ce nouveau Pouvoir est d'une Puissance supérieure à tous ceux que le prêtre connaît dans cette Voie, sa Foi ou sa Connaissance des mystères augmente d'un point.** Connaître un nouveau Pouvoir signifie comprendre une loi essentielle de la nature, des rapports humains et des éléments, en rapport direct avec sa divinité. Cette loi est universelle et reste valable au propre comme au figuré.

Par exemple, le Pouvoir « Que la lumière soit ! » peut aveugler un ennemi, permettre de trouver une chaumière dans la nuit ou augmenter la luminosité des étoiles. Ce Pouvoir peut aussi, dans un village, dans le discours d'une personne ou sur la surface d'un objet, faire la lumière sur un détail caché. Les variantes sont infinies et c'est à votre joueur de les créer. Montrez-lui les divers effets que son prêtre pourra obtenir avec ce Pouvoir en lui décrivant des visions.

Exemple (suite) : bien qu'elle ait subi le regard goguenard des matelots de son équipage, Mama Tètefè a tenu bon dans son rôle d'enfant. C'est alors que vient la révélation. Comme son équipage entier est prêt à suivre un guide aux abords d'un fort espagnol, ces paroles enfantines à l'encontre du guide lui viennent : « Tu me fais peur ! Pourquoi tu armes ton fusil alors que tout le monde le désarme ? » Immédiatement, de la sueur froide perle sur le front du guide, qui avouera sa traîtrise sous la torture. Mama Tètefè sort de cette expérience plus riche encore que son équipage. Elle connaît désormais la Sagesse de l'enfant, et Raphaëlle peut noter le nom en français de ce Pouvoir sur sa fiche d'arcane.

Un jour plus tard, elle reçoit une vision : elle est toute petite, et sa mère hurle comme à son habitude sur son père, en critiquant les moindres de ses faits et gestes. En contrepartie, son père, ne sachant sur quel pied danser, enchaîne les actes infantiles, demandant l'assentiment de sa femme sur les choses les plus futiles, renversant son bol de nourriture, incapable de penser. Cette vision montre à Mama Tètefè qu'il est possible d'infantiliser quelqu'un.

Puis vient la seconde vision, puis la troisième, puis la quatrième, espacées de quelques heures à quelques jours, jusqu'à ce que Mama Tètefè connaisse tous les tenants et aboutissants du Pouvoir.

Progression par les Rituels

Afin de ressentir une compulsion, le prêtre doit obtenir Le Mat au cours d'un Rituel, ou bien invoquer le Pouvoir désiré avec succès en obtenant seulement des Lames droites. Choisissez le Pouvoir découvert, pour lequel le prêtre aura une compulsion révélatrice parmi les Pouvoirs de Puissance a priori égale au Pouvoir invoqué, ou, s'il a tiré Le Mat, de Puissance égale au nombre de Lames droites déjà tirées. Si la Puissance du Pouvoir invoqué est supérieure à la Foi/Connaissance des mystères du prêtre, choisissez un Pouvoir de Puissance juste supérieure à celle-ci.

Progression par la Transe

La Transe est le moyen le plus rapide mais aussi le plus dangereux d'acquérir des compulsions. Ces compulsions peuvent être l'œuvre du hasard (si on tire une carte Le Mat), ou être la conséquence d'une Quête mystique du prêtre. Dans les deux cas, la Puissance du Pouvoir découvert est supérieure d'un point au Niveau de transe du prêtre au moment de la découverte.

- **Le Mat.** Dans le jeu de cartes, l'illumination est représentée par la carte Le Mat, symbole de la face cachée du monde. Lorsque le prêtre tire Le Mat, il découvre un Pouvoir de Puissance juste supérieure à son Niveau de transe au moment où il a tiré Le Mat. De plus, il tire immédiatement une autre carte.
- **Quête mystique.** Plutôt que de Faire ascension, à n'importe quel moment de la Transe le prêtre peut tenter d'explorer des chemins inconnus. Il tire alors les cartes et acquiert une compulsion s'il obtient autant de succès que le résultat d'un D6 que vous aurez lancé en secret.



Pouvoirs

Qu'est ce qu'un Pouvoir divin ?

Chaque divinité possède des pouvoirs infinis, et cependant circonscrits, dans un domaine précis ou une certaine morale. Dieu pourrait changer le plomb en or, mais jamais il ne le fera, car il honnit l'or qui corrompt ses fidèles. Agwé protège ses fidèles dans leurs voyages, physiques ou métaphysiques, mais ne saurait en aucun cas délivrer quelqu'un d'une malédiction ou brûler un navire.

Il serait à la fois vain et irrévérencieux de donner des statistiques de jeu de rôle aux Pouvoirs, car ils transcendent les règles. Les Pouvoirs ne sont pas non plus des sortilèges, aux effets aussi précis et limités que les formules magiques qui leur donnent corps. Les Voies ne sont donc pas des listes de sortilèges que l'on achète au marché. Ce sont des marques de l'illumination du prêtre, accordées par la grâce de sa divinité. L'obtention d'un Pouvoir, même modeste, pour quelques heures nécessite un effort titanesque de la part du prêtre et présente des risques non-négligeables. Les Pouvoirs divins que nous vous proposons essaient de respecter les croyances des peuples qui les utilisaient.

Afin de faciliter la tâche du prêtre, nous vous donnons pour chaque Pouvoir des visions : des exemples d'effets qu'il est possible d'obtenir par l'intermédiaire du prêtre. Ces visions sont livrées au joueur lorsque son personnage découvre le Pouvoir.

Découvrir un nouveau Pouvoir

La découverte d'un nouveau Pouvoir est un parcours initiatique qui peut donner naissance à un véritable scénario. En effet, la découverte du Pouvoir ne se fait pas en quelques minutes, ni en quelques heures. Une fois le Pouvoir découvert au cours d'une Transe, le prêtre devra attendre quelques heures à quelques jours avant d'être animé d'une compulsion. Par ce désir irraisonné, la divinité indique au prêtre la quête, le parcours initiatique à suivre afin de comprendre le nouveau Pouvoir et d'être en mesure de l'activer à l'avenir au cours d'une Transe.

Un Pouvoir découvert peut être plus puissant que le Pouvoir le plus puissant connu par le prêtre dans cette Voie, mais d'un niveau seulement. Si sa Puissance est supérieure de plus d'un point, choisissez un autre Pouvoir. En d'autres termes, cela signifie que pour connaître ou découvrir un Pouvoir, il est nécessaire de connaître un Pouvoir de Puissance juste inférieure.

- **Découverte du Pouvoir.** Un Pouvoir peut être découvert lors d'une Transe ou d'un Rituel. Voyez « Transe », ou « Rituel » pour savoir comment découvrir les Pouvoirs.
- **Compulsion.** Quelques heures à quelques jours après être Sorti de transe, le prêtre est pris d'une compulsion subite, que le maître de jeu décrit au joueur en s'inspirant de celles proposées pour le Pouvoir. La manière de l'assouvir reste nébuleuse pour le prêtre, mais peut être précisée à l'aide d'un Test de Religion (Éru) (voir page 142).
- **Parcours initiatique.** Lorsqu'il sait enfin comment assouvir sa compulsion, le prêtre commence son parcours initiatique. Il doit le suivre sans aucune aide surnaturelle. En effet, réaliser l'acte assouvissant la compulsion aide le prêtre à comprendre le Pouvoir en profondeur, à le découvrir. Le maître de jeu peut réfréner les ardeurs d'assouvissement de compulsion du prêtre en disant au joueur qu'il n'en ressent pas le besoin dans l'immédiat, ce qui signifie qu'assouvir la compulsion n'apprendra rien à son personnage pour le moment. Il peut à l'inverse se faire le messager de la divinité, qui désire que le prêtre assouvisse immédiatement la compulsion, en faisant passer un petit papier au joueur. Le choix de retarder ou d'accélérer l'assouvissement d'une compulsion permet de ne pas gâcher le scénario et d'en renforcer l'intensité dramatique. Une fois la compulsion assouvie, le joueur note le nom du Pouvoir sur sa fiche d'arcanes. **Il pourra désormais Faire ascension vers ce Pouvoir et l'activer au cours d'une Transe. S'il désire activer ce Pouvoir lors d'un Rituel, ses Auspices augmenteront de +1c.**
- **Visions.** Il n'est pas toujours évident pour le joueur de savoir ce qu'un Pouvoir peut avoir comme effets. Pour l'aider, offrez-lui quelques visions. Pour chaque Pouvoir, une liste non-exhaustive vous donne des exemples de visions, plus ou moins détaillés, expliquant les effets du Pouvoir. La vision est souvent un rappel du passé du personnage ou d'un de ses ancêtres, mais elle peut être tout autre. Il s'agit d'une petite anecdote au cours de laquelle le Pouvoir est utilisé ou se manifeste naturellement dans un moment de la vie quotidienne. Vous pouvez rendre les effets flagrants, curieux, totalement explicables, etc. ; vous pouvez choisir l'un de ces types de manifestation, ou bien jongler entre eux. N'expliquez pas à votre joueur à quoi servent ces visions, à

moins que son personnage n'ait une compétence de Religion assez élevée pour le savoir (voir « Ce que sait le joueur » page 104).

Exemple : lors de sa Transe, Xapinawa a obtenu une Le Mat et a donc découvert le Pouvoir de « yawariomapë » (Esprits sirènes). Depuis qu'il est Sorti de sa transe, Xapinawa est pris de la violente envie de trouver un bord de lac donnant vers l'ouest. Une semaine après, alors qu'il traverse un village avec ses compagnons, Xapinawa apprend qu'un tel lac existe dans les environs. Renaud, le maître de jeu, a décidé d'y placer le cadre d'une aventure. Plutôt que de quitter son groupe de flibustiers, Xapinawa convainc son capitaine de faire un détour.

Sur place, les flibustiers sont médusés de voir leur terrible Indien Bravo s'asseoir religieusement, les yeux écarquillés devant le lac, attendant que le soleil se couche. Il découvre les reflets chatoyants, fascinants et séducteurs de l'eau qui miroite de mille couleurs. Chacun de ces reflets ne manque pas de lui rappeler la danse de présentation des xapiripë. Il a alors la sensation de nager au milieu des flots et de rejoindre les esprits sirènes, filles du monstre Tëpërësiki, maître des océans. Cette contemplation du soleil couchant sur l'eau fait naître en lui un profond respect pour le père de ces jeunes et belles filles xapiripë. Il a compris. C'est donc cela, le respect pour le père, que les esprits sirènes, qu'il a imités lors de leur danse de présentation, voulaient lui montrer. Renaud lui indique que le Pouvoir « yawariomapë » signifie « Esprits sirènes ». Théo peut donc ajouter sur sa fiche d'arcane le Pouvoir « Esprits sirènes » ; Xapinawa le connaît désormais.

Une journée plus tard, dans la soirée, alors qu'il discute avec un flibustier près du feu, Xapinawa a sa première vision. Le flibustier barbu se métamorphose en « yawarioma » (esprit sirène), et Xapinawa voit briller dans ses yeux les mille et un reflets du feu. Les ombres mouvantes des flammes dans la nuit mettent en valeur ses formes, et sa voix a les accents cristallins de l'eau qui vient caresser la coque d'un navire ou ourler les bordures du lit d'une rivière. Xapinawa a compris : les esprits sirènes peuvent l'aider à séduire. Théo peut noter cette vision sur sa fiche.

Quelques heures plus tard, durant la nuit, Xapinawa se réveille. Il a 5 ans. Voici que Xapinawa entend sa propre voix, qui dit à son père : « J'ai compris le pourquoi de tous les rêves qui me hantent depuis que je suis petit. Père, je serai chaman désormais, les esprits sirènes m'ont appris la Voie des Xapiripë. » Le jeune Xapinawa se rendort, rassuré sans avoir vraiment saisi la teneur de ces paroles. Xapinawa sort de sa vision ; il a compris : les esprits sirènes peuvent initier au chamanisme.

Le lendemain matin, Xapinawa se réveille. Il a 12 ans, et son père l'emmène à la pêche. Aujourd'hui, il veut lui apprendre à pêcher à l'arc, car enivrer la rivière, Xapinawa sait déjà le faire. Quelques heures plus tard, son père se tient debout sur le canot, en équilibre, l'arc bandé vers la surface de l'eau. Soudain, une vague secoue l'embarcation et il tombe à l'eau. Quelques secondes plus tard, le jeune garçon ne voit plus que les miroitements du soleil sur la rivière. Il attend, attend et attend encore. Désespéré, il s'assied dans la pirogue et pleure son père noyé. Une bonne dizaine de minutes plus tard, son père reparaît, deux gros poissons empalés sur sa flèche. « Ne pleure pas, mon fils, les esprits sirènes ont pris soin de ton père ». Xapinawa Sort de sa transe : les esprits sirènes permettent de respirer sous l'eau.

Etc.

Quelques conseils

- **Secret.** Ne divulguez pas aux autres joueurs la compulsion et le parcours initiatique, car cela détruirait le mystère qui doit entourer le prêtre. Assouvir les compulsions du prêtre met souvent en danger ses proches autant que lui-même. Après quelques expériences malheureuses, les autres joueurs commenceront à se méfier de sa magie. Cet état d'esprit est tout à fait normal et reflète bien l'appréhension que génère le surnaturel à cette époque.
- **Insertion dans la campagne.** Des compulsions mal choisies peuvent altérer la cohérence ou l'orientation du scénario. Cela peut être intéressant de temps en temps, mais en général, cela met le joueur interprétant le prêtre dans une position délicate. À l'inverse, une compulsion judicieusement choisie permettra d'amener vos joueurs au cœur du scénario ou d'introduire de nouveaux éléments dans la campagne. Lorsque la compulsion est proche des désirs du groupe, le parcours initiatique peut être suivi par tout l'équipage, consciemment ou non. Le plus souvent, le prêtre devra manipuler ses compagnons pour qu'ils l'aident à assouvir sa compulsion. C'est un personnage bénéfique, en outre son aura mystérieuse, à la fois fascinante et inquiétante, incitera le plus souvent des pirates superstitieux à ne pas opposer d'objection, si toutefois le parcours initiatique ne va pas à l'encontre de leurs projets ou intérêts. Précisons que si le prêtre les emmène sciemment à l'abattoir, ils ne le percevront pas nécessairement responsable, pouvant ne pas associer à ses actes le danger couru. Vous êtes entièrement libre dans vos interprétations. Évitez seulement de monter les autres joueurs contre le prêtre… plus qu'il ne faudrait.

Exemple : si une compulsion pousse un prêtre à assister à un naufrage, il pourra inciter ses compagnons à se faire naufrageurs. Pire encore, si une compulsion pousse le prêtre à être victime d'un naufrage, il peut saborder son navire et se retrouver avec ses compagnons sur une île déserte, lieu prévu par le maître du jeu pour le scénario ou la campagne.

Paramètres du Pouvoir : Portée, Cible, Impact et Durée

A chaque Pouvoir est associée une **Portée**, exprimée par une distance en termes qualitatifs (Ici, Là, Là-bas, Vue/Voix/Ouïe…). La Portée détermine la distance maximale au-delà de laquelle le Pouvoir sera sans effet. Une fois le Pouvoir activé, les effets peuvent cependant subsister quelle que soit la distance séparant le prêtre de sa Cible. Lorsque le Pouvoir affecte un objet diffus ou étendu, comme le vent, la terre, une forêt ou une ville, la Portée indique à la fois la distance maximale qui séparera le prêtre du point autour duquel les effets prendront corps, et le rayon des effets autour de ce point.

- **Personnelle.** Le Pouvoir ne peut affecter que le prêtre lui-même.
- **Toucher.** Le prêtre doit toucher sa Cible pour l'affecter.
- **Ici.** La Cible doit être à moins de 10m.
- **Là.** La Cible doit être à moins de 100m.
- **Vue/Voix/Ouïe.** La Cible doit être visible (Vue), doit pouvoir entendre (Voix) ou être entendue (Ouïe).
- **Là-bas.** La Cible est à moins de 2 milles nautiques.
- **Continent/Océan.** La Cible doit être sur le même continent, ou sur le même océan.

Exemple : Yatahu, béhique arawak, invoque « tamanbaitonê », le Pouvoir de Reflux, pour contrôler les courants de marée de l'océan. La Portée du Pouvoir étant « Là-bas », il pourra contrôler les courants sur une zone de mer de deux milles de rayon,autour d'un point situé à moins de deux milles de lui.

Un Pouvoir est caractérisé par une **Cible**, définie sous forme de pronoms personnels (Moi, Toi, Lui, Nous, Vous, Eux). Les pronoms singuliers s'adressent à une personne en particulier, tandis que les pronoms pluriels s'adressent à un groupe lié par une affinité (soldats, Indiens, Français) d'un nombre limité (moins de 300 personnes environ). Ces pronoms englobent aussi des cibles non-humaines.

- **Moi.** Le prêtre. Un petit objet à lui.
- **Toi.** Une personne de la même religion ou un ami proche. Un objet simple et petit ou un petit élément (ruisseau) de la nature.
- **Lui.** Une personne d'une autre religion et qui n'est pas un ami proche. Un objet simple ou un élément important (éclair, vent) de la nature.
- **Nous.** Un groupe qui est de la même religion que le prêtre, et qui est constitué d'amis. Si le groupe est hétérogène, seuls ceux qui sont à la fois des amis et de la même religion que le prêtre seront affectés. Un objet composé et petit (pistolet) ou un groupe de petits éléments (le ruisseau et son lit) de la nature.
- **Vous.** Un groupe qui est de la même religion que le prêtre, ou qui est constitué d'amis. Un objet composé (navire) ou un groupe d'éléments (la tempête et la mer déchaînées) de la nature.
- **Eux.** Un groupe d'étrangers ou d'adversaires. Un groupe d'objets composés (une flotte de navires). Les quatre éléments.
- **Peuple.** Tout un peuple (dans le rayon de la Portée). Un continent entier, et le ciel et la mer qui l'environnent.

L'**Impact** des effets d'un Pouvoir sur le monde est limité. Pour la divinité, cela ne représente qu'un petit coup de pouce et on ne peut pas en attendre que ça soulève les montagnes. À l'inverse, les Pouvoirs les plus puissants auront un impact sur le monde probablement démesuré par rapport à ce qu'attendait le prêtre. On ne peut tailler une pierre précieuse avec un marteau d'une tonne, comme on ne peut détruire une montagne avec un petit marteau. L'Impact des effets est le seul paramètre qui soit purement numérique : il est égal à la Puissance du Pouvoir, mais peut être augmenté comme les autres Pouvoirs.

Les effets d'un Pouvoir ne sont pas éternels. S'ils n'ont pas de raison de durer, ils s'affaiblissent doucement, une fois leur **Durée** dépassée. Une amitié créée de façon surnaturelle peut continuer si elle est entretenue, mais elle disparaîtra sans doute instantanément si la Cible haïssait profondément le prêtre.

Activer un Pouvoir

Le Pouvoir est un concept, interprétable au sens propre comme au sens figuré. Les joueurs sont invités à jouer sur cette interprétation autant qu'ils le désirent. Par exemple, « Remonter à la surface » peut aussi bien empêcher le prêtre de se noyer que faire remonter un objet du fond ou pousser un village de naufrageurs à trahir son secret. Cela ne signifie pas pour autant tirer l'interprétation par les cheveux pour faire quelque chose d'improbable. Néanmoins, il serait dommage que le prêtre se limite aux effets décrits dans les visions proposées avec la description du

PARAMÈTRES DES POUVOIRS

Catégorie	Portée	Cible	Impact	Durée
1	Personnelle	Moi (prêtre, un petit objet à lui)	1 (impact individuel faible, impact de groupe insignifiant)	10 s
2	Toucher	Toi (ami ou fidèle, petit élément, petit objet simple)	2 (impact individuel modéré, impact de groupe faible)	2 min
3	Ici (10 m)	Lui (étranger, élément important, objet simple)	3-4 (impact individuel important, impact de groupe modéré)	30 min
4	Là (100 m)	Nous (amis et fidèles, petit objet composé, petits éléments)	5 (impact individuel très important, impact de groupe important)	4 h
5	Vue/Voix/Ouïe	Vous (amis ou fidèles, éléments, objet composé)	6-7 (impact individuel majeur, impact de groupe très important)	24 h
6	Là-bas (2 milles)	Eux (tout)	8-9 (impact individuel considérable, impact de groupe majeur)	1 semaine
7	Continent/Océan	Peuple* (un peuple)	10+ (impact individuel mortel, impact de groupe considérable)	1 mois
8	Terre*			*Permanent

**Seulement si le maître de jeu le permet.*

Pouvoir. Le joueur ne doit en aucun cas lire la description des Pouvoirs, car elle contient les paramètres du Pouvoir, qui doivent rester cachés.

Quel Pouvoir activer ?

Les Pouvoirs activables ne sont pas exactement les mêmes lors d'un Rituel et lors d'une Transe.

- Lors d'un **Rituel**, le prêtre peut activer tout Pouvoir de la Voie, et même des Pouvoirs non décrits, tant qu'ils correspondent au concept de la Voie.
- Lors d'une **Transe**, le prêtre ne peut **activer que les Pouvoirs se trouvant sur son Chemin d'illumination** (voir page 134).

Comment procéder ?

La manière de procéder est légèrement différente entre la Transe et le Rituel. Le prêtre Tire les cartes. Un certain nombre de Lames droites est nécessaire pour activer le Pouvoir avec succès :

- **Rituel.** Le prêtre doit tirer au moins autant de Lames droites que la Puissance du Pouvoir, lequel sera activé dans les 24 heures.
- **Transe sacrée.** Aucune Lame droite n'est nécessaire pour activer un Pouvoir, lequel est de plus activé immédiatement.

Effets

Vous pouvez très bien limiter les effets demandés par un joueur s'ils vous paraissent démesurés. De la même façon, si un Pouvoir vous semble trop puissant entre les mains d'un joueur, restreignez son usage. Vous pouvez même le supprimer et lui en donner un autre de même Puissance à la place.

Modification des paramètres du Pouvoir

Lors d'une Transe ou d'un Rituel, les Lames droites obtenues en plus de ce qui est nécessaire pour activer le Pouvoir sont dépensées par le maître de jeu pour aug-

menter les paramètres. **Ils sont augmentés lors de l'activation du Pouvoir,** soit immédiatement pour la Transe, et à la discrétion du maître de jeu dans les 24 heures qui suivent les Rites pour le Rituel. Le coût pour augmenter un paramètre particulier est indiqué dans la table suivante. Notez que chaque paramètre est augmenté indépendamment des autres : on consulte la table autant de fois qu'il y a de paramètres augmentés.

Augmentation des paramètres des Pouvoirs

Augmentation d'un paramètre	Coût pour l'augmentation
+1 catégorie	1 Lame droite
+2 catégories	3 Lames droites
+3 catégories	6 Lames droites
+4 catégories	10 Lames droites

La Portée est augmentée en premier, afin d'être juste adaptée pour pouvoir toucher la Cible. Si le nombre de Lames droites supplémentaires n'est pas suffisant, alors le souhait ne se réalise pas (dans le cas d'un Rituel, le maître de jeu attendra pour activer le Pouvoir). Ensuite, la Cible est élargie pour pouvoir affecter celle choisie par le prêtre. À défaut de pouvoir affecter la Cible choisie, une Cible inférieure sera affectée, mais toujours selon le souhait du prêtre. L'Impact des effets est alors augmenté jusqu'à ce que le souhait du prêtre puisse être réalisé pleinement. Les Lames droites restantes sont utilisées pour augmenter la Durée du Pouvoir. Ne dites pas à votre joueur si son souhait est en passe de se réaliser, ni si son Impact est trop faible, ni combien de temps l'effet va durer. Il remarquera tout cela au moment voulu.

Manifestation

La puissance sacrée intervient rarement sous la forme de miracles flagrants. Le prêtre peut supplier sa divinité d'intervenir ainsi, pour par exemple redonner confiance et foi à ses fidèles, mais vous pouvez le pénaliser par des Auspices défavorables. Le plus souvent, les effets prennent corps de façon subtile et prêtent à de multiples interprétations. Un savant pourra certainement leur trouver une explication scientifique et rationnelle. Un fidèle y verra naturellement l'intervention du divin. Un fidèle d'une autre religion l'interprétera selon les valeurs, les mythes et les symboles de sa propre religion. Comme ce n'est pas au joueur mais à vous de définir la suite du scénario, c'est aussi votre rôle de définir exactement comment les effets vont prendre corps.

Pour que vos joueurs ne sachent pas si le surnaturel est à l'œuvre, vous pouvez demander au prêtre de vous faire passer en secret un papier décrivant ce qu'il désire obtenir. Trouvez alors une façon naturelle de faire intervenir les effets. N'hésitez pas à attendre avant de donner corps aux effets, afin de troubler vos joueurs. Si le secret vous gêne, contentez-vous de décrire la manifestation des effets selon leurs croyances respectives. Si vous procédez régulièrement de la sorte même pour des événements non-magiques, vous laisserez planer le doute qui doit accompagner toute intervention du divin.

Exemple : le Père Gaudefroy arpente une épaisse forêt d'Acadie avec la dame dont il est le chaperon. La nuit noire force les deux voyageurs perdus à avancer à tâtons. Les hurlements des loups et la certitude que les sauvages sont à leur trousse font frissonner la dame de terreur, mais son pas ne faiblit pourtant pas. Dans un éclair de sagesse, le Père Gaudefroy se met à genoux, invitant la dame à faire de même. Tous deux implorent le Seigneur de les éclairer de sa lumière. Une fois la prière terminée, au bout d'une demi-heure de marche supplémentaire, les deux malheureux repèrent une lueur sourde dans la forêt. Ils se hâtent vers elle et pénètrent bientôt dans une petite clairière au milieu de laquelle une chaumière les appelle. La lumière du feu danse derrière l'unique fenêtre. Remerciant le Seigneur, ils frappent à la porte, certains d'y trouver le réconfort et la sécurité…

Résistance aux Pouvoirs

Lorsqu'une mambo chevauchée par Erzulie danse langoureusement devant un prêtre catholique, celui-ci ne peut s'abandonner à la fièvre sensuelle qui l'envahit sans enfreindre son vœu de chasteté. Il lui faudra un effort de volonté conséquent pour tenter de se maîtriser. Même s'il s'abandonne, il peut se défendre en l'accusant haut et fort de sorcellerie. Le succès de l'activation d'un Pouvoir ne dépend donc pas seulement du prêtre, mais aussi de la Cible et des témoins de ses effets. Ceci est déjà pris en compte dans le paramètre Cible du Pouvoir.

- **Quand ?** On ne peut résister aux effets d'un Pouvoir que si l'on se doute qu'une magie appartenant à une autre religion que la sienne est à l'œuvre. Il est impossible de résister aux effets de Pouvoirs de sa religion, ni aux effets de Pouvoir que l'on n'identifie pas comme tels.
- **Cible.** Lorsque la Cible d'un Pouvoir n'est pas consentante, qu'elle n'est pas de la même religion que le prêtre et qu'elle se doute qu'une magie étrangère est à l'œuvre, elle peut tenter de résister au Pouvoir. Elle effectue un

Test de Caractéristique Difficile (-2). Cette résistance l'occupe durant un tour complet. Si elle obtient 2 Succès, elle parvient à se soustraire aux effets du Pouvoir. La Caractéristique utilisée pour le Test est Résistance lorsqu'il s'agit d'une agression physique, Adaptabilité lorsque les effets du Pouvoir peuvent être esquivés, et Pouvoir pour tous les autres effets. Cette résistance n'empêche pas les effets de fonctionner sur une autre personne.

- **Témoins.** Dans le doute, considérez qu'il y a soupçons.
- *Effet flagrant.* Lorsque des témoins fidèles d'une autre religion assistent à un effet surnaturel flagrant, les effets du Pouvoir peuvent se dissiper immédiatement devant leur incrédulité avant même d'apparaître. Jetez un D20. Si vous obtenez strictement moins que le nombre de témoins, les effets du Pouvoir sont immédiatement dissipés.
- *Soupçons.* Lorsque de tels témoins soupçonnent l'intervention de la sorcellerie, jetez un D100. Si vous obtenez strictement moins que le nombre de témoins, les effets du Pouvoir sont immédiatement dissipés.

Il va sans dire que ces deux types de résistance (Cible et témoins) peuvent se cumuler.

Aide-toi et le ciel t'aidera

Comprenez bien que la puissance sacrée ne saurait être un palliatif à la flemme d'un prêtre, aussi pieux soit-il. Aucune divinité n'accepterait de suivre les ordres d'un simple mortel, prêtre ou non. Le prêtre est au service de sa divinité et les pouvoirs ne lui sont conférés que pour mieux la servir. Quel que soit le succès possible de l'activation d'un Pouvoir, les effets ne prendront pas corps si le prêtre ne met pas tous ses moyens humains en œuvre pour réussir. S'il bénit un voyage mais que personne ne surveille de près l'état de la coque, le navire peut tout à fait sombrer. S'il demande que soit réparée la roue d'un carrosse définitivement détruite sans que personne ne s'attelle à la tâche, cela n'arrivera pas. À l'inverse, même si le Pouvoir n'est pas activé, les efforts du prêtre permettront peut-être d'en produire les effets, sans aucun concours magique. Ainsi dans le cas précédent, si le destin veut que le navire ait une voie d'eau, que la bénédiction échoue, mais que le prêtre s'échine à trouver d'éventuelles voies d'eau, il pourra colmater à temps celle qui menace le navire. Non seulement il ne saurait en être autrement, mais cela nimbe encore plus les effets des Pouvoirs de mystère. Le prêtre lui-même sait-il s'il a trouvé la voie d'eau par intervention divine ou simplement par vigilance ? Non, seule sa Foi/Connaissance des mystères l'en assure. Certes, les sots et les hommes de peu de foi y verront la preuve que la divinité n'existe pas ou se désintéresse des hommes, mais peu importe, car le prêtre, lui, voit clair !



Règles de divination

Deux approches de la divination

Pavillon Noir vous propose deux approches de la divination, toutes deux basées sur les symboles associés à des événements.

La première, divination selon le calendrier aztèque, se base sur les *tonalli* (jours) et *trecena* (treizaines) du calendrier aztèque. À chacun des vingt jours correspond un signe et un dieu porteur, portant tous deux une symbolique et dont l'union se traduit en une liste d'incitations et une liste d'interdictions. Se conformer à ces incitations et ne pas transgresser ces interdictions assure le bien-être et la sécurité du lecteur du calendrier. Les autres usages des jours du calendrier font partie de la Voie du Calendrier.

La seconde est européenne et est basée sur le Tirage des cartes, et plus particulièrement des cartes du tarot, par le cartomancien, pour un consultant (encore que l'on puisse Tirer les cartes pour soi). Chaque carte porte un ensemble de symboles liés aux éléments représentés sur la carte et à leurs couleurs. Ces symboles indiquent pour le consultant, pour ses adversaires, pour ses proches et pour les circonstances de leur rencontre, des éléments permettant de deviner leur avenir. La question profonde qui anime un groupe secret de cartomanciens est la suivante : est-ce l'avenir du consultant et de son entourage qui détermine les cartes tirées, ou bien est-ce le Tirage des cartes qui influence l'avenir ?

Divination selon le calendrier aztèque

Il existe deux calendriers aztèques, l'un profane de 360 jours, et l'autre sacré de 20 × 13 = 260 jours.

La divination aztèque est complexe, dans le sens où elle doit prendre en compte et donner corps à une information venant de trois sources séparées : le jour (*tonalli*) et la treizaine (*trecena*) du calendrier rituel, et le jour du calendrier profane. Ceci est aggravé par le fait que l'interpréteur du calendrier, tout prêtre érudit qu'il est, ne connaît pas toute la symbolique de chaque jour et treizaine.

Il s'agit d'une divination dans la mesure où le lecteur du calendrier détermine les actions présentes et futures voulues par les dieux pour l'ensemble des fidèles. Mais le calendrier ne permet pas de déterminer l'avenir d'un individu en particulier. Ces actions voulues par les dieux sont, par essence même, les actions qui seront bénéfiques au personnage.

Encore plus complexe en réalité

Dans les faits, les dieux porteurs des *trecena* sont différents de ceux des *tonalli*, si bien que les incitations et interdictions des jours et treizaines de même numéro ne sont pas les mêmes. Mais nous avons choisi de les rendre identiques pour des raisons de facilité d'intégration dans le jeu.

Les jours et les treizaines

Il existe 20 jours et 20 treizaines, chaque jour correspondant à une treizaine particulière en termes de signe, dieu porteur (avec leurs pouvoirs et leurs aspects), incitations et interdictions. La divination par le calendrier aztèque ne s'intéresse qu'aux incitations et aux interdictions, qui doivent être données au peuple aztèque pour la prospérité de l'empire. La Voie du Calendrier, elle, embrasse l'ensemble de ces éléments.

Connaissance du calendrier

Le lecteur du calendrier connaît tous les détails correspondant à un jour et à une treizaine pour un nombre de jours égal à 3 × Niveau de Religion (Aztèque). Pour les autres jours, il connaît le signe et le dieu porteur du calendrier, mais sa connaissance n'est pas assez précise pour pouvoir en déduire les aspects et pouvoirs du dieu, ni les incitations et interdictions qui en découlent.

Lors de la première lecture du calendrier d'un personnage, donnez-lui une liste de signes dont le nombre est égal à 3 × Niveau de Religion (Aztèque). Lorsque sa compétence Religion (Aztèque) augmente d'un point, donnez-lui 3 signes supplémentaires.

Cartes de pouvoirs et calendrier aztèque

Parmi vos Cartes de pouvoirs, si vous disposez de ce supplément, vous trouverez les 20 cartes du calendrier. Chaque carte vous rappelle le numéro du jour ou de la

treizaine, son signe, son dieu porteur avec ses aspects et ses pouvoirs, ainsi que les incitations et interdictions qui sont de mise durant l'intervalle de temps correspondant.

Faites tirer à votre joueur autant de cartes que de signes connus par son personnage. Il pourra les récupérer à chaque partie, car ces cartes constituent son savoir du calendrier.

Divination selon le calendrier aztèque

Nous vous proposons ici deux manières de gérer la divination selon le calendrier aztèque par un PJ. La première est adaptée lorsque vous voulez donner des informations au joueur relatives au scénario sous la forme de conseils donnés par les dieux, tandis que la seconde modifie le cours du scénario. C'est à vous et à vous seul, en tant que MJ, de choisir la manière qui vous convient le mieux. Dans les deux cas :

- **Toute action** (du prêtre aztèque, de son groupe ou des ennemis de celui-ci) qui se conforme aux incitations du calendrier est Assez Efficace (+1D) et Assez Facile (+1).
- **Toute action** (du prêtre aztèque, de son groupe ou des ennemis de celui-ci) **bravant une interdiction du calendrier**, même sans le savoir, est Difficile (-2) à partir du moment où le calendrier a été interprété (les incitations/interdictions ont été identifiées) par un joueur ou PNJ important.

Vous pouvez parfaitement soit associer à chaque jour des incitations et des interdictions, que le lecteur du calendrier pratique une divination ou non – ce qui est plus juste –, ou bien ne les prendre en compte que lorsque le lecteur du calendrier détermine les incitations et interdictions dictées par les dieux – ce qui est plus simple à gérer.

Cette divination est en fait un accès à un simple savoir. Par conséquent, elle ne demande que quelques minutes de réflexion, avec de préférence un calendrier aztèque sous les yeux, et peut être réalisée n'importe où et n'importe quand, tant que le lecteur du calendrier est dans un relatif calme.

Divination apportant des informations sur le scénario

Dans cette approche, les jours et les treizaines du calendrier ne se suivent pas dans l'ordre de leur numéro, mais dans l'ordre qui vous convient.

- **Quand ?** Le joueur commence par choisir le jour (aujourd'hui, demain, dans une semaine, etc.) concerné par la divination (c'est-à-dire pour lequel il désire connaître les incitations/interdictions des dieux).
- **Détermination de la *trecena* (treizaine).** Parcourez les différents signes du calendrier, et déterminez celui qui correspond dans la durée (le jour en question, les jours d'avant et les jours d'après) au comportement le plus adapté au bon déroulement du scénario.
- **Incitations et interdictions de la *trecena*.** Demandez à votre joueur s'il connaît le signe de la *trecena* que vous avez choisie. Si oui, donnez-lui les incitations et interdictions correspondantes.
- **Détermination du *tonalli* (jour).** Parcourez les différents signes du calendrier, et déterminez celui qui correspond au comportement le plus adapté au bon déroulement du scénario durant le jour choisi par le joueur.
- **Incitations et interdictions du *tonalli*.** Demandez à votre joueur s'il connaît le signe du *tonalli* que vous avez choisi. Si oui, donnez-lui les incitations et interdictions correspondantes.

Si vous disposez du supplément Cartes de pouvoirs

Si vous disposez des Cartes de pouvoirs pour Pavillon Noir, indiquez simplement à votre joueur les signes correspondant au *tonalli* et à la *trecena* que vous avez choisis. Il pourra lire lui-même les incitations et interdictions sur ses deux cartes, s'il les a. S'il n'a pas ces cartes, il n'a pas de connaissance divinatoire sur ce *tonalli* et/ou cette *trecena*.

Règle alternative sans les Cartes de pouvoirs

Si vous n'utilisez pas les Cartes de pouvoirs, libre à vous d'inventer vous-même des incitations et interdictions pour la *trecena* et le *tonalli* pour lesquels le joueur pratique la divination.

Divination modifiant le cours du scénario

Ce type de divination réclame une bonne capacité d'improvisation, mais introduit dans votre scénario des situations inattendues.

Dans cette optique, les treizaines (*trecena*) et les jours (*tonalli*) sacrés se suivent dans l'ordre indiqué par les numéros. Vous devez alors tenir le compte des jours du ca-

lendrier sacré, en passant tous les jours au *tonalli* suivant et tous les treize jours à la *trecena* suivante.

Lorsque votre joueur pratique la divination concernant un jour précis :

- **Consultez la description du** *tonalli* et de la *trecena* correspondant à ce jour.
- Déterminez si vous pouvez, dans la suite de votre scénario, **introduire les incitations et interdictions correspondantes** le jour choisi pour la divination. Si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à choisir un autre jour et à le proposer.
- Si votre joueur connaît les signes de ce *tonalli* et de cette *trecena*, **lisez-lui les incitations et interdictions correspondantes.**
- **Modifiez le cours du scénario** de manière à ce que braver les interdictions conduise à des situations mauvaises ou dangereuses, et de manière à ce que suivre les incitations amène à agir de manière adaptée à la situation.

Cartomancie

La cartomancie est une méthode de divination et non un appel à des Pouvoirs divins. Aussi, la divination par la cartomancie, qui a le pouvoir de révéler le futur, n'a pas le pouvoir de le modifier. En revanche, qui connaît son futur a la possibilité de l'altérer, voire, en de plus rares occasions, de l'inverser. En revanche, si le destin ne ment pas au travers des lames du tarot de divination, il est traître et fera son possible pour se réaliser. Connaître son futur est donc loin d'être suffisant pour le maîtriser.

Connaissance des mystères de la cartomancie

Les Pouvoirs de la Voie de la Cartomancie n'ont pas de Puissance associée. La Connaissance des mystères du cartomancien est déterminée par le nombre de Pouvoirs qu'il possède. Elle est égale au tiers (arrondi à l'entier inférieur en cas d'indécision) du nombre de Pouvoirs de la Voie de la Cartomancie connus par le joueur, Pouvoirs dont par conséquent il dispose pour interpréter ses tirages.

Connaissance des mystères de la cartomancie = Nombre de cartes de la Voie de la Cartomancie connues / 3

Si vous disposez du supplément Cartes de pouvoirs

Si vous disposez des Cartes de pouvoirs pour Pavillon Noir, indiquez simplement à votre joueur les signes correspondant au *tonalli* et à la *trecena* du jour ciblé par la divination. Il pourra lire lui-même les incitations et interdictions sur ses deux cartes, s'il les a. S'il n'a pas ces cartes, il n'a pas de connaissance divinatoire sur ce *tonalli* et/ou cette *trecena*.

Les Lames du tarot et les Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie

Les Lames du tarot

Pour faire de la divination par le tarot dans *Pavillon Noir*, vous aurez besoin du supplément *Cartes de pouvoirs*. Dans la suite, nous supposerons donc que c'est le cas et que vous disposez également des Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie. Les Lames du destin de *Pavillon Noir* numérotées sont en double ; une version est bordée de noir (Lames renversées), l'autre pas (Lames droites). La Lame « Le Mat », elle, est unique.

Les Lames d'Arcanes majeurs du tarot utilisées dans la divination de *Pavillon Noir* sont appelées « Lames du destin ». Elles sont au nombre de 43 (21 Lames droites, 21 Lames renversées et Le Mat), et représentent un parcours initiatique, sous la forme de numéros – dont la symbolique est importante –, de noms, et d'illustrations dans lesquelles les objets et personnages représentés, leur disposition et leur couleur ont également une symbolique. Cette symbolique est cachée pour les profanes, et seuls les cartomanciens ont accès à une partie de cette symbolique et à leur interprétation par rapport au vécu du consultant. Elle est d'autant plus complexe que les symboliques des différentes cartes tirées interagissent entre elles.

Les Lames d'Arcanes mineurs sont au nombre de 16 et représentent les personnages impliqués dans la situation que la divination est censée éclairer.

Les Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie

Les Pouvoirs de la Voie de la Cartomancie sont des explications de la symbolique des Lames du tarot corres-

pondantes. Les Cartes de pouvoirs correspondantes sont à deux faces. Pour les Arcanes majeurs, l'une des faces correspond à la Lame du tarot renversée (bordée de noir), à effet négatif, et l'autre à la Lame du tarot droite, à effet positif. Concernant les Arcanes mineurs, pour chaque figure (Roy, Reyne, Cavalier, Valet) Coupe et Denier se trouvent chacun sur une face d'une même carte (ex : Roy de Coupe sur une face, Roy de Denier sur l'autre), et il en est de même pour Épée et Bâton. Chaque face d'une Carte de pouvoir contient six Lignes du destin, chacune correspondant à une symbolique et donc à un pouvoir de la Lame.

Contrairement aux autres Voies, les Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie restent en la possession du MJ, et non du joueur. Le joueur, lui, pourra lire les Lignes du destin des lames du tirage en croix à la fin de celui-ci.

Note : dans la suite, nous désignerons les Lignes du destin de la Carte de pouvoir correspondant à une lame du tarot, plus précisément de la face de la Carte de pouvoir correspondant au sens de la lame tirée, par « Ligne du destin de la lame ».

Exemple 1 : la ligne du destin « 3) Punition pour la faute » de la face « Lame renversée » de la Carte de pouvoir « XVI La Maison de Dieu » est la Ligne du destin de la lame « XVI La Maison de Dieu renversée ».

Exemple 2 : la ligne du destin « 1) Leader charismatique » de la face « Lame : Roy d'Épée » de la Carte de pouvoir « Roy de Bâton/Épée » est la Ligne du destin de la lame « Roy d'Épée ».

Tirage en croix

La façon de tirer les Lames du destin dans *Pavillon Noir* se rapproche autant que possible du célèbre tirage en croix, tout en permettant une divination dans le jeu.

Consultant, cartomancien et questionnement

On tire les Lames du destin pour soi ou bien pour une autre personne. La personne qui manipule les Lames et interprète leur symbolique est le cartomancien, et la personne qui le consulte pour connaître l'avenir est le consultant. Le consultant doit être présent. Le consultant peut donc très bien être le cartomancien.

Exemple : Farah, la cartomancienne, personnage de Johan, Tire les cartes pour Mildred, la consultante, personnage de Cristel.

Le tirage de carte est opéré par le cartomancien afin d'obtenir une réponse aussi précise que possible à un questionnement particulier du consultant, qui doit le formuler lui-même. Le questionnement porte sur un événement, une rencontre ou l'issue d'une situation à venir. Plus la question est précise, et plus la réponse le sera. En revanche, une question plus floue permettra d'obtenir des indices sur ce à quoi on ne s'attend pas, mais il sera bon de préciser des plages de temps pour éviter que les informations données deviennent inexploitables.

Exemple : Mildred vient consulter Farah trois fois trois jours de suite.

1er tirage : le questionnement est de savoir si le voyage jusqu'à Port Royal de la Jamaïque va bien se passer.

2nd tirage : le questionnement concerne le contact de Jean, Maître d'équipage du bord et personnage de Bertrand, à Saint Thomas de la Jamaïque, afin de savoir s'il est fiable ou non.

3ème tirage : le questionnement est de savoir si la relâche à Kingston de la Jamaïque va bien se passer.

Symbolique de position des lames

Attention, sur un même tirage, il ne peut y avoir deux fois la même Lame (une fois renversée, une fois droite). **Si vous tirez une Lame du destin dont la version opposée** (même illustration, mais différence de bordure et de sens) **fait déjà partie du tirage, défaussez-la et tirez-en une autre.** Répétez l'opération autant de fois que nécessaire.

Le tirage en croix comporte quatre Lames du destin que le cartomancien place dans l'ordre suivant devant lui : droite, gauche, haut, bas. Trois d'entre elles sont des Arcanes majeurs (haut, bas, droite), tandis que la quatrième (gauche) peut être un Arcane majeur comme un Arcane mineur.

- **La lame de droite** est un Arcane majeur qui représente l'avenir du consultant, qui peut être le cartomancien.
- **La lame de gauche**, qui lui fait face, est l'adversaire du consultant (dans le sens de « celui qui fait face »). L'adversaire peut être opposé au consultant, mais il peut s'agir d'une nouvelle rencontre ou d'une situation nouvelle. L'adversaire est en général une personne, mais peut également être une situation adverse. Cette décision dépend de la question posée et détermine la carte tirée.
  - *Situation adverse.* Arcane majeur.
  - *Personne adverse.* Arcane mineur.

- *Questionnement flou.* Le MJ choisit s'il s'agit d'un Arcane majeur ou d'un Arcane mineur.

Exemple : Farah, la cartomancienne, Tire les cartes pour Mildred, la consultante.

1er tirage : la lame de gauche est un Arcane majeur, car il s'agit d'une situation.

2nd tirage : la lame de gauche est un Arcane mineur, car il s'agit d'une personne.

3ème tirage : la lame de gauche peut être un Arcane mineur ou un Arcane majeur, au choix du MJ. Renaud décide que ce sera un Arcane majeur.

- **La lame du haut** est un Arcane majeur qui correspond à la situation du consultant (et non de l'adversaire) au moment de la rencontre de l'adversaire.
- **La lame du bas** est un Arcane majeur qui désigne l'évolution de cette situation.

Exemple : 1er tirage. Farah Tire les cartes pour Jean. Il tire comme première lame « XVIII L'Hermite non-renversé », qu'il place à la droite de la croix. Il tire alors une lame « X La Roue de Fortune renversée » qui représente l'adversité. Sa troisième lame est « VIIII L'Hermite renversée ». Enfin, sa quatrième lame est « XXI Le Monde renversée », et il la place en bas.

Comme la version droite de cette carte a déjà été tirée, Johan doit défausser « VIIII L'Hermite renversée » et retirer une autre carte. Il tire « IIII L'Empereur », et il la place en haut.

La Puissance de la divination

La Puissance de la divination est choisie par le cartomancien entre 4 et 10 pour un tirage en confrontation avec le destin (voir plus loin). Plus elle est importante et plus la divination a de chance d'être précise. En effet, la divination est réalisée par le MJ en choisissant les lames du tirage en croix parmi un nombre de lames égal à cette Puissance de la divination affinée. La Puissance de la divination est au minimum égale à 4 : le nombre de lames du tirage en croix.

Règles de divination

Avant toute chose, le MJ doit déterminer quel est l'avenir que son scénario prévoit pour le consultant. Il doit le faire avant le tirage.

Exemple : pour le 2nd tirage, Renaud a décidé que le contact de Jean est le maire de la bourgade Saint Thomas, corrompu et prêt à faire affaire avec des pirates. Il est prêt à acheter le contenu de leur navire et à leur faire de faux papiers pour entrer dans Kingston. En revanche, il subit une enquête des autorités de Kingston, et tout déchargement à Saint Thomas attirerait sur lui l'attention des autorités. Il préfère donc que le déchargement se fasse à Kingstown, dans son entrepôt familial. Ne souhaitant pas interrompre ses activités de recel, il ne touchera pas mot aux PJ de cette enquête le concernant qui risque de leur attirer des ennuis.

Étape 1 : Puissance de la divination

Le cartomancien commence par choisir la Puissance de la divination, entre 4 et 10. Une Puissance plus élevée permet une divination plus précice. En revanche, si ne tire pas assez de Lames droites lors de son Rituel, celui-ci est un échec et la divination ne lui donne aucune information.

Exemple : Johan choisit une Puissance de 6 pour sa divination. Celle-ci sera peu précise, ce qui n'est pas anormal pour un personnage débutant.

Étape 2 : Rituel

Le cartomancien effectue alors un Rituel.

Il n'existe qu'un seul paramètre pour un tel Rituel : l'Affinage de la prédiction, qui a de base la valeur 0. L'Affinage de la prédiction peut être augmenté de la même manière que les paramètres des Pouvoirs des autres Voies d'illumination.

Exemple : il tire 6 Lames droites et 5 Lames renversées dans un premier temps, mais ne s'arrête qu'après avoir obtenu 4 Lames droites supplémentaires. L'Affinage de la prédiction est donc égal à 2, car il faut 1 Lame droite pour passer de 0 à 1 et 2 Lames droites supplémentaires pour passer de 1 à 2. La dernière Lame droite tirée est perdue.

Étape 3 : tirage en croix

Couper. Avant toute divination, le cartomancien coupe ses deux paquets : Arcanes majeurs et Arcanes mineurs.

Exemple : Johan coupe ses deux paquets avant de Tirer les cartes.

Tirage des lames de divination. Le cartomancien tire un nombre de lames égal à la Puissance de la divination + Affinage de la prédiction, et les donne au MJ. Ces lames ne servent que pour la prédiction, et les Lames renversées qu'elles contiennent ne sont négatives que parce qu'elles représentent des événements négatifs pour le cartomancien.

Nombre de lames pour la divination = Puissance de la divination + Affinage de la prédiction

Exemple : le nombre de lames pour la divination de Farah est 6 + 2 = 8. Johan tire donc 8 lames pour la divination.

- **Face à une personne adverse.** Si l'adversaire est une personne adverse (voir *Symbolique de position des lames*, page 153), le cartomancien peut choisir de tirer chacune de ses lames soit parmi les Arcanes majeurs, soit parmi les Arcanes mineurs. En revanche, il doit tirer **au moins un Arcane mineur.**

Exemple : l'adversaire de cette seconde divination est une personne adverse. Johan décide de tirer 3 lames d'Arcanes mineurs, et 5 lames d'Arcanes majeur. Les lames tirées pour la divination sont :

- Arcanes majeurs : IIII L'Empereur droite, VIII La Justice renversée, X La Roue de Fortune renversée, XIII L'Arcane sans nom renversée, XVI La Maison-Dieu droite.

- Arcanes mineurs : Reyne de Bâton, Cavalier de Bâton, Roy de Deniers.

- **Face à une situation adverse.** Si l'adversaire est une situation adverse (voir *Symbolique de position des lames*, page 153), le cartomancien tire toutes ses lames du paquet des Arcanes majeurs.

Exemple : la première divination de Johan concerne une situation adverse et non une personne adverse. Johan tirera toutes ses lames de divination du paquet d'Arcanes majeurs.

Réalisation de la divination. C'est le MJ – qui connaît le scénario – et non le cartomancien – qui ne le connaît pas – qui réalise la divination. Il commence par récupérer les Cartes de pouvoirs de la Voie de la Cartomancie qui correspondent aux lames de divination tirées. Il réalise la meilleure divination possible avec les lames que vient de lui donner le joueur incarnant le cartomancien, dans le sens (droit ou renversé) du tirage. Pour ce faire, il doit totaliser le plus grand nombre de points de divination, en choisissant pour chaque Pouvoir de divination la Ligne du destin la plus pertinente, en commençant par poser la Lame de gauche. Voici le nombre de points correspondant à une lame à une position précise du tirage en croix.

- **3 points.** Une Ligne du destin de la lame correspond exactement à un élément principal du scénario concernant le consultant, ou dont la connaissance constitue un atout majeur pour le joueur.
- **2 points.** Une Ligne du destin de la lame correspond exactement à un élément secondaire du scénario concernant le consultant, ou dont la connaissance constitue un atout mineur pour le joueur.
- **1 point.** Une Ligne du destin de la lame correspond partiellement ou indirectement à un élément principal du scénario, concernant le consultant.
- **0 point.** Une Ligne du destin de la lame correspond partiellement ou indirectement à un élément secondaire du scénario, concernant le consultant, ou bien aucune Ligne du destin ne correspond au futur du consultant.
- **Malus de mauvaise position.** -2 par lame qui n'est pas à sa place optimale.
- **Malus d'absence de correspondance.** -2 pour chaque lame (hors lame de gauche) qui ne correspond pas à l'adversaire dénoté par la lame de gauche.

Exemple : la meilleure divination correspond à :

- À gauche : la Ligne du destin « 5) Escroc doué » de Roy de Deniers correspond directement au contact de Jean, et la Ligne du destin « 3) Personne voulant aider mais gênant plus qu'elle n'aide » de Cavalier de Bâton correspond au fait que le contact est d'accord pour écouler la marchandise des PJ, mais que l'enquête dont il fait l'objet nuira aux PJ. Les deux valent donc 2 points chacune, car elles correspondent directement à un élément secondaire du scénario.

- À droite : la Ligne du destin « 4) Dépossession » de XIII L'Arcane sans Nom correspond à la perte d'une partie du butin des PJ, du fait de l'enquête de la capitainerie de Kingston ; elle vaut donc 3 points.

- En haut : la Ligne du destin « 1) L'orgueil est un bienfait. Richesse et impérialisme » de XVI La Maison-Dieu

droite correspond aux perspectives de richesse liées au contrat signé entre les PJ et le contact. Cette lame vaut donc 2 points à cette place car elle concerne un élément secondaire du scénario.

- En bas : la Ligne du destin « 6) Loi implacable et sans répit. Problèmes judiciaires » de VIII La Justice correspond aux suites du contrat avec le contact et vaut 2 points car elle concerne un élément secondaire du scénario. La Ligne du destin « 1) Effets négatifs de la hâte. Bénéfice perdu » de X La Roue de fortune renversée correspond à un élément principal du scénario – le blocus de la ville par une flotte espagnole – et vaut donc 3 points.

- Malus de mauvaise position. Toutes les lames sont à leur place. Ce malus est donc nul. On pourrait mettre X La Roue de Fortune renversée en haut, mais elle serait mal placée. Certes elle rapporterait 3 points de part son lien direct avec un élément principal du scénario, mais son mauvais placement infligerait à la divination un malus de -2 points. Il vaut donc mieux la placer en bas qu'en haut.

- Malus d'absence de correspondance. XIII L'Arcane sans Nom à droite, XVI La Maison-Dieu droite en haut et XIII L'Arcane sans nom renversée en bas représentent la situation adverse. En revanche, X La Roue de Fortune renversée en bas (son meilleur placement) ne correspond à rien de directement intéressant pour le consultant, ce qui impliquerait un malus de -2 points.

S'aider des Cartes de pouvoirs

Mémoriser les Lignes du destin de chaque Carte de pouvoir liée à une des lames tirées est un casse-tête. Les Cartes de pouvoirs peuvent servir d'aide. Lorsque vous avez lu les Lignes du destin d'une de ces Cartes de pouvoirs, posez la carte à sa place dans le tirage en croix, en la tournant pour montrer le nombre de points qu'elle représente.

3 points. Posez la Carte de pouvoir verticalement et dans le bon sens (tête en haut).

2 points. Posez la Carte de pouvoir horizontalement.

1 point. Posez la Carte de pouvoir verticalement, mais renversée (tête en bas).

0 point. Mettez la Carte de pouvoir de côté.

Le choix. Lorsque plusieurs choix se présentent correspondant chacun au nombre maximum de points obtenus, le MJ doit faire un choix d'une lame par position dans le tirage en croix.

En conclusion, le meilleur tirage est Roy de Deniers à gauche (2 points), XIII L'Arcane sans Nom à droite (2 points), XVI La Maison-Dieu droite en haut (2 points) et XIII L'Arcane sans nom renversée en bas (2 points), pour un total de 8 points, ce qui en fait une très bonne divination.

Exemple : Dans la divination précédente, la Carte de pouvoir de IIII L'Empereur droite est mise de côté, celle de VIII La Justice renversée est posée horizontalement en bas (2 points), celle de X La Roue de Fortune renversée est posée verticalement et droite en bas (3 points), puis tournée jusqu'à être tête en bas (-2 points de malus d'absence de correspondance), celle de XIII L'Arcane sans nom renversée est placée horizontalement à droite (2 points), XVI La Maison-Dieu droite est placée horizontalement en haut (2 points), celle de Roy de Deniers est placée horizontalement à gauche (2 points), tout comme le Cavalier de Bâton (2 points). La Reyne de Bâton qui ne correspond à rien est mise de côté.

Qualité de la divination

Le nombre de points obtenus lors de la réalisation de la divination par le MJ indique la qualité de la divination.

12 points. Divination parfaite.

8-11 points. Très bonne divination.

4-7 points. Divination correcte.

3 points ou moins. Mauvaise divination.

Exemple : La divination précédente totalise 11 points. Il s'agit donc d'une très bonne divination.

Étape 4 : les Lignes du destin

Le joueur incarnant le cartomancien indique alors au MJ les Cartes de pouvoirs qu'il connaît. Pour ces cartes et seulement pour celles-ci, le MJ indique le numéro de la Ligne du destin correspondant à la prédiction. Pour les

autres cartes, le cartomancien saura que l'une des Lignes du destin correspond au futur, mais ne saura pas laquelle.

Exemple : parmi les Pouvoirs IIII L'Empereur, VI L'Amoureux, X La Roue de Fortune et XV Le Diable dont les lames forment le tirage en croix, Farah connaît les Pouvoirs VI L'Amoureux et X La Roue de Fortune. Renaud indique à Johan les deux Lignes de destin qu'il a choisies sur les Cartes de pouvoirs connus : « 5) Choix entre deux voies attirantes. Contrat » pour VI L'Amoureux et « 1) Effets négatifs de la hâte. Bénéfice perdu » pour X La Roue de Fortune renversée. Pour les lames IIII L'Empereur renversée et XV Le Diable, Johan peut voir sur chacune les 6 Lignes du destin de la lame, mais sans savoir laquelle son MJ a choisi.

Étape 5 : voir le destin à l'œuvre

À tout moment après le tirage, le joueur incarnant le cartomancien peut demander au MJ si ce qu'il voit correspond à l'une des Lignes du destin qu'il lui a indiquée lors de l'étape 2 ou si cette Ligne du destin va se réaliser. Il doit alors réussir un Test de Cartomancie. Ce Test est au début Normal (+0), mais subit un malus de -1 cumulatif à chaque nouvelle demande concernant un même tirage en croix.

Exemple : au moment où l'entrée de la rade de Kingston est bloquée par des navires de guerre, Johan demande à Renaud si cela est en rapport avec « 1) Effets négatifs de la hâte. Bénéfice perdu », la lame du bas du 3ème tirage en croix. Il effectue pour Farah un Test de Cartomancie. Ce Test est Très difficile (-3) car il s'agit de la 4ème demande concernant ce tirage en croix. Il obtient néanmoins 2 Succès. Renaud lui dit qu'effectivement, c'est le cas.

Étape 6 : modifier son destin

La divination n'est pas un futur gravé dans le marbre, mais le futur qui se serait produit s'il n'y avait pas eu divination. Plus le cartomancien et ses alliés chercheront à modifier ce futur, et plus le cours des événements s'éloignera de ce que la divination a prédit.

Exemple : Farah compte bien modifier le cours du destin si celui-ci n'est pas en faveur de la consultante et de son équipage.



Découverte de nouvelles Cartes de pouvoirs

La découverte de nouveaux Pouvoirs de la Voie de la Cartomancie suit quasiment les mêmes règles que les autres Rituels. Pour découvrir un nouveau Pouvoir, il faut tirer la lame Le Mat **en tant que carte de Rituel** (et non en tant que lame du tirage en croix). La règle de découverte de Pouvoir pour un Rituel parfait ne peut s'appliquer ici.

Colère et Rejet

L'accumulation de la Colère est la même que pour n'importe quel Rituel, ainsi que le Seuil de rejet. Cependant, le cartomancien n'a invoqué aucun Pouvoir. Les Séquelles de rejet dont il souffre sont des événements liés à toutes les Lames renversées tirées pour le Rituel (et non à celles tirées pour le tirage en croix).

Objets de pouvoir

Dans toutes les religions, les objets sont souvent touchés par le pouvoir de la divinité. Les reliques des saints chrétiens guérissent des maladies, les os des morts enroulés dans des chiffons permettent aux Caraïbes d'envoyer des mabouyas contre leurs ennemis, les zémis assurent aux chefs arawaks la domination sur leur peuple, le paquet-kongo vaudou protège la personne qu'il représente, les masques mortuaires et les croix des cimetières guident les morts vers leur nouveau royaume.

Les exemples sont innombrables et ne touchent pas que les objets de culte. Ces Objets de pouvoir sont peut-être, au même titre que les miracles, des preuves tangibles de l'existence de la divinité. Ils permettent aussi à celle-ci de venir en aide à ses fidèles sans Rituels et sans Transes. Mais peut-être ne matérialisent-ils qu'une illusion, motivée par la soif de pouvoir du commun des mortels…

Caractéristiques des Objets de pouvoir

Un Objet de pouvoir est défini par le **Pouvoir** qu'il contient et son caractère **actif** ou **passif**. Un objet éphémère n'est utilisé qu'une fois, tandis que certains objets **permanents** ont une **Fréquence d'utilisation** et une **Durée d'activation**.

Pouvoir

Le Pouvoir d'un Objet de pouvoir est identique au Pouvoir divin qui lui a été insufflé. Le prêtre choisit ce Pouvoir lorsqu'il élabore l'objet. C'est à l'utilisateur de définir les effets qu'il souhaite au moment d'activer l'objet, mais bien souvent, il ne connaît pas la nature exacte du Pouvoir contenu dans l'objet. En revanche, la divinité pourra envoyer des rêves cryptiques au possesseur de l'objet, rêves d'autant plus clairs que le possesseur est un fidèle de la divinité et que son Niveau de compétence dans cette Religion est élevé. Le mystère entourant l'objet ne le rend que plus attrayant pour son possesseur.

Actifs, passifs ou autonomes

Un Objet de pouvoir actif nécessite de la part de son utilisateur l'illumination nécessaire. Il n'est donc d'aucune utilité à un profane ou à un prêtre d'une autre religion. Cela ne veut pas dire pour autant que son possesseur doive connaître le Pouvoir ou l'avoir découvert au cours d'une Transe. Il doit tout simplement pouvoir entrer en communication avec la divinité qui a touché l'objet de son pouvoir, et donc avoir acquis l'avantage Versé dans les arcanes.

Les Objets de pouvoir passifs sont beaucoup plus puissants, car ils peuvent être utilisés par des profanes et ne nécessitent aucune connaissance religieuse. Vous pouvez imposer un mode d'utilisation plus contraignant, moins pratique. Par exemple, un baume doit être appliqué sur le corps pour faire effet, ou un wanga pouvant guider son possesseur vers un objet disparu ne le fera qu'au travers de rêves cryptiques.

Les Objets de pouvoirs autonomes sont doués d'une conscience propre. Ils utilisent eux-mêmes leurs pouvoirs, dans les limites de leur Fréquence d'utilisation possible et de leur Durée d'activation, ainsi que dans les limites des paramètres du Pouvoir. On peut bien entendu leur demander d'activer leur Pouvoir, mais rien, hormis leur soumission à leur possesseur, ne les force à le faire.

Objets éphémères

Huiles, baumes, philtres, poudres et potions libèrent leur énergie divine une fois consommés. Bien qu'éphémères, ils peuvent libérer des effets puissants et durables. Une poudre répandue sur le sol fera apparaître les traces d'une proie, un baume appliqué sur une blessure résorbera la plaie en quelques heures, une huile répandue sur une boussole mènera un navire vers sa perte. Un philtre d'amour lia Tristan et Iseult pour la vie, et même au-delà. Tous ces Objets de pouvoirs éphémères ne diffèrent que par le mode de consommation et la nature du Pouvoir qu'ils contiennent.

- **Baume (passif).** Le baume est appliqué sur le corps de quelqu'un. Il s'agit souvent d'un remède pour soigner une blessure.
- **Charme (passif).** Les Yanomamis fabriquent des charmes de chasse (pour attirer les animaux), d'amour, etc., en mettant des herbes spécifiques dans une bourse qu'ils s'accrochent autour du cou. Ils broient les herbes à travers la bourse pour en libérer l'effet. Les Caraïbes, eux, fabriquent des charmes sous la forme de chair de mansfenix broyée, qu'ils portent au cou comme les Yanomamis afin d'augmenter leur courage.
- **Herbe (passif).** Le prêtre brûle l'herbe et en fait inhaler les vapeurs à la Cible.
- **Huile (passif).** Une huile doit être étalée sur un objet pour libérer son pouvoir divin. Les effets en sont assez courts.
- **Philtre (passif).** Le philtre doit être ingéré par la victime pour libérer son effet, parfois néfaste et alors permanent.
- **Poudre (passif).** Le prêtre jette la poudre devant lui afin qu'elle libère son pouvoir. Celui-ci affecte soit les objets, soit les personnes que la poudre recouvre.

- **Potion (actif).** La potion transmet ses pouvoirs à la personne qui la boit. Celle-ci est alors en mesure d'activer le pouvoir comme si elle était en Transe.
- **Sortilège pour sarbacane (actif).** Un sortilège pour sarbacane est un mélange d'herbes et de latex dont on enduit une aiguille de sarbacane. Elle libère ses effets en créant une blessure.

Il est nécessaire de consommer une dose afin d'activer le pouvoir qu'elle contient. L'effet produit est celui qui semble le plus conforme à la situation (à votre discrétion), à moins que l'utilisateur ne réalise lui-même son vœu. La réussite est automatique.

Objets permanents

Certains objets portent en eux le pouvoir divin depuis des générations. Il s'agit soit d'objets façonnés et ouverts au divin par un prêtre, soit de reliques d'une personne sainte. Un tel Objet de pouvoir peut contenir plusieurs Pouvoirs différents, offrant de plus grandes possibilités à son possesseur.

Fréquence d'utilisation

Ils peuvent libérer leurs pouvoirs un nombre infini de fois, mais pas au-delà d'une certaine fréquence. Si l'objet vient d'être utilisé avec succès et a une fréquence d'une fois par mois, son possesseur devra attendre un mois avant de s'en servir à nouveau. De même que son possesseur ne connaît pas forcément le Pouvoir, il n'est pas non plus conscient de cette fréquence. Il essaiera alors peut-être d'utiliser l'objet sans succès, alors qu'il lui suffit d'attendre. Nous vous présentons la Fréquence d'utilisation comme si elle était fixe (ex : une fois par heure), mais elle ne l'est pas réellement (le MJ peut décider que l'objet ne sera pas utilisable avant deux jours, un mois…). Si vos joueurs effectuent des tests systématiques pour déterminer cette fréquence, n'hésitez donc pas à rendre le fonctionnement de l'objet plus aléatoire !

Rite et Durée d'activation

Le possesseur de l'objet doit accomplir un rite, comme un sacrifice, une danse, l'absorption d'une drogue, afin d'activer le Pouvoir. Certains de ces Rites prennent des heures, alors que d'autres sont instantanés. Afin de pouvoir utiliser l'objet, il est nécessaire de connaître ce rite, qui peut être appris auprès d'un prêtre de la religion de l'Objet de pouvoir, ou au moyen d'un Test de Religion réussi. Le possesseur de l'objet doit accomplir le rite aussi longtemps que l'indique la Durée d'activation. Par exemple, si la Durée d'activation est de 30 minutes, les Rites devront durer au moins 30 minutes. Ce n'est qu'une fois le rite fini que les effets peuvent enfin prendre corps.

Les différents Objets de pouvoir permanents

- **Baka (passif).** Le baka, appelé aussi « gad » (garde) est un esprit protecteur. Souvent représenté par un petit nain en terre, il protège les maisons et les navires. Cependant, la puissance se paye, car cet esprit maléfique peut se retourner contre son porteur et ses proches.
- **Collier de mabouya (passif).** Les Caraïbes, lorsque le mabouya les bat sans relâche, sculptent des statuettes effrayantes à l'effigie de Mabouya, auxquelles le boyer confère un pouvoir. Le Caraïbe porte alors la statuette à son cou pour se protéger des coups du démon.
- **Le bottou qui rend fou (actif).** Un bottou consacré par le Pouvoir « Le bottou qui rend fou » peut offrir une affinité dans la Voie d'Ichéiricou pour la protection et la punition, si l'on s'en sert pour transmettre des maléfices de cette Voie. Par exemple, une fois le bottou consacré, le boyer veut infliger le Pouvoir « Fièvre (ekéleou) » de la Voie d'Ichéiricou pour la protection et la punition à un ennemi. Pour le Rituel lui permettant d'accéder au Pouvoir, il bénéficie d'une affinité de +1c. En revanche, l'effet ne sera déclenché que lorsqu'il frappera l'ennemi de son bottou.
- **Objet enchanté conscient (autonome).** Un balai pourra aider à faire le ménage, une épée pourra contrôler celui qui la porte ou brûler les mains de celui qui n'est pas fait pour la porter, une corde pourra se tendre, ramper ou accrocher les pieds de quelqu'un. Les objets enchantés conscients peuvent posséder des pouvoirs de la Voie du Folklore, mais aussi n'importe quel effet intelligent, utile ou amusant.
- **Objet enchanté inanimé (passif).** Les objets enchantés peuvent tout simplement servir de réceptacle à un Pouvoir. Par exemple, une épée contenant le Pouvoir « Vision féérique » permet à son possesseur de voir les fées lorsqu'il la tient en main.
- **Cristal magique (actif).** Le cristal est le vecteur qu'utilisent les sorciers – à différencier des prêtres – aztèques pour manifester leur pouvoir et affecter les braves gens. Le cristal, symbole de Tezcatlipoca, le Miroir qui Fume, permet de voir le passé, le futur, et tout ce qui est caché.
- **Os consacrés (actif).** Pour les Caraïbes, les ancêtres et les proches morts sont en contact direct avec Ichéiricou. Leurs os, consacrés par le boyer et enveloppés dans un chiffon, servent donc de lien entre le prêtre et son dieu. Les os consacrés d'un ancêtre ou d'un proche mort offrent donc une affinité au boyer dans toutes les Voies caraïbes. En revanche, consacrer plusieurs os n'apporte pas plus d'affinité que de consacrer un os. L'os en question doit être un os long (tibia, fémur, humérus, cubitus).
- **Paquet-kongo (actif).** Le paquet-kongo est une poupée de chiffon remplie d'herbes séchées et broyées. Elle crée un lien positif entre la personne représentée par la

poupée et les lwas. Le houngan ou la mambo obtient une affinité pour tout Pouvoir de toute Voie du Vaudou pour affecter la personne représentée, tant que ledit Pouvoir est bénéfique à cette personne.

- **Poupée vaudoue (actif).** On parle souvent de la poupée vaudoue, qui permet de tuer une personne à distance, mais on en voit peu. Élaborée avec la substance même de la victime qu'elle représente, cette statuette en chiffon permet de rendre permanents les maléfices dirigés contre elle.
- **Relique (passif).** La relique est un ossement supposé appartenir à un saint, ou bien un objet ayant appartenu au Christ ou l'ayant touché. La relique doit être consacrée pour recevoir un Pouvoir.
- **Wanga (actif ou passif).** Le wanga est un assemblage de feuilles broyées ou d'organes et d'os animaux. Cet assemblage est entouré de tissus, formant une silhouette vaguement humaine. Il focalise les pouvoirs du surnaturel et protège son porteur en lui donnant des pouvoirs défensifs, mais aussi offensifs.
- **Zémi (actif).** Lorsque les Arawaks repèrent dans la nature un esprit, que Yocahù leur a laissé pour se défendre de Juracan, ils l'enferment dans une petite statuette conique, le zémi. Celui-ci a deux sortes de Pouvoirs : il permet au béhique d'accéder à la Voie des Zémis, et il contient un ou des Pouvoirs qui lui sont propres. Celui qui possède un zémi puissant est à même de diriger tous les Arawaks. Contrairement aux autres Objets de pouvoir, le zémi ne contient pas un esprit choisi par le prêtre dans la Voie des Zémis, mais un zémi rencontré dans la nature, qui représente un élément (orage, feu du foyer), un concept (ténacité, idéalisation) ou un rôle social (prééminence, jeu). La Voie des Zémis nécessite de posséder un zémi pour être parcourue. Les Pouvoirs de cette Voie sont identiques quel que soit le zémi.

Système

- **Rite.** Afin d'activer un effet d'un Objet de pouvoir, le prêtre doit le tenir en main et formuler un souhait, tout en accomplissant le rite approprié pendant toute la Durée d'activation.
- **Souhait.** Comme pour activer n'importe quel Pouvoir, l'utilisateur de l'objet doit formuler un souhait en lien avec le Pouvoir contenu dans l'objet.
- **Test.** Le personnage doit effectuer un Test d'Objets de Pouvoir, Compétence qu'il doit acquérir s'il n'est pas prêtre et veut tout de même utiliser l'objet. S'il obtient moins de 2 Succès à ce Test, la divinité reste muette.
- **Manifestation.** S'il réussit le Test, les effets seront déclenchés par le maître de jeu dans les 24 heures qui suivent l'activation du Pouvoir de l'objet (fonctionne comme le Rituel, page 131).
- **Fréquence d'utilisation.** Le possesseur de l'objet doit attendre au moins aussi longtemps que la Fréquence d'utilisation l'exige avant d'en appeler à nouveau aux effets de l'objet. Si une autre personne lui vole l'objet, elle devra elle aussi attendre.

Exemple : le zémi de Yatahu s'appelle « Brume ». Il a une Durée d'activation de « 4 heures » et une Fréquence d'utilisation d'« une fois par mois ». Brume a une forme de serpent enroulé autour du bras, comme tous les zémis de béhique. Yatahu suit les Rites nécessaires pour activer le zémi, Rites qui durent donc quatre heures. Yatahu formule la prière que s'embrument d'alcool les cerveaux des soldats espagnols qui ont investi son village. Son joueur effectue ensuite un Test d'Objet de Pouvoir (Charisme). Il obtient 3 Succès, ce qui est suffisant pour activer le Pouvoir. Il devra attendre au minimum un mois avant d'activer à nouveau Brume.

Création d'Objets de pouvoir

La création d'un Objet de pouvoir n'est pas une tâche simple et rapide. L'objet lui-même doit être tout à fait spécial, déjà intimement lié à la divinité ou au créateur. Il contiendra une part de la divinité, une âme à part entière, et une volonté propre. Les Objets de pouvoir sont créés afin d'aider le prêtre dans sa quête, de protéger le peuple élu de la divinité, et de constituer une preuve de l'existence de la divinité devant les sceptiques et les ennemis de la foi. Montrer le visage du sacré au moyen d'un tel objet ne constitue pas un sacrilège, bien au contraire. C'est le moyen le plus simple pour convertir à la vraie foi des âmes égarées.

Objet permanent

Pour créer un Objet de pouvoir, le prêtre doit connaître le Pouvoir permettant de créer ce type d'objet, et préparer l'objet physiquement en le construisant lui-même ou en en gommant les imperfections. Ensuite, il doit invoquer un Pouvoir par un Rituel et sacraliser l'objet avec ce Pouvoir. Pour ce faire il Tire les cartes, et doit obtenir au moins autant de Lames droites que la Puissance du Pouvoir. Les Lames droites supplémentaires sont utilisées pour déterminer la Fréquence d'utilisation et la Durée d'activation de l'objet ; c'est au MJ de les dépenser de manière à améliorer indépendamment ces deux caractéristiques, en utilisant le tableau ci-dessus.

- Pour les zémis arawaks, le Pouvoir du zémi est déterminé par le maître de jeu au moment où le béhique le repère, libre dans la nature. Le maître de jeu détermine

Fréquence d'utilisation	Coût (en Lames droites)	Durée d'activation
Un jour particulier de l'année*	0	24 h
Une fois par an	1	4 h
Un jour particulier du mois	2	1 h
Une fois par mois	3	30 min
Une fois par semaine	4	10 min
À une heure particulière de la journée	5	1 min
Une fois par jour	6	10 secondes
Trois fois par jour (Permanent)	8	Instantané (Permanent)

** ex : le 3 septembre*

alors à la fois le nom du zémi, c'est-à-dire le nom de son Pouvoir, ainsi que sa Puissance (entre 1 et 10) et ses paramètres (Portée, Cible, Durée) associés. L'Impact du Pouvoir est égal à sa Puissance.

Une fois invoqué, le Pouvoir de l'objet aura les mêmes paramètres que le Pouvoir de la Voie. Il sera possible à un prêtre de tirer des cartes supplémentaires pour réclamer des paramètres d'effets du Pouvoir de l'objet supérieurs à ceux du Pouvoir divin. Le nombre de Lames droites nécessaires est égal à la différence entre la puissance de l'effet demandé et la Puissance du Pouvoir. Les Rites nécessaires à l'activation de l'Objet de pouvoir, ainsi que leur Durée, seront indiqués par l'objet, qui enverra à son possesseur des rêves cryptiques. Pour ce qui est de la Fréquence d'utilisation, elle reste inconnue du prêtre.

Exemple : voici comment Yatahu a créé « Brume ». Un jour, au détour de ses pérégrinations mystiques, il a découvert le Pouvoir « ioüitouli zémi » (Capture du zémi). Un jour, dans le creux d'une vallée, Yatahu a repéré le zémi créateur d'une intense brume. Renaud lui a donné le nom de « Brume », et lui a donné une Cible, « Vous », une Portée, « Là », et une Durée, Impact 4, « 1 h ». Il estime que Brume est de Puissance 4. Pour créer Brume, Yatahu a d'abord sculpté en pierre la statuette en forme de serpent enroulé, de façon à pouvoir se le passer au bras. Il se rend dans la vallée du zémi, avec un pain de cassave dans sa besace, et entame un Rituel.

Il commence par se purifier en se faisant vomir à l'aide de sa spatule rituelle. Puis il broie la poudre hallucinogène dans le plat de présentation en bois sculpté et vernis. Il l'introduit dans un roseau recourbé, dont il place une extrémité dans sa narine et l'autre dans sa bouche, puis souffle. Sentant son esprit apte à communiquer avec le zémi, il entame une litanie rituelle tout en tendant ses mains en direction du zémi. Pour finir, il sépare la cassave en deux, offre la moitié au zémi et mange la seconde.

Puis François, le joueur de Yatahu, Tire les cartes. Il s'arrête lorsqu'il a obtenu 7 Lames renversées, pour ne pas prendre de risques inconsidérés. Il a obtenu 8 Lames droites. Comme « Brume » est de Puissance 4, François a tiré 4 Lames droites au-delà de la Puissance du Pouvoir. Renaud en dépense une pour réduire la Durée d'activation à 4 heures, et trois pour améliorer la Fréquence d'utilisation, qui passe à une fois par mois.

Les Rites nécessaires à l'activation seront indiqués à Yatahu par des rêves cryptiques, et le béhique devra essayer l'objet pour déterminer la Fréquence d'utilisation.

Objet éphémère

Pour créer un Objet de pouvoir éphémère, comme une potion par exemple :

- Vous devez disposer du Pouvoir qui vous permet de créer ce type d'objet.
- Vous devez créer l'objet physiquement. Par exemple, pour une potion, vous mélangerez les ingrédients et laisserez macérer, puis séparerez le tout en doses (dans des récipients différents par exemple, chaque récipient correspondant à un objet éphémère).
- Vous devez consacrer l'objet mystiquement :
  - *Via un Rituel.* Invoquez le Pouvoir à insuffler dans l'objet et Tirez de nouveau les cartes. Chaque Lame droite obtenue vous permet de consacrer un objet.
  - *Via une transe.* Vous devez posséder le Pouvoir à insuffler dans l'objet dans votre Chemin d'illumination. Tirez les cartes. Chaque Lame droite obtenue au-delà de la Puissance du Pouvoir vous permet de consacrer un objet.

Exemple : Mabata est une mambo. Elle veut créer un baume de « Soin des os et organes » (Voie des Frères Marassa). Elle dispose effectivement du Pouvoir « Baume », qui lui permet de créer ce genre d'Objet de pouvoir éphémère, et mélange des herbes médicinales. Elle sépare le tout en cinq doses. Elle réalise ensuite un Rituel et Tire les cartes. Elle obtient 6 Lames droites, et son nombre total de Lames renversées reste suffisamment faible pour éviter le Rejet. « Soin des os et organes » étant de Puissance 4, elle est en mesure de consacrer deux baumes.

Suivants

Dans certaines religions, des suivants, humains ou non, volontaires ou non, aident l'officiant dans son office, voire dans sa vie. Les deux principaux exemples sont la Kabbale et la sorcellerie (au sens où nous l'entendons, mais également dans l'image populaire). Les suivants restent une durée précise avec l'officiant.

Kabbale

Disciples (Arbre de vie)

Le kabbaliste peut initier à la Kabbale un ou des disciples, qui, en échange de ses enseignements et surtout de ses conseils de lecture et orientations de méditation, l'aide à installer son lieu de culte et à ranger. Chaque disciple a une personnalité, des aspirations, des qualités et des défauts qui lui sont propres. Ces éléments de personnalité fluctuent également avec la tendance du kabbaliste à parcourir l'Arbre de vie ou l'Arbre inversé.

Plus le kabbaliste s'intéresse à l'Arbre de vie (Sephiroth), et plus ses disciples auront des aspirations élevées, une distance par rapport aux éléments matériels, de la modération, une bonne volonté, et le sens de la collectivité. Ces disciples supporteront mal de savoir que le Mage a demandé des familiers aux Puissances Infernales. Il est préférable de leur cacher ou de réussir à leur expliquer le bien fondé d'une décision aussi dangereuse, car sinon ils risqueront de quitter le Mage.

Plus au contraire le kabbaliste s'intéresse à l'Arbre inversé (Qliphoth), et plus ses disciples seront animés par des envies et besoins terre à terre, avec un attachement aux éléments matériels, plus ils seront individualistes et montreront une mauvaise volonté. Les nouveaux disciples auront de plus noirs desseins que ceux arrivés alors que l'Arbre de vie était le principal sujet d'étude du Mage. Maltraités ou pas assez bien traités à leur goût, ils peuvent même développer des envies de nuire au Mage, ces envies pouvant aller jusqu'au meurtre, à tel point que les Mages Noirs plus intéressés par l'Arbre inversé que par l'Arbre de vie leur préféreront des servants donnés par l'un des 72 démons.

Disciples et servants font très mauvais ménage, pouvant avoir des conflits violents, d'abord oraux, puis physiques. Les disciples d'un Mage intéressé par l'Arbre de vie se sentiront très mal à l'aise et devront sans cesse être retenus de partir. Les disciples d'un Mage Noir maltraiteront les servants qui feront leur travail de mauvais cœur, voire s'arrêteront de travailler.

Comment trouver des disciples

Si le Mage est connu, il est possible que des Disciples viennent d'eux-mêmes. Jetez un D100. S'il est inférieur ou égal au Niveau de gloire du Mage, un disciple se présentera à lui, soit venant du cercle de ses connaissances, soit un inconnu qui le cherche pour se joindre à lui.

Si vous trouvez un disciple potentiel au cours de vos pérégrinations, vous pourrez lui proposer de lui enseigner la Kabbale. Dans ce cas-là, vous devrez obtenir au moins 3 Succès sur un Test de Persuasion (Exp).

Nombre maximum de disciples

Un Mage ne peut avoir plus de disciples que le double de son Niveau en Religion (Kabbale).

Avantage à avoir des disciples

Échange spirituel. Avoir des disciples permet avant tout d'avoir de la compagnie et des personnes avec qui échanger, même si la méditation est primordiale. Tous les Tests de Religion (Kabbale) sont Assez faciles (+1) pour un à deux disciples, et Faciles (+2) au-delà de deux disciples.

Aide. Cela permet également d'installer plus rapidement un lieu propre aux incantations et à la méditation (Cf. *Le lieu et les objets rituels*, page 129).

Sauvegarde. Enfin, ils peuvent éviter au Mage de faire un faux-pas. Il est donc possible, une fois par invocation, de supprimer une Lame renversée en supprimant également une Lame droite. On peut le faire n'importe quand, mais les disciples perdront alors confiance en le Mage et le quitteront tous. Il n'est possible d'en convaincre de rester qu'un nombre égal à la Réussite d'un Test de Persuasion (Exp).

Danger à avoir des disciples

Des disciples très portés sur les Qlipoth, notamment parce que le Mage était connu pour s'y intéresser lorsqu'ils l'ont rencontré ou parce que le Mage s'est progressivement détourné de l'Arbre de vie, peuvent nuire profondément au Mage, voire lui coûter la vie.

Trahison. Alors que la situation est critique lors d'un Rituel pour le Mage, le maître de jeu lance en secret un D10. S'il le résultat du dé est au plus égal à Nombre de disciples - Faveurs, alors le Mage doit Tirer une carte supplémentaire, qu'il défausse s'il s'agit d'une Lame droite (mais pas s'il s'agit de Le Mat). Le Mage ne doit pas savoir lequel de ses disciples l'a trahi.

Servants (Arbre inversé)

Les Puissances Infernales du Shemamphorash font parfois don de servants et de familiers, dont les personnalités, fonctions et capacités sont très différentes.

Les servants sont des créatures à l'aspect vaguement humain (on les confond avec des humains laids et difformes) qui sont à la fois sots et obéissants. On ne peut pas en attendre grand chose en termes de discussion élevée, contrairement aux disciples, mais en revanche, ils ne rechignent à la tâche que s'ils sont maltraités. On peut donner des noms à des servants, mais nombre de Mages Noirs ne s'en embarrassent pas.

Comment obtenir des servants

Le seul moyen d'obtenir des servants est de les demander à une Puissance Infernale, lorsque cela est indiqué comme vision du Pouvoir.

Nombre maximum de servants

Un Mage ne peut avoir plus de servants que le double de son Niveau en Religion (Kabbale).

Avantage à avoir des servants

Aide. Le servant est un travailleur silencieux, qui peut aider à aménager le lieu de Rituel (Cf. *Le lieu et les objets rituels*, page 129), mais peut également faire le guet, travailler la terre (potager ou cultures par exemple), ranger et nettoyer.

Sacrifice. Le second avantage n'est pas des moindres lorsqu'on parcourt l'Arbre inversé. Il est possible d'éviter la catastrophe lors d'un Rituel en sacrifiant un ou deux servants. Ceux-ci sont alors dévorés (au sens propre et sous les yeux du Mage Noir) par la Puissance Infernale invoquée. Cela la calmera légèrement et permettra de défausser autant de Lames renversées que de servants dévorés (au maximum 2). On ne peut le faire que lorsqu'on vient de tirer une Lame droite ou bien la première Lame renversée depuis une Lame droite. Bien évidemment, les servants dévorés sont perdus, et les autres seront terrifiés et rechigneront à travailler (Cf. *Le lieu et les objets rituels*, page 129) pendant une semaine par servant sacrifié. De plus, un disciple aura trop peur et partira sans qu'il soit possible de le retenir.

Familiers

Le familier, contrairement au servant, est un esprit ou un démon, qui n'est autre qu'une Âme Damnée.

Comment obtenir des familiers

Le seul moyen d'obtenir un familier est de le demander à une Puissance Infernale. Notez qu'il est toujours possible de demander un familier, même si cela n'est pas indiqué comme une vision du Pouvoir invoqué, mais il sera moins fiable, et donc sera plus dangereux.

Nombre maximum de familiers

On ne peut avoir plus de familiers que la moitié de son Niveau de compétence en Religion (Kabbale), arrondi à l'entier supérieur. De toute façon, les familiers sont suffisamment difficiles à gérer pour qu'il ne soit pas raisonnable d'en posséder trop.

Créer son familier

Les Pouvoirs et Capacités spéciales des familiers

À moins que cela ne soit spécifiquement indiqué dans le Pouvoir ou la Capacité spéciale d'un démon familier, il doit pouvoir toucher la Cible de son Pouvoir ou de sa Capacité spéciale pour l'affecter, sachant qu'il se déplace instantanément, mais pas plus loin que la Portée du Pouvoir qui a permis de l'associer au Mage Noir. De plus, il ne peut affecter que les mêmes Cibles (Moi, Toi…) que le Pouvoir qui l'a associé au Mage Noir, et pour une durée totale dans la journée ne dépassant la Durée de ce Pouvoir.

Type de familier

Le familier est soit un Reschaïm, soit un Être spirituel damné. Il a une personnalité propre, au même titre qu'un être humain, qu'il a été. Il peut être d'accord, ne pas l'être, se sentir flatté ou contrarié. En tant que familier, il est invisible aux personnes autres que le Mage Noir, à moins qu'il ne décide de se montrer (à la demande du Mage Noir ou de sa propre initiative). Pour simplifier, on peut dire qu'un Reschaïm a une apparence proche de celle du Démon qui en a fait don au Mage Noir.

La Puissance du familier est égale à la Puissance du Pouvoir d'invocation du Démon qui en a fait don au Mage Noir, plus le nombre de Lames droites supplémentaires tirées que le Mage Noir réserve pour ce faire. Les autres Lames droites servent comme d'habitude à augmenter les paramètres du Pouvoir permettant l'association du familier au Mage Noir. Un familier ne peut s'éloigner plus du Mage Noir que la Portée du Pouvoir qui l'a invoqué.

Il existe six catégories de familiers, dont cinq catégories de Reschaïm (cf. les cinq premières catégories ci-après). Pour déterminer de quelle catégorie est votre familier, lancez un D20, auquel le maître de jeu peut ajouter un modificateur (de -2 à +2) selon que le Démon de la Kabbale qui a fait don du familier est plus ou moins violent. Ainsi pour un Démon extrêmement violent, causant guerre et destruction, le maître de jeu ajoutera +2 au D20. Vous obtenez ainsi la Puissance

du familier. Cette Puissance détermine le Pouvoir de familier dont le familier bénéficie (il ne bénéficie que d'un seul Pouvoir, mais aura droit en plus à une Capacité spéciale).

- (D20+modificateur de -1 à 4) **Nephilim**. Les voluptueux, associés aux Ondins (eau).
  - *Forme.* Les Nephilim sont des démons, enfants d'Anges déchus avec des femmes, parentèle qui leur a donné une forme physique particulière : il s'agissait de géants. Alors que leur âme était immortelle, leur corps, mortel, s'est éteint, si bien qu'ils errent comme des âmes en peine jusqu'à ce qu'ils aient choisi un corps d'emprunt, pour ensuite l'abandonner pour un autre.
  - *Caractère.* Le Nephilim aime prendre corps dans ce monde, mais recherche avant tout les sensations qu'il avait lorsqu'il était dans son propre corps, avant le déluge. Il cherche donc des expériences, des sensations. Les Ondins aiment à attirer leur victime dans l'eau pour les noyer.
  - *Pouvoir de familier.*
    - Diablotin (Puissance de 1 à 3). Pouvoir : grande taille. Le démon familier est très grand, il voit ce que voit quelqu'un de 3m de haut.
    - Petit démon (Puissance de 4 à 6). Pouvoir : attirance contre nature. L'esprit, en touchant une personne, peut créer en elle une attirance « contre nature » (pratique sexuelle, partenaire sexuel, etc.).
    - Démon (Puissance de 7 à 9). Pouvoir : espion dans un corps. Le Nephilim entre dans le corps d'une personne. Il peut alors écouter ce qu'elle dit (mais pas ce qu'elle pense), voir là où elle va, ce qu'elle fait, etc.
    - Grand démon (Puissance de 10 à 12). Pouvoir : contrôle d'un corps. Le Nephilim expulse l'âme d'une personne pour prendre sa place et contrôler son corps. Lorsqu'il sort du corps, celui-ci tombe inerte, dans une sorte de stase (il ne dépérit pas), jusqu'à ce qu'il se soit approché suffisamment près de son âme pour que celle-ci le voit. La personne ainsi contrôlée n'aura pas de souvenirs de la période durant laquelle son âme aura été éjectée de son corps.
    - Puissant démon (Puissance au-delà de 12). Pouvoir : lycanthropie. L'esprit du Nephilim fusionne avec le corps du Mage Noir, pour devenir un grand loup bipède terrifiant. For+2, Adr+2, Rés +3, Per +2, Ada +1. Esquive +2D, Athlétisme +2D, Discrétion +2D, Vigilance +2D, Intimidation +3D, Combat à mains nues +2D.
  - *Danger à avoir un Nephilim pour familier.* La tentation peut être trop grande pour un Nephilim de revivre une sensation perdue, et l'empêcher d'obéir au Mage Noir même au moment où sa présence est la plus nécessaire.
- (D20+modificateur de 5 à 8) **Rephaïm**. Les lâches, associés aux Sylphes (air).
  - *Forme.* Les Rephaïm sont des esprits d'humains morts et non des démons. Ils ne peuvent prendre corps dans ce monde, car le corps est emprisonné dans l'abysse appelé Sheol.
  - *Caractère.* Les Rephaïm sont aigris et de méchante nature. Ils se plaisent à faire peur aux vivants, à leur nuire, voire à créer des accidents. Ils se plaisent à siffler dans les oreilles des gens des paroles malsaines ou obscènes.
  - *Pouvoir de familier.*
    - Esprit (Puissance de 1 à 3). Pouvoir : esprit frappeur. L'esprit, aigri, fait voler violemment dans une pièce tous les petits objets qu'elle contient. Les personnes qui s'y trouvent, sauf le Mage Noir, doivent réussir un Test de Pouvoir ou sortir de la pièce.
    - Petit démon (Puissance de 4 à 6). Pouvoir : brise maudite. Une très légère brise souffle. Elle traverse tout sans rien affecter d'autre que toutes les flammes, qu'elle éteint.
    - Démon (Puissance de 7 à 9). Pouvoir : oreilles indiscrètes. Le Rephaïm, sous forme de courant d'air, rapporte au Mage Noir ce que disent des personnes.
    - Grand démon (Puissance de 10 à 12). Pouvoir : télékinésie. Le Rephaïm peut soulever, déplacer et manipuler grossièrement un objet. Il ne peut pas par contre activer des mécanismes (serrure, gâchette, etc.), car cela demande une importante force locale.
    - Puissant démon (Puissance au-delà de 12). Pouvoir : forme fantomatique. En se mêlant au corps du Mage Noir, ce qui prend un Tour de Combat complet, le Rephaïm lui fait temporairement perdre sa teneur. Il peut donc l'alléger, plus que l'air, le rendre aussi léger qu'une brise ou encore le rendre complètement fantomatique. Dans ce dernier état, il n'est plus du tout affecté par le monde physique ; les objets le traversent comme il peut traverser les objets. Il ne peut redevenir tangible que si son corps se trouve à l'extérieur de tout objet solide.
  - *Danger à avoir un Rephaïm pour familier.* Les Rephaïm peuvent faire du bruit, faire tomber des ob-



jets, effrayer les gens alors que ce n'est pas le moment ou bien pas du tout ce qu'il faut faire.

- (D20+modificateur de 9 à 12) **Anakim**. Les révoltés, associés aux Gnomes (terre).
  - *Forme.* L'Anakim est un humain de grande taille (Goliath était un descendant des Anakim), d'au moins 2m, et au physique terrifiant.
  - *Caractère.* Les Anakim sont des esprits pervers, en rébellion contre tous les tenants des religions du livre, qu'ils estiment responsables de leur génocide. Ils aiment montrer leur supériorité et écraser (au sens propre si possible) les autres.
  - *Pouvoir de familier.*
    - Esprit (Puissance de 1 à 3). Pouvoir : gigantisme terrifiant. L'Anakim peut apparaître derrière le Mage Noir et faire paraître celui-ci si grand qu'il lui confère 4 F 8 en Intimidation.
    - Petit démon (Puissance de 4 à 6). Pouvoir : révolte. L'Anakim instille un profond sentiment de révolte dans le cœur de sa victime.
    - Démon (Puissance de 7 à 9). Pouvoir : fracassement. L'Anakim peut fracasser un objet, une porte ou une portion de mur ou de toit, et ce au plus une fois par semaine.
    - Grand démon (Puissance de 10 à 12). Pouvoir : force du géant. L'Anakim est d'une force colossale, qu'il peut transmettre au Mage Noir, lui conférant une Force de 9.
    - Puissant démon (Puissance au-delà de 12). Pouvoir : disparition dans la terre. L'Anakim peut engloutir le Mage Noir avec lui dans la terre et l'y faire disparaître, jusqu'à ce que le Mage Noir, qui n'a pas besoin de respirer, décide de remonter à la surface.
  - *Danger à avoir un Anakim pour familier.* La révolte de l'Anakim contre Dieu le pousse à mettre le Mage Noir en danger lorsque celui-ci réalise un Rituel pour invoquer un Ange. L'Anakim peut intervenir personnellement pour bousculer « malencontreusement » un objet de Rituel, ou intimider un servant pour qu'il bâcle la préparation du lieu. Si cela se produit, le Mage Noir doit tirer 1D6 cartes supplémentaires et n'en garder que les cartes renversées.
- (D20+modificateur de 13 à 16) **Amalekite**. Les Agresseurs, associés à la Force Première (son), car c'est par le son que le monde a été créé.
  - *Forme.* Les Amalekite ne sont formés que de vibrations, de son et de voix.
  - *Caractère.* Les Amalekite montrent un acharnement, une agressivité permanente envers tout ce qui n'est pas dans les intérêts du Mage Noir. Déçus, bafoués ou maltraités, ils fomentent de patientes vengeances. Parmi leurs petits plaisirs, ils aiment briser des objets fragiles par des vibrations.
  - *Pouvoir de familier.*
    - Esprit (Puissance de 1 à 3). Pouvoir : harcèlement. La victime entend des sons qui peuvent être des bruits de menaces, des voix qui épient ou qui complotent, ou tout autre choix du familier. Elle a l'impression de devenir folle, et si le Mage Noir fait durer ce harcèlement, cette sensation de folie est également ressentie par l'entourage de la victime.
    - Petit démon (Puissance de 4 à 6). Pouvoir : subversion de la Création. Le familier peut, par le Verbe, altérer la Création, c'est-à-dire subtilement modifier la matière. Par exemple : une corde pourra être rongée jusqu'à rompre sous le poids qu'elle porte, l'âme d'un canon ou d'un fusil pourra être déformée, empêchant le projectile de partir et déclenchant une explosion, un mécanisme peut être mis hors d'usage, etc.
    - Démon (Puissance de 7 à 9). Pouvoir : cri de la Mort. Ce Pouvoir peut prendre deux formes : faire entendre le cri d'une personne en train de mourir, et terrifier une victime. Dans ce second cas, ladite victime subira un malus de facilité à toutes ses actions égal à un Test d'Intimidation (Cha) du Mage Noir, pour une durée au maximum égale à la Durée du Pouvoir d'invocation du familier.
    - Grand démon (Puissance de 10 à 12). Pouvoir : invisibilité. Par le son et le Verbe, le familier rend la Cible invisible et inaudible.
    - Puissant démon (Puissance au-delà de 12). Pouvoir : Verbe Créateur dévoyé. Le familier peut créer des objets. Il peut créer 1kg d'objets parfaitement finis (avec mécanismes, mais sans capacité à exploser) ou 10kg d'objets grossiers (sans mécanismes) en 1h.
  - *Danger à avoir un Amalekite pour familier.* Le Mage Noir étant de la religion des Hébreux, s'il se tourne plus vers l'Arbre de vie que vers l'Arbre inversé, le familier tentera à un moment où un autre de le trahir et de le faire tuer, mais il patiente et sourit en attendant.
- (D20+modificateur de 17 à 22) **Geburim**. Les violents, associés à la Salamandre (feu).
  - *Forme.* Les Geburim prennent en général forme humaine pour pouvoir rester visibles.
  - *Caractère.* Les Geburim sont dans l'action plus que dans la parole. Ils détestent l'inertie. Mais par-dessus tout, ils aiment la destruction par le feu.

- *Pouvoir de familier.*
  - Esprit (Puissance de 1 à 3). Pouvoir : chaleur. Le Geburim peut dégager la chaleur d'un poêle à bois, sans que cela puisse blesser qui que ce soit.
  - Petit démon (Puissance de 4 à 6). Pouvoir : enflammer les esprits. Le Geburim peut distiller de la colère chez une victime en train de discuter, jusqu'à ce qu'elle devienne une rage folle.
  - Démon (Puissance de 7 à 9). Pouvoir : projection de flammes. Le Geburim peut créer des explosions dans un feu et projeter au loin (jusqu'à la Portée du Pouvoir d'invocation du familier) braises et flammes. Il a 3 F 6 pour toucher et +3 aux dégâts.
  - Grand démon (Puissance de 10 à 12). Pouvoir : le feu de l'action. Le Geburim accompagne de sa fougue les gestes du Mage Noir pour lui permettre +1 Action par tour, pour accomplir n'importe quelle action.
  - Puissant démon (Puissance au-delà de 12). Pouvoir : incendie. Le Geburim peut dégager suffisamment de chaleur pour faire prendre feu une matière inflammable. Lorsque la matière est peu inflammable, comme une poutre, une minute d'exposition est nécessaire.
- *Danger à avoir un Geburim pour familier.* Si le Mage Noir est trop pondéré dans ses actions ou se refuse de manière prolongée à la violence, le Geburim ne parviendra pas à maîtriser son impatience. Après avoir prévenu le Mage Noir une fois, il aura recours à ses Pouvoirs et Capacités spéciales de familier pour faire exploser sa violence. Il ne blessera cependant le Mage Noir que par inadvertance.

- (D20+modificateur de 17 à 22) **Être spirituel damné**. Le familier peut avoir été l'un des êtres spirituels responsable de la création du monde depuis le chaos. Jetez 1D10 et consultez la liste suivante :
  - *1. Séraphin déchu, de l'ordre de Beelzebudd.* Pouvoir : la Vallée de la Mort. Écartement de l'Amour Divin. La victime est maudite et a -4 en Pouvoir tant que le Séraphin déchu reste sur lui.
  - *2. Chérubin déchu, de l'ordre de Python.* Pouvoir : la Vallée de l'Oubli. Manipulation et perversion des pensées d'une personne.
  - *3. Trône déchu, de l'ordre de Bélial.* Pouvoir : la Vallée du Sommeil. Isolement d'une personne d'un groupe par brimade, mépris, omission.
  - *4. Domination déchue, de l'ordre d'Asmodel.* Pouvoir : les Portes de la Mort. Annihilation de la résistance à l'Ennemi Intérieur. La victime ne vit que par les sept Péchés Capitaux.
  - *5. Puissance déchue, de l'ordre de Shatan.* Pouvoir : l'Ombre de la Mort. Consumation d'une personne qui touche une flamme, envol d'une personne dans le vent, noyade d'une personne nageant dans une étendue d'eau, et engloutissement d'une personne marchant sur un matériau très meuble. La victime a droit à un Test d'Athlétisme (Rés) par Tour pour éviter de recevoir 2 points de dégâts dans une Localisation au hasard. Si elle réussit, elle peut alors s'éloigner progressivement de la source de la menace. Elle doit refaire des Tests jusqu'à ce qu'elle meure ou soit hors de danger. Le familier peut également rendre un des quatre éléments extrêmement menaçant pour la victime. Chaque Tour, celle-ci doit alors réussir un Test de Pouvoir ou rester pétrifiée.
  - *6. Vertu déchue, de l'ordre de Meririm.* Pouvoir : le Puits de l'Abîme. Mensonge invétéré de la victime. Ou encore toxicité inattendue d'un minéral.
  - *7. Principauté déchue, de l'ordre d'Abbadon.* Pouvoir : l'Ordure et la Boue. Enchevêtrement, puis engloutissement progressif par la végétation. La victime a droit à un Test d'Athlétisme (For) par Tour pour éviter de recevoir 2 points de dégâts dans une Localisation au hasard. Si elle réussit, elle peut alors s'éloigner progressivement du bosquet, de l'arbre ou des fougères qui l'agressent. Elle doit refaire des Tests jusqu'à ce qu'elle meure ou soit hors de danger. Le familier peut également rendre une végétation extrêmement menaçante pour la victime. Chaque Tour, celle-ci doit alors réussir un Test de Pouvoir ou rester pétrifiée.
  - *8. Archange déchu, de l'ordre d'Astharoth.* Pouvoir : la Perdition. Le familier peut donner l'ordre à un animal de menacer ou d'attaquer la victime sans crier gare.
  - *9. Ange déchu, de l'ordre de Mammon.* Pouvoir : la Fosse. Annihilation de la dimension morale de la victime. Celle-ci transgresse les Commandements de Dieu comme s'ils n'existaient pas.
  - *10. Il s'agit d'un Reschaïm et non d'un être spirituel déchu*. Relancez le D20 en ignorant le résultat Être spirituel damné.
  - *Danger à avoir un Être spirituel damné pour familier.* Les Êtres spirituels damnés sont plus fiables que les autres familiers. Ils ne présentent pas de danger, à moins de les maltraiter ou de les moquer.

Capacités spéciales d'un familier

Pour déterminer la Capacité spéciale de votre familier, jetez un D100 et consultez la liste ci-dessous.

- 1-3. **Animal.** Il apparaît sous la forme d'un animal précis, et est visible et tangible en tant que tel.

- 4-6. **Bon démon**, comme l'Agathodémon (qui a une forme de serpent à tête humaine). Il n'utilise pas ses Pouvoirs pour causer du malheur ou de la souffrance à autrui.
- 7-9. **Bourse pleine**. Le familier fait revenir le lendemain à 8h dans la bourse du Mage Noir tout l'argent que celui-ci a dépensé. Évidemment, ceux chez qui il a dépensé l'argent sont floués et, s'ils font le rapprochement, peuvent venir demander des comptes.
- 10-12. **Diablotin**. Le familier tapote l'oreille droite du Mage lorsque celui-ci fait, voit, entend ou dit quelque chose allant dans le sens de l'Arbre de vie, et tire la gauche lorsque cet acte ou cette parole est conforme à l'Arbre inversé.
- 13-14. **Dobie**. Le familier est un Dobie, spectre d'un ancêtre qui s'attache à l'un de ses descendants, le Mage Noir.
- 15-17. **Enfermable**. On peut l'enfermer dans une boite, comme le démon familier Agathion, ou dans une lampe.
- **Érudit**. Le familier est un érudit avec qui le Mage Noir peut converser, si bien que ses Tests de Religion (Kabbale) et de Science sont :
  - 18-19. Assez Efficaces (+1D).
  - 20-21. Efficaces (+2D).
- 22-24. **Espiègle**. Le démon est espiègle et s'amuse à jouer des tours sans grandes conséquences au Mage Noir. Celui-ci peut diriger l'attention de son familier vers d'autres victimes, et même lui donner des idées.
- 25-27. **Extatique**. Le familier peut, en suçant un peu de sang à une victime (ce qui lui inflige un point de dégâts dans un membre au choix), lui faire vivre l'extase que seul un démon peut donner. Une addiction forte intervient après 3 succions.
- 28-30. **Fantasme**. Il ne communique avec le Mage Noir qu'à travers les songes (non-éveillés).
- 31-32. **Héritage**. Le familier peut être transmis en héritage au fils aîné du Mage Noir.
- 33-35. **Horaire**. Il ne se montre qu'à une heure précise de la journée, pour une durée égale à la Durée du Pouvoir, comme le démon familier Agathion, qui ne se montre qu'à midi.
- 36-38. **Horloger**. Le familier a le pouvoir de faire tourner l'horloge dans le sens qu'il lui plaît, à la vitesse qu'il lui plaît.
- 39-41. **Infernal**. Le démon reste en connexion constante avec les Forces Infernales, si bien que le Mage Noir gagne une Faveur lorsqu'il exécute un Rituel de l'Arbre inversé.
- 42-44. **Mandragore**. Le démon a la forme d'une mandragore, et, si on le cajole comme un enfant, permet de doubler la vitesse de guérison des blessures et des maladies.
- 45-47. **Monsieur le Maître**. Le familier interdit au Mage Noir de rien faire sans lui, et s'il ne s'estime pas prêt, le Mage Noir doit attendre, sinon le familier part pendant un mois. En échange, il peut communiquer au Mage Noir les chemins les plus courts entre deux points.
- 48-50. **Monstre**. Il a une apparence monstrueuse, ce qui lui donne 4 F 8 en Intimidation lorsqu'il décide de se montrer.
- 51-53. **Opulent**. Transformation (temporaire) de la vaisselle simple et des mets simples ou avariés en vaisselle précieuse et en mets somptueux et goûteux.
- 54-56. **Oracle**. Le familier répond par oui ou non à une question par semaine. Les réponses concernant l'avenir sont celles qui sont prévues en l'absence de modification par le Mage Noir.
- 57-59. **Partageur**. Le familier peut être associé temporairement à un autre personnage que le Mage Noir. En revanche, le familier ne pourra assister cet autre personnage que si celui-ci accepte son existence et son aide. Un familier ainsi partagé ne compte pas dans le nombre maximum de familiers dont peut bénéficier le Mage Noir.
- 60-62. **Pied léger**. Avec son familier, le Mage Noir peut courir six fois plus vite qu'un cheval.
- **Sage**. Grâce à son démon familier, le Mage Noir bénéficie d'un bonus permanent dans une Caractéristique mentale :
  - 63-65. Perception. +1.
  - 66-68. Adaptabilité. +1.
  - 69-71. Érudition. +2.

- 72-74. **Saugrenu.** Le familier convainc le Mage Noir d'idées farfelues.
- **Savant.** Le démon a une compétence de connaissance que le Mage Noir peut substituer à la sienne. Dans ce cas, c'est seulement la compétence du Mage qui est susceptible d'augmenter avec l'expérience. Le Mage peut également faire un Test pour le familier en plus du sien, ce qui permet l'augmentation potentielle des compétences de chacun. Le niveau initial de cette compétence de connaissance est :
  - 75-77. Niveau 1.
  - 78-80. Niveau 2.
  - 81-83. Niveau 3.
  - 84-86. Niveau 4.
  - 87-89. Niveau 5.
- 90-92. **Servant**. Le familier rend les services d'un servant.

  3-95. **Vampyre**. Le familier suce un peu de sang au Mage Noir tous les soirs, et le Mage Noir se réveille avec un point de dégâts dans un membre au choix.
- 96-98. **Ventriloque**. Le familier est ventriloque, et sa voix ou celle du Mage Noir peut être émise à une distance inférieure à la Portée du Pouvoir.
- 99-100. Relancez deux fois.

Fiabilité d'un familier

- La Fiabilité d'un familier est égale à 1D10 + 1D6-3 + Modificateur de démon. Le Modificateur de démon est égal à :
- Le familier a été demandé à un démon qui n'en propose en général pas. Modificateur de démon : -5.
- Le familier a été demandé à un démon réputé pour donner des familiers fiables. Modificateur de démon : +2.

Danger à avoir des familiers

À chaque fois que le Mage Noir fait appel au Pouvoir ou à la Capacité spéciale de son familier, il effectue un Test de Chance avec pour Chance de base la Fiabilité du familier, auquel s'ajoute un Modificateur de traitement, allant de -2 si le familier est maltraité et ridiculisé, à +2 si le Mage Noir est aux petits soins pour lui.

- En cas de franc Succès (résultat de dé strictement inférieur à la Fiabilité), le familier obéit.
- En cas de Succès mitigé (résultat de dé égal à la Fiabilité), le familier obéit, mais après 1 Tour de combat de tergiversations qui occupent également toutes les Actions du Mage Noir.
- En cas d'Échec. Rien n'y fait, le familier n'utilisera pas son Pouvoir ou sa Capacité spéciale aujourd'hui.
- En cas de 10 obtenu sur le dé, le Mage Noir doit réussir un autre Test de Chance identique ou subir les effets d'un danger du familier, maintenant ou plus tard. Dans tous les cas, le familier refuse d'obéir.

Entente entre les familiers

Les familiers ont un esprit de corps s'ils sont de la même catégorie (deux familiers Nephilim, par exemple) et se chamaillent sans cesse s'ils appartiennent à des catégories différentes (un Anakim et un Geburim, par exemple). La nature de leur relation dépendra de leurs catégories. Par exemple, deux Geburim s'entendront à merveille tout en ne cessant pas de se mesurer l'un à l'autre en matière de force et de violence.

Sorcellerie

- **Compagnon animal enchanté (autonome).** Le lien qui unit la sorcière et son animal de compagnie est si fort que ce dernier peut servir d'Objet de pouvoir permanent. Cependant, le compagnon enchanté utilise à sa guise les pouvoirs dont il est investi.

Voies et Pouvoirs

Attention : si vous ne vous destinez pas à la fonction de maître de jeu, tout ce qui suit vous est interdit.

Chapitre 5

Voies de la religion caraïbe

L'Ichéiricou du boyer dispose d'un très grand nombre de pouvoirs, qui entrent dans trois catégories distinctes : la guerre, le conseil, et la punition/protection. La manière d'en appeler à son dieu diffère en effet selon ce qu'on attend de lui.

Voie d'Ichéiricou pour la guerre

Tout ce dont un Caraïbe a besoin pour la guerre contre ses ennemis est contenu dans cette Voie. Les pouvoirs sont conformes à la vision caraïbe de la guerre : un raid bien organisé qui prend l'adversaire par surprise. Le boyer pourra aider le cacique à inviter les guerriers à la guerre, ou l'aider à les diriger et à unir le peuple caraïbe. Il pourra assurer que les guerriers se reposeront bien, s'éveilleront à la moindre alarme, et qu'à l'inverse l'ennemi restera bien endormi. Il pourra aider les hommes pour qu'ils restent discrets, et, dans le combat, les rendre forts, invincibles et courageux. Il pourra reconnaître l'ennemi et prendre sa forme pour mieux le surprendre, le terrifier, se moquer de lui, empoisonner ses armes… Si ce n'est pas assez, il pourra se faire passer pour mort, et se changer en ocelot ou en tigre pour chasser ses ennemis.

1 – Réveil (acacotoni)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 nuit.

- **Visions.**
  - *Sommeil non réparateur, inquiet et entrecoupé de périodes d'éveil.*
  - *Réveille lorsque point le danger.*
  - *Réveille le blessé comateux.*
- **Compulsions.** Se réveiller la nuit par soi-même. Rester éveillé pendant une semaine sans interruption.

1 – Cris (lacaoaroni)

Portée : Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Imite les cris d'animaux.*
  - *Cri terrifiant.*
  - *Cri simulant la mort ou une blessure.*
  - *Cri de l'adversaire qui le trahit.*
- **Compulsions.** Imiter le cri d'un oiseau. Faire reculer un ennemi en le terrifiant.

1 – Étourdissement (akimatoni)

Portée : Toucher (coup étourdissant), Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Coup étourdissant.*
  - *Vague tournis éphémère.*
  - *Manque d'assurance du chef devant les hommes.*
- **Compulsions.** Assommer quelqu'un. Être pris de vertiges.

1 – Tintamarre (laroulouchagoni)

Portée : Ouïe, Ici ; Cible : Vous ; Durée : 30 s.

- **Visions.**
  - *Fait passer un tintamarre pour le bruit du vent dans les branches.*
  - *Illusion d'un tintamarre.*
  - *Pousser à faire beaucoup de bruit.*
- **Compulsions.** Réveiller tout le monde par un boucan d'enfer. Trouver un buisson de casse (plante médicinale laxative dont le buisson produit un bruit de métal entrechoqué).

2 – Infatigable chasseur (manchioüellémaboüi kaboucatiti)

Portée : Vue ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Ne quitte pas les yeux de sa proie.*
  - *Rend infatigable lors de courses effrénées.*
  - *Donne une pulsion ou une vocation pour la chasse.*
  - *Reste immobile et attentif pendant des heures.*
- **Compulsions.** Courir les bois pendant des heures. Ne se nourrir que par la chasse et la pêche.

2 – Menace (acaoyagoni)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Menace un adversaire de façon intimidante.*
  - *Transforme un propos en menace.*
  - *Rend une menace ridicule.*
  - *Atténue la menace dans un propos.*
- **Compulsions.** Menacer plus fort que soi. Faire passer parole d'autrui pour une menace.

2 – Invitation à la guerre (atouloubaiatina nhaone bouitonum)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne envie d'en découdre.*

- *Rassemble les guerriers.*
- *Préparatifs guerriers.*
- *Pousse à déclencher des hostilités.*
- *Fait passer un propos emporté pour une déclaration de guerre.*

- **Compulsions.** Déclaration de guerre ou de bataille. Préparatifs d'expédition.

2 – Surprise (imoucouli)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Ne peut être pris par surprise.*
  - *Prend un adversaire par surprise.*
  - *Crée un court moment de doute et de désarroi.*
- **Compulsions.** Créer une surprise complète. S'avancer en terrain inconnu sans se renseigner.

3 – Terreur de l'ennemi (etoutou kanoubouteti)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Rend la terreur visible.*
  - *Résistance à la terreur inspirée par l'ennemi.*
  - *Exacerbe la peur.*
  - *Révèle ce qui pourrait terroriser l'ennemi.*
- **Compulsions.** Affronter seul le plus terrifiant des ennemis, juste pour ressentir la peur. Renforce la peur ambiante.

3 – Collier des valeureux (aimacani)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Enlève le courage en arrachant un collier ou un objet symbolique.*
  - *Collier donnant du courage et contenant de la chair de mansfénix.*
  - *Révèle le symbole qui donne à l'ennemi sa cohésion.*
  - *Fait passer pour valeureux ceux qui disposent d'un collier ou d'un symbole de courage.*
- **Compulsions.** Chasse et tue le mansfénix. Rassurer quelqu'un en lui donnant un objet.

3 – Pare les flèches (baleibanum hippe)

Portée : Toucher ou Vue (concentre l'attention sur les flèches) ; Cible : Moi ou Lui (concentre l'attention sur les flèches) ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Rend impossible à toucher par les projectiles.*
  - *Rend un projectile impossible à parer ou à esquiver.*
  - *Concentre l'attention de quelqu'un sur les projectiles.*
- **Compulsions.** Se construire un bouclier. S'acharner à coups de flèches sur une personne.

3 – Ennemis contrefaits (étoutou noubi)

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

Les hommes blancs sont appelés « ennemis contrefaits », car ils se cachent derrière leurs vêtements comme s'ils avaient honte de leur corps.

- **Visions.**
  - *Fait passer des personnes pour des sournois.*
  - *Révèle la nature des traîtres.*
  - *Dissimulation parmi l'ennemi.*
  - *Sentir la présence de chrétiens.*
  - *Délivre les chrétiens de la pudeur.*
- **Compulsions.** Ne pas révéler l'identité d'ennemis contrefaits. Révéler « par mégarde » son identité en mission d'espionnage.

4 – Jusqu'à la mort (ekébouli nao)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Insensibilité à la douleur et résistance à l'inconscience.*
  - *Courage féroce indéfectible.*
  - *Pousse à se battre jusqu'au dernier.*
  - *Montre le massacre comme l'issue évidente d'un combat.*
- **Compulsions.** Laisser s'enfuir un animal ou un homme grièvement blessé. Dissuader ses compagnons de se lancer dans une bataille qui a toutes les chances de tourner au massacre.

4 – La forme de l'ennemi (acali etoutou)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Savoir comment se présentera l'ennemi.*
  - *Prend la forme exacte d'un ennemi.*
  - *Sait reconnaître un ennemi en le voyant.*
- **Compulsions.** Singer son ennemi pour mieux le comprendre. Créer des épouvantails ressemblant à l'ennemi pour lui faire peur.

4 – Pas de l'ocelot (caicouchi tabire)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Ne laisse que des traces d'ocelot en se déplaçant.*
  - *Extrême discrétion.*
  - *Agilité et capacité à escalader.*
- **Compulsions.** Attaquer un ennemi à mains nues en imitant les mouvements de l'ocelot. S'attacher une patte de l'ocelot que l'on a tué autour du cou.

4 – Force (éle)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne une force surhumaine.*
  - *Donne (ou donne l'illusion d') une force de caractère hors du commun.*
  - *Retire ses forces ou son caractère à l'adversaire.*
- **Compulsions.** Sauver quelqu'un par un tour de force. Briser l'esprit d'un adversaire.

4 – Profond sommeil (hila cayeu)

Portée : Là-bas ; Cible : Nous ; Durée : 1 nuit.

- **Visions.**
  - *L'ennemi dort d'un profond sommeil.*
  - *Sommeil tranquille et réparateur.*
  - *Contrôle les rêves des dormeurs en sommeil profond.*
- **Compulsions.** Réussir à dormir au milieu de la tourmente ou d'un combat. Contrôler un de ses rêves.

5 – Escrime (kabaicanti)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent (transmission de ses capacités).

- **Visions.**
  - *Révèle les compétences de combattant.*
  - *Donne des capacités de combattant insoupçonnées.*
  - *Transmission de ses capacités de combattant.*
  - *Vol des capacités de combattant de l'ennemi.*
- **Compulsions.** Apprendre les bases de l'escrime d'une nation étrangère. Enseigner l'escrime au bottou.

5 – Je suis mort (ahouëtina)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine ou Permanent (résurrection).

- **Visions.**
  - *Donne la certitude à l'ennemi que l'on est mort.*
  - *Donne l'apparence de la mort.*
  - *Résurrection suite à un sacrifice pour le groupe.*
- **Compulsions.** Simuler la mort sur un champ de bataille. Se larder de coups pour impressionner l'ennemi.

5 – Poison (tékele)

Portée : Toucher (empoisonner, neutraliser un poison, créer un poison) ou Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 h ou Permanent (empoisonner, neutraliser un poison, créer un poison).

- **Visions.**
  - *Empoisonne une arme ou une personne.*
  - *Neutralise un poison.*
  - *Crée un poison.*
  - *Révèle comment réaliser un poison.*
  - *Reconnaît la malveillance dans les propos.*
  - *Sait qui créera des dissensions au sein du groupe.*
- **Compulsions.** Tuer un ennemi avec du poison de combat (latex de mancenillier). Extraire du poison avec de l'herbe à flèche.

5 – Flèche harpon perforatrice (tibana-banali tibatêtou)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne à une flèche la capacité de transpercer tout ce qu'elle rencontre.*
  - *Prévoir ce qui traversera une défense.*
  - *Le projectile se fiche profondément.*
  - *Le projectile a traversé la cible de part en part sans rester dans la plaie.*
- **Compulsions.** Empaler un ennemi. Envoyer un projectile perforant une défense physique (palissade, mur, rangs d'ennemis).

6 – Invincible guerrier (oüáïtúmpti linhacoüa)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Rend pendant un court instant intouchable au corps à corps.*
  - *Aide au combat au corps à corps.*
  - *Donne l'impression à l'adversaire qu'on ne peut être vaincu.*
  - *Révèle une faille chez un ennemi d'apparence invincible.*
- **Compulsions.** Combat seul contre un grand nombre d'ennemis. Continuer à se battre quelles que soient ses blessures.

6 – Le capitaine marche en tête (kainti oüayouboutouli oüabou)

Portée : Vue ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Pousse le chef adverse à s'exposer.*
  - *Celui qui marche en tête est considéré comme le leader, soit par ses hommes, soit par l'ennemi.*
  - *Le fait que le chef marche en tête donne courage à ses hommes.*
- **Compulsions.** Mener des hommes à la victoire. Abattre le chef ennemi.

6 – Mange ton ennemi (narribeletacayem)

Portée : Manger ; Cible : Vous ; Durée : 24 h ou 1 lune (absorber la force vitale).

- **Visions.**
  - *Pousse au cannibalisme.*

- *Se protège des congénères (chiques, poux, puces, requins) de ce ou celui qu'on a mangé.*
- *Suscite la terreur pour celui qui mange ses ennemis.*
- *Absorbe de la force vitale de l'adversaire dont on consomme la chair (donne un bonus dans la Caractéristique maîtresse de l'adversaire).*

• **Compulsions.** Lacérer à mort, boucaner et manger un ennemi (arawak de préférence).

6 – Le bottou qui rend fou (leukêta bienli)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle, 1 mois (affinité pour la Voie d'Ichéiricou pour la protection et la punition) ou Permanent (malédiction d'une arme).

• **Visions.**
- *Un coup de bottou rend fou.*
- *Maudit une arme, de façon à ce qu'elle rende fou son porteur.*
- *Affinité pour la Voie d'Ichéiricou pour la protection et la punition tant qu'on utilise le bottou pour transmettre ses maléfices.*

• **Compulsions.** Asséner un violent coup de bottou sur la tête d'un ennemi. Mettre un poison de contact sur le manche d'une arme.

7 – Au-delà de la mort (coüalioüa)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

• **Visions.**
- *Permet de voir et de communiquer avec l'esprit des guerriers morts au combat.*
- *Rallie les guerriers morts au combat pour combattre de son côté.*
- *Donne la sensation que le prêtre ou ses hommes poursuivront leurs adversaires de leur malédiction, s'ils meurent.*
- *Permet de mourir sciemment et de revenir du côté des vivants.*
- *Les hommes morts au combat se relèvent.*

• **Compulsions.** Dresser des cadavres pour effrayer l'ennemi. Déduire des blessures d'un mort la façon dont il a succombé.

7 – Peau de l'ocelot (caicouchi ora)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

• **Visions.**
- *Posséder la peau de l'ocelot permet d'en acquérir les traits (rapidité, discrétion, agilité, flair, férocité).*
- *Inflige des maux à la peau d'un ocelot.*
- *Donne une quête guerrière à celui qui veut prouver sa valeur.*

• **Compulsions.** Porter la peau d'un ocelot que l'on a tué. Récompenser quelqu'un pour un haut fait guerrier.

7 – Combat fratricide (chibacoutoüicouanum)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

• **Visions.**
- *Réconcilie des alliés naturels face à l'ennemi.*
- *Crée des dissensions au sein d'un groupe soudé.*
- *Jalousie, violence et trahison entre proches.*
- *Force deux frères à se battre l'un contre l'autre.*

• **Compulsions.** Assassiner un compagnon. Pousser deux amis à s'entretuer.

8 – Déroute (chicatomaboüi)

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

• **Visions.**
- *Donne une impression de victoire.*
- *Dévie de son chemin, de sa trajectoire.*
- *Met une armée en déroute.*
- *Donne une impression de déroute.*

• **Compulsions.** Saper le moral de ses propres troupes. Parer une flèche avec une baguette à la manière des Mosquitos.

8 – Hauts faits des ancêtres (eullébapati)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 1 semaine.

• **Visions.**
- *Pousse à se dépasser pour égaler ses ancêtres.*
- *Donne la ruse des ancêtres qui convient à la situation.*
- *Donne une aura de passé glorieux.*
- *Appelle les ancêtres pour venir se battre à nouveau.*

• **Compulsions.** Reproduire l'un des hauts faits d'un ancêtre. Dire les hauts faits d'une personne pour qu'elle passe à la postérité.

9 – Chouette (mouroucouli)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

• **Visions.**
- *Porte une terrible malédiction sur qui tuera une chouette, l'animal d'Ichéiricou.*
- *Métamorphose en chouette.*
- *Ouïe extrêmement fine, perception des vibrations.*
- *Vue nocturne.*
- *Chouette de compagnie.*
- *Communiquer avec une chouette ou la faire parler d'une voix rauque.*

• **Compulsions.** Prendre soin d'une chouette ou la sauver d'un danger. Apprivoiser un rapace.



9 – Tigre (caicouchi timénoule)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Donne la majesté, la force ou la grâce du tigre.*
  - *Métamorphose en tigre.*
  - *Traits animaux du tigre.*
  - *Appel du tigre.*
  - *Tigre de compagnie.*
  - *Communiquer avec un tigre.*
- **Compulsions.** Vaincre un tigre à mains nues. Faire reculer un tigre en l'intimidant.

10 – Union des peuples (coulanatou monha)

Portée : Continent ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Crée une union entre deux peuples quels que soient leurs intérêts divergents.*
  - *Enlève toute motivation pour se battre.*
  - *Donne l'impression d'être seul contre tous.*
  - *Rallier les alliés des ennemis à sa cause.*
  - *Accord et compréhension entre les peuples.*
- **Compulsions.** Réunir deux nations différentes pour une expédition. Faire une confiance aveugle à quelqu'un qui s'est toujours montré ennemi.

Voie d'Ichéiricou pour le conseil

L'Ichéiricou du boyer est loin d'être un dieu uniquement agressif. Par cette Voie, il règle nombre d'événements de la vie sociale, comme le festin, le conseil, la gestion des conflits, les rencontres et les départs, les quêtes. Il prévient le boyer des dangers et permet de les contrer. Le boyer pourra donc chasser les nuages, voir les récifs ou retrouver un assassin. Ichéiri est la source de toute chose, et l'Ichéiricou du boyer peut donner accès à cette source. Plus important que tout, c'est par un pouvoir de cette Voie que le boyer donne un Ichéiricou à un de ses congénères pour que celui-ci devienne boyer.

1 – Celui qui convie au festin (ayalacriti)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Rend le bon vivant sympathique.*
  - *Invitation à faire bombance ou à boire.*
  - *Donne un crédit tout spécial à celui qui invite à boire.*
- **Compulsions.** Préparer un festin et convier tous ses amis. Offrir un festin en retour.

1 – Prédateurs du navire (chébi ocoati nyaim)

Portée : Vue jusqu'à dix milles ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Repère les hauts-fonds.*
  - *Prévoit l'apparition de voiles ennemies.*
  - *Heurt avec une baleine ou un cachalot.*
  - *Donne l'apparence d'un pavillon noir à un pavillon.*
- **Compulsions.** Repérer des hauts-fonds. Échapper à un ennemi sur mer.

1 – Frère éternel (ininiboüe)

Portée : Là-bas ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle (sait où se trouve un ami).

- **Visions.**
  - *Sait où se trouve un ami très proche et s'il est en danger.*
  - *Sacre une amitié pour qu'elle devienne éternelle.*
  - *Donne une sensation d'amitié forte et durable.*
- **Compulsions.** Trouver un compagnon digne de confiance. Faire croire à une personne en l'amitié d'une autre.

1 – Étoile venteuse (loubourri sihuiya)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Prévoit le vent du lendemain en fonction de la présence de l'étoile venteuse.*
  - *Trompe quelqu'un sur ses prédictions du temps.*
  - *Un souffle semble sortir de l'étoile et pousser le navire et seulement lui.*
- **Compulsions.** Avoir prévu la veille le temps qu'il fait. Attendre patiemment lors d'un calme plat le moment où la brise va revenir.

2 – Sacrement des os (aoerécouti léolam abo)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Sacre des os pour que leur usage donne une affinité au boyer pour les Voies caraïbes (le boyer ne peut bénéficier de l'affinité que d'un seul os et pour un seul acte sacré donné).*
  - *Donne une aura magique à des ossements.*
  - *Fait passer des ossements pour ceux d'un ami.*
- **Compulsions.** Déterrer les os d'un compagnon et les envelopper dans un chiffon.

2 – Résurrection de la lune (attoupicaali nonum)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 24 h ou 1 lune (vaincre les mabouyas qui mangent la lune).

- **Visions.**
  - *Apparition de la lune au travers des nuages.*

- *Lumière de la lune plus forte et plus brillante.*
- *Donne du réconfort aux hommes tant que la lune brille.*
- *Vainc les mabouyas qui mangent la lune.*

• **Compulsions.** Danser pour faire renaître la lune lors de la nouvelle lune. Voir la lune traverser d'épais nuages.

2 – Les doigts qui figurent et défigurent (imitoni)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

• **Visions.**

- *Peut faire passer quelqu'un pour quelqu'un d'autre en le maquillant.*
- *Dessins sur la peau horribles, attirants, hypnotiques, ou créant un désintérêt pour la personne peinte.*
- *Description parfaite par des mouvements des doigts dans l'air.*
- *Défigure quelqu'un par quelques traits tracés sur la peau.*

• **Compulsions.** Maquiller quelqu'un pour l'embellir (selon la mode caraïbe). Maquiller quelqu'un pour masquer son identité.

2 – Chasser les nuées (piumbae)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

• **Visions.**

- *Chasse les nuages plus loin en criant « Va-t'en ! ».*
- *Retour du beau temps.*
- *Déplacement d'une nappe de brouillard.*
- *Dissolution du brouillard.*
- *Chasse une nuée de moustiques ou d'oiseaux.*

• **Compulsions.** Enfumer un terrier pour en faire sortir l'animal qui l'habite. Sortir du brouillard. Chasser des nuées d'insectes avec une torche.

3 – Herbe (calao)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Vous savez désormais consacrer une herbe. La cible doit respirer la fumée de l'herbe brûlée pour être affectée par le pouvoir que l'herbe contient. Les herbes contiennent en général des vertus médicinales.

• **Visions.**

- *Consacrer des herbes.*

• **Compulsions.** Inhaler toutes sortes de fumées d'herbes jusqu'à en trouver une qui ait un effet intéressant.

3 – Instruction (abakêtoni)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

• **Visions.**

- *Apprentissage rapide d'une action ou d'une Compétence.*
- *Détermine le niveau d'instruction d'une personne dans un domaine précis.*
- *Rend quelqu'un insupportablement pédant.*
- *Donne l'impression de quelqu'un d'extrêmement docte, qui force le respect.*

• **Compulsions.** Dire son plus grand secret. Enseigner son domaine de compétence privilégié.

3 – L'être qui se trompe lui-même (aboüaragouti locoüa)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 30 min.

• **Visions.**

- *Donne à une personne l'impression qu'elle se ment.*
- *Confirme quelqu'un dans son propre mensonge.*

• **Compulsions.** Donner des arguments uniquement pour confirmer les dires d'une personne.

3 – Signal de la comète (boulébonum)

Portée : Vue ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

• **Visions.**

- *Avertissement d'un danger ou d'un événement important par la venue d'une comète.*
- *Venue d'une comète faisant croire à une catastrophe imminente.*
- *Transmet un message par le passage d'une comète, que seul un allié pourra décoder.*
- *Une comète guide quelques instants le boyer vers sa destination.*

• **Compulsions.** Attendre un signal des cieux avant d'agir. Suivre préférentiellement la nuit la direction indiquée par une étoile filante.

3 – Le nom du mal (catéraca liri tiétinem)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

• **Visions.**

- *Diagnostique une maladie.*
- *Donne le nom d'un assassin.*
- *Rassure une personne une fois son mal connu.*
- *Associe une aura maléfique à une personne dont on connaît le nom.*

• **Compulsions.** Accuser une personne des maux de tous. Découvrir le nom d'un criminel.

3 – La flèche de la trahison (ikênatobou)

Portée : Toucher ou Là-bas (prophétie, retrouver le traître) ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

• **Visions.**

- *Une flèche touchera le traître visé à coup sûr.*
- *Une flèche indique la position d'un traître.*
- *Une arme crée une dissension dans un groupe.*

- *Prophétise qu'une personne mourra d'une flèche ou qu'une flèche permettra d'accomplir un acte de trahison.*
- *Permet de retrouver le traître à partir d'une de ses armes.*

- **Compulsions.** Tirer une flèche dans le dos d'un ami. Empoisonner une flèche.

4 – Terre inconnue (machécoüi loarou monha)

Portée : Là-bas ; Cible : Nous ; Durée : 24 h ou Permanent (faire oublier un lieu).

- **Visions.**
  - *Rend une contrée inconnue effrayante ou attirante.*
  - *Attise les désirs de découverte.*
  - *Reconnaît une terre inconnue.*
  - *Fait disparaître un lieu de la mémoire d'une personne.*
- **Compulsions.** Explorer un territoire inconnu. Dissuader de pénétrer dans un territoire inconnu.

4 – Parole donnée (anamapoüiipati néolam)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou 1 mois (malédiction, mutisme).

- **Visions.**
  - *Peut reproduire la voix d'une personne qui a parlé au boyer.*
  - *Pervertit le sens des paroles de quelqu'un.*
  - *Rend muet.*
  - *Maudit celui qui reprend sa parole.*
- **Compulsions.** Faire une promesse difficile à tenir et la tenir néanmoins. Déformer les paroles d'autrui.

4 – Sombre présage (anec ienkê)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Prédiction d'événements néfastes.*
  - *Démoralise un groupe quant à l'issue d'une action.*
  - *Donne des cauchemars à une personne tout en lui faisant croire qu'ils sont prophétiques.*
  - *Fait passer un événement sans importance pour un sombre présage.*
- **Compulsions.** Faire une prédiction funeste en un moment inadéquat. Faire une prédiction funeste et s'assurer qu'elle se réalise.

4 – Vieille connaissance (inouboutouli binale)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Permet de retrouver quelqu'un que l'on n'a pas vu depuis longtemps.*
  - *Se fait passer pour une vieille connaissance.*
  - *Sait si une personne est connue d'une autre depuis longtemps.*
  - *Se souvient d'un détail d'un passé lointain.*
- **Compulsions.** Retrouver un ami de longue date. Se souvenir des noms de toutes les personnes rencontrées lors d'une aventure.

5 – Haine millénaire (ihuechenoumali)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Change un simple ressentiment en une haine inextinguible qui se transmettra aux enfants.*
  - *Fait cesser une haine.*
  - *Change l'objet de la haine.*
- **Compulsions.** Attiser une vieille haine. Faire partager sa haine à ses amis.

5 – Voyage des paroles médisantes (lachouragoni)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Entend les médisances de loin.*
  - *Fait entendre à une personne éloignée des paroles médisantes, qu'elle attribuera à une personne proche d'elle.*
  - *Répand une rumeur comme une traînée de poudre sur une vaste région.*
- **Compulsions.** Médire sur une personne éloignée. Rapporter à une personne tout le mal qu'on a dit d'elle.

5 – Quête (nalloucouni)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Donne une quête à quelqu'un.*
  - *Change l'objet d'une quête.*
  - *Conseils d'Ichéiricou pour l'accomplissement d'une quête.*
- **Compulsions.** Se fixer une quête et l'accomplir. Demander conseil à son Ichéiricou avant de partir à l'aventure.

6 – Connais ton ennemi (chouboutoüibae étoutou)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Renseignements sur l'ennemi.*
  - *Donne la sensation de connaître son ennemi.*
  - *Désinformation.*
- **Compulsions.** Désinformer son propre groupe et étudier sa réaction. Se renseigner en détail sur son ennemi avant de l'attaquer.

6 – Commandement (aonacani)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Prend le commandement d'un groupe.*
  - *Donne un ordre sans réplique.*
  - *Dénature ou change un ordre.*
  - *Fait passer une parole pour un commandement déplacé.*
- **Compulsions.** Prendre le commandement d'une troupe. N'abattre que les commandants adverses, sans toucher aux simples guerriers.

6 – Le vin de l'assassin (aparouti natoni boman)

Portée : Toucher ou Là-bas (pulsions alcooliques) ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Empoisonne du vin.*
  - *Un vin donne de fortes pulsions meurtrières.*
  - *Le meurtre (sa préparation ou l'avoir commis) donne une envie de boire du vin.*
- **Compulsions.** Empoisonner du vin. Pousser un homme aviné au meurtre.

6 – Je lui ai donné son dieu (nichiguiénli iouloúcayemz lone)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le boyer est désormais en mesure d'initier toute personne consentante à la magie caraïbe. Il doit pour cela demander à son Ichéiricou de trouver l'Ichéiricou de la personne à initier. Ensuite, il lui donnera cet Ichéiricou et lui enseignera les rites (la Compétence de Religion (Caraïbe)).

- **Visions.**
  - *Recherche et don de l'Ichéiricou.*
- **Compulsions.** Aucune.

7 – Les lointaines traces du navire (tiche taboulichonê icanaoüali tarici)

Portée : Océan ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Peut suivre un navire à la trace plusieurs jours après son passage.*
  - *Reconnaît un navire connu ou le gréement d'un navire d'après la trace d'écume que son Ichéiricou fait apparaître à ses yeux.*
  - *Fait apparaître (pour soi seulement) les traces d'écumes d'un navire.*
  - *Fait apparaître de fausses traces d'écume d'un navire.*
- **Compulsions.** Rattraper une embarcation prise en chasse. Retrouver des objets jetés à la mer par une embarcation.

7 – Conseil (nachouboutoüironin)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Demande un conseil à Ichéiricou.*
  - *Pousse des personnes – typiquement les caciques des autres îles caraïbes – à se réunir pour discuter.*
  - *Peut écouter ce qui se dit au cours d'un conseil lointain.*
  - *Tient un conseil à distance entre plusieurs personnes choisies.*
- **Compulsions.** Décision importante prise lors d'un conseil. Foncer tête baissée sans prendre en compte aucun conseil.

7 – Nous te reverrons (oüaricaiabatibou)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Assure la survie et le retour d'une personne qui quitte le groupe.*
  - *Grave la venue d'une personne dans les mémoires.*
  - *Assure de retrouver un ennemi.*
- **Compulsions.** Suivre une personne qui part. Défier un ennemi qui fuit.

7 – Au bord de l'abîme (aconagle)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (fissure).

- **Visions.**
  - *Parfait équilibre au-dessus du vide.*
  - *Attraction pour le vide.*
  - *Génère une peur panique du vide.*
  - *Fissure de la terre aux pieds d'une personne.*
- **Compulsions.** Pousser quelqu'un dans le vide. Rester plusieurs heures accroché à un piton rocheux, au-dessus du vide.

8 – Ce qu'il y a de plus nuisible (lacéulle oubao)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Détermine ce qu'il y a de plus nuisible au sein d'un groupe, d'un lieu, lors d'un événement, etc.*
  - *Attire sur un groupe la pire difficulté qui puisse lui arriver, sans assurer pour autant qu'il périsse.*
- **Compulsions.** Attirer les pires ennuis sur son groupe. Trouver l'animal le plus dangereux d'une île.

8 – Sur les pas des illustres ancêtres (itankou mingou)

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Fait répéter les erreurs du passé.*
  - *Accroissement de la Gloire.*
  - *Connaissance du passé illustre des ancêtres de quelqu'un.*
  - *Attribution des connaissances et des Compétences de ses illustres ancêtres.*
- **Compulsions.** Réagir aux situations comme l'aurait fait un de ses ancêtres. Découverte d'une trace d'un savoir ancien.

9 – Vol du boyer (nhamanhacayem)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Capacité de s'élever et de se déplacer dans les airs aussi haut que les étoiles.*
  - *Don de dérober les objets.*
  - *Vol de l'Ichéiricou d'un autre boyer.*
  - *Capture d'un autre boyer.*
- **Compulsions.** Sauter du haut d'une petite falaise. Kidnapper un prêtre.

9 – Le corps de l'esprit (mancobouti kacobouti)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne corps aux esprits et les fait apparaître.*
  - *Combat contre une maladie ou un concept en le faisant apparaître et en le tuant.*
  - *Devient incorporel.*
  - *Retrouve la personne qui a dit des paroles ou écrit des mots.*
  - *Réalisation d'un rêve.*
- **Compulsions.** Donner corps à un de ses rêves. Soigner une maladie sans recourir aux herbes médicinales.

10 – Source de toute chose (aboulichagoni)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Sait ce qui est à la source d'une chose.*
  - *Peut faire jaillir de soi toute chose.*
  - *Trouve ce qui est à la source d'une chose, d'un concept, d'une émotion.*
  - *Corne d'abondance.*
  - *Peut bénéficier en permanence des conseils d'Ichéiricou.*
- **Compulsions.** Trouver la toute première source d'une dispute. Fournir à quelqu'un tout ce dont il pourrait rêver.

Voie d'Ichéiricou pour la protection et la punition

Tous les maux des Caraïbes sont l'œuvre des vils sorciers arawaks, qui envoient des mabouyas pour les détruire, ou au moins les faire souffrir. Cette Voie permet donc au boyer de parer toute attaque des sorciers ennemis, de la disparition de la lune aux maladies, en passant par les nuées de maringouins, la malchance et les cauchemars. Le boyer pourra exprimer toute sa haine envers ses ennemis, absorbant leur force vitale en les dévorant, ou tout simplement en leur envoyant lui aussi des mabouyas vengeurs.

1 – Langue fourchue (inigneoüacaba)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Lapsus révélateur.*
  - *Mot de travers.*
  - *Repère le menteur.*
  - *Donne une langue de serpent.*
- **Compulsions.** Dire ce qu'il ne fallait pas dire. Dire un mensonge éhonté.

1 – Propre et sain (ancalati ora)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Assure la santé à qui se tient propre.*
  - *Non-infection d'une plaie nettoyée.*
  - *Assainit ou nettoie.*
- **Compulsions.** Arriver à convaincre un être sale de rester propre. Nettoyer une plaie.

1 – Pends-le à ton cou (coulaba bourocou)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou 1 semaine (protection).

- **Visions.**
  - *Rend affectueux.*
  - *Protection contre ce dont on peut pendre une représentation ou une partie autour de son cou (une statuette de mabouya par exemple).*
  - *Besoin irrésistible de montrer un objet de valeur.*
- **Compulsions.** Sculpter une représentation de son cauchemar et le pendre à son cou. Montrer l'objet qu'il aurait fallu garder caché.

1 – Irritation (cheu cheuti)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Crée une forte irritation de la peau.*
  - *Rend irritable.*
  - *Calme une irritation ou une colère.*
- **Compulsions.** Assister à la colère de quelqu'un de calme. Se couvrir la peau de matière urticante.

2 – Ichéiricou bat le malhonnête (loumounoumêti)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Cauchemars atroces où la victime se fait battre pour ses fautes.*
  - *Marques de coups sur une personne, une marque par méfait commis récemment.*
  - *Absolution par la douleur pour ses fautes.*
- **Compulsions.** Battre un malfaiteur en lui répétant ses fautes. Marquer physiquement un malfaiteur.

2 – Senteurs de pourriture (amoucatou)

Portée : Vue ; Cible : Toi ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Fait exhaler une odeur de pourriture à un être vivant ou à de la nourriture.*
  - *Attirance pour les odeurs pestilentielles.*
  - *Atténue les odeurs de pourriture.*
  - *Fait pourrir rapidement une blessure ou de la nourriture.*
- **Compulsions.** Faire pourrir de la nourriture. Faire manger de la nourriture avariée à quelqu'un.

2 – Chaleur ardente (huéyou atom)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Génère des coups de soleil, crampes de chaleur et insolations.*
  - *Augmente la température de l'air d'une vingtaine de degrés.*
  - *Les rayons du soleil dessèchent tout.*
  - *Rend la chaleur d'un feu insupportable.*
  - *Embrasement spontané d'un corps hautement inflammable (paille, amadou) sous une forte chaleur.*
- **Compulsions.** Rester longtemps et sans protection sous le soleil cuisant. Mettre le feu à une case ou une embarcation.

2 – Soin de la chair (nanhaognacayem)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou Permanent (soin).

- **Visions.**
  - *Soin d'une blessure légère, sérieuse ou grave.*
  - *Embellit la peau et la forme de l'enveloppe corporelle.*
  - *Protection contre les moustiques.*
  - *Donne une obsession pour le soin porté à sa peau et à sa beauté.*
- **Compulsions.** Soigner une blessure. Prendre soin de son corps.

2 – Fièvre (ekéleou)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Calme la fièvre.*
  - *Fait mourir une personne fiévreuse.*
  - *Crée une légère fièvre.*
  - *Attise une attirance déjà forte.*
- **Compulsions.** Attiser l'appât du gain. Être atteint de fièvre.

3 – Responsabilité de tous (acoulicoaloulouna)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Fait peser sur tous la responsabilité d'une personne.*
  - *Fait porter à une personne la responsabilité de tous.*
  - *Crée un sentiment de cohésion et de devoir envers les membres de la communauté.*
- **Compulsions.** Se venger du méfait d'une personne sur une autre personne de même appartenance. Punir un manque de solidarité.

3 – Âme en peine (aboulegoutiu)

Portée : Toi ; Cible : Là ; Durée : 1 h ou Permanent (laisse un mort sans repos, donne le repos à un mort).

- **Visions.**
  - *Retrouve une personne perdue.*
  - *Voit ce qui tracasse une personne.*
  - *Voit, et communique avec, les âmes des morts qui n'ont pas pu trouver la paix.*
  - *Laisse un mort sans repos.*
  - *Donne le repos à une âme en peine.*
- **Compulsions.** Assister à la mort de quelqu'un qui n'a pas fini sa vie. Laisser mourir dans la solitude celui qui est rongé par le remord.

3 – La vertu du remède (icoulamali bibien)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Connait les vertus d'un remède ou d'une plante.*

- *Altère ou améliore les propriétés d'un remède.*
- *Rend indubitable la grande vertu d'une potion inefficace.*
- *Transforme ou fait passer un poison pour un remède.*

- **Compulsions.** Trouver les vertus d'une plante inconnue. Remplacer dans une mixture une plante par une autre.

4 – Envoyés d'Ichéiricou (Ichéiricou chatomancae lianum)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Fait parler un oiseau.*
  - *Demande de l'aide aux oiseaux.*
  - *Fait passer des personnes pour des envoyés du divin.*
  - *Donne à quelqu'un le statut d'envoyé d'Ichéiricou, si bien qu'il ne pourra ni mentir ni trahir.*
- **Compulsions.** Arriver à comprendre les besoins ou désirs d'un oiseau. Donner comme mission à un oiseau de transmettre un message important.

4 – Le boyer suce le mal (kachaouloucatium boyé)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Absorption des maladies.*
  - *Absorption des poisons.*
  - *Absorption d'une blessure.*
  - *Absorption des sentiments négatifs.*
  - *Combat les éléments absorbés, dont on recrache les dépouilles en cas de victoire (combat de Pouvoir contre Pouvoir).*
- **Compulsions.** Extraire du venin par succion. Être infecté par une maladie épidémique mineure.

4 – Il cherche son malheur (kibicoüati laboüa)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Attribution à la victime des malheurs dont elle se croit affublée.*
  - *Pousse une personne à sa perte.*
  - *Assigne comme quête de rechercher les causes de son mal.*
- **Compulsions.** Tout faire pour échouer lors de la tâche en cours. Donner les plus mauvais conseils qui soient tout en restant convaincant.

4 – Vents contraires (niboupoyenhénli bebéite)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Soumet un navire à des vents contraires à sa destination.*
  - *Chaos de vents en tous sens.*
  - *Impose du vent dans un sens dans une zone et dans un sens contraire dans une zone voisine.*
  - *Succession de difficultés ralentissant l'accomplissement d'une tâche.*
- **Compulsions.** Remonter contre le vent et le courant. Ralentir quelqu'un.

5 – Lacération du larron (ioüalouti-oüé)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Punit un voleur connu de lacérations mortelles.*
  - *Marque un voleur inconnu par des lacérations visibles.*
  - *Marque à vie un voleur pour son méfait sous la forme d'une cicatrice visible que reconnaîtra tout Caraïbe.*
- **Compulsions.** Défigurer le premier voleur rencontré en lui lacérant le visage à coups de dents d'agouti.

5 – Un avec la forêt (teboüyeti huehue)

Portée : Là-bas ; Cible : Nous ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Dissimulation dans la forêt.*
  - *Savoir ce qui s'est passé dans un lieu de la forêt.*
  - *Savoir ce qui se passe ailleurs dans la forêt.*
  - *Se métamorphoser en arbre.*
- **Compulsions.** Rester totalement immobile une journée dans la forêt. Se camoufler en buisson.

5 – Apaisement / Renaissance du mal (acacôchoua nale tiem)

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Apaiser/aggraver une blessure, un empoisonnement, apaiser/augmenter la douleur.*
  - *Calmer/exciter les mauvaises pulsions.*
  - *Faire revenir le calme et l'entente au sein d'un groupe.*
  - *Faire remonter à la surface les vieilles blessures, tensions, poisons, maladies, mauvaises pulsions, etc.*
- **Compulsions.** Calmer les souffrances d'un blessé ou malade. Faire renaître une vieille rancœur.

5 – Celui qui n'a pas d'yeux (macouti)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Donne des visions, voire la vision, à un aveugle.*
  - *Greffe des yeux à un aveugle ou un borgne.*
  - *Cécité sélective ou complète.*
  - *Arrache les yeux de sa victime.*

- **Compulsions.** Arracher les yeux d'une victime. Affecter de ne pas voir un type de chose spécifique (indiqué par la divinité).

5 – Maladie (anec)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (soins).

- **Visions.**
  - *Diagnostic d'une maladie.*
  - *Rend porteur de germes d'une maladie épidémique.*
  - *Infecte d'une maladie non épidémique.*
  - *Soin d'une maladie.*
- **Compulsions.** Souffrir d'une maladie. Transmet une maladie.

6 – Mabouya mange/recrache (esprit, corps, cœur, lune, soleil) (luüechekébouli nonu, ioeüani)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 1 année.

- **Visions.**
  - *Mabouya mange le cœur et rend insensible, ou recrache le cœur et redonne sa sensibilité.*
  - *Mabouya mange le corps et flétrit une partie du corps, ou recrache le corps et fait renaître une partie du corps amputée ou flétrie.*
  - *Mabouya mange l'esprit et rend stupide ou rongé par de sombres pensées, ou Mabouya recrache l'esprit et rend son intelligence et sa paix d'esprit.*
  - *Mabouya mange l'esprit et rend stupide ou hébété, ou Mabouya recrache l'esprit et libère l'esprit enchainé (zombie, etc.).*
  - *Mabouya mange le soleil et apporte les nuages, ou Mabouya recrache le soleil et rend le ciel bleu et le soleil rayonnant.*
  - *Mabouya mange la lune et rend les nuits noires et effrayantes, ou Mabouya recrache la lune, qui éclaire la nuit et apaise les cœurs des dormeurs et des enfants.*
- **Compulsions.** Manger le cœur d'un ennemi. Rendre idiot à coups de bâton.

6 – Blessure (niboucaboli)/Guérison (lagnouracani)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (guérison d'une blessure, blessure inguérissable).

- **Visions.**
  - *Inflige une blessure critique.*
  - *Blesse la sensibilité.*
  - *Rend une blessure inguérissable.*
  - *Guérit une blessure du corps, du cœur ou de l'esprit.*
- **Compulsions.** Blesser un compagnon. Dire des paroles effroyablement blessantes.

6 – Tu es ce que tu manges (tibounainti)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en l'animal mangé.*
  - *Acquisition des traits caractéristiques de ce qu'on mange.*
  - *La victime pourrit si elle mange des mets avariés ou se sent en pleine santé si elle mange sainement.*
  - *Prend le corps de la personne mangée.*
- **Compulsions.** Manger un homme. Utiliser comme engrais pour un arbre les cendres d'un arbre de même espèce.

6 – Air corrompu (toubourri)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Donne l'allure d'une personne corrompue à la victime.*
  - *Révèle la corruption.*
  - *Rend un air malsain, chargé de maladie et de pourriture.*
- **Compulsions.** Montrer du doigt la corruption. Charger l'air de pourriture.

7 – Nuée de maringoins (mabiri)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Fait fondre sur la proie un nuage de moustiques.*
  - *Infecte une région de maladies véhiculées par les moustiques.*
  - *Infeste une région de moustiques.*
  - *Métamorphose personnelle en une nuée de maringouins.*
  - *Donne à une nuée de maringoins la forme désirée.*
- **Compulsions.** Abandonner son corps aux piqûres des maringouins. Capturer une femelle moustique, lui donner du sang et la relâcher près d'une étendue d'eau.

7 – Serpent venimeux (ahoüa)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne à la victime une image vile et malveillante.*
  - *Métamorphose en serpent venimeux.*
  - *Morsure venimeuse.*
  - *Force les êtres vils à ramper.*
  - *Envoie un serpent venimeux mordre la victime.*
- **Compulsions.** Combattre un serpent venimeux. Maîtriser un serpent venimeux et le faire mordre quelqu'un.

7 – Mabouya retourne à son sorcier (mapoya abienra)

Portée : Continent ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Retour des maléfices à leur envoyeur.*
  - *Un mabouya comme animal de compagnie.*
  - *Le mabouya montre le chemin jusqu'au sorcier qui l'a envoyé.*
- **Compulsions.** Punir un sorcier (comprendre « un prêtre ») pour les sortilèges qu'il a lancés (pour les maux qu'on lui attribue).

7 – Naufragés (amaotoüa)

Portée : Océan ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Provoque un naufrage.*
  - *Réchappe d'un naufrage.*
  - *Inflige une série de catastrophes réduisant à néant sans tuer.*
  - *Comportement solidaire ou solitaire propre aux naufragés.*
- **Compulsions.** Générer un naufrage. Se jeter à l'eau dans la mer en furie.

8 – Ensorcelé (abienragoüa)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (libérer d'un sortilège).

- **Visions.**
  - *Contrôle imparfait du corps, des émotions, et de l'esprit de la victime.* Elle a parfois des comportements erratiques et violents.
  - *Donne l'illusion d'être ensorcelé et pourchassé par des mabouyas.*
  - *Libère d'un sortilège.*
- **Compulsions.** Administrer des substances hallucinogènes à une personne à son insu. Faire passer pour profane un acte sacré.

8 – La terre jette son venin (ibomahatina iépoulicaatina)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *La vermine sort du sol.*
  - *La terre grouille de serpents venimeux.*
  - *Répand sur le sol du venin qui paralyse celui qui y marche pieds nus.*
  - *Empoisonnement des récoltes.*
  - *Vengeance de la nature sur l'homme urbain.*
- **Compulsions.** Empoisonner l'eau d'un puits. Faire mourir des récoltes.

9 – Contrôle des éléments déchaînés (comolain balanna loroman kamaotacatiti)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Déchaînement des éléments.*
  - *Contrôle de la puissance, de la direction et de la cible des éléments déchaînés (tempête, mer).*
  - *Calme la tempête ou la mer démontée.*
- **Compulsions.** Maîtriser une embarcation dans la tempête.

9 – Mon esclave (nitamoni)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Parfait contrôle du cœur, du corps et de l'esprit de la victime.*
  - *Assigne une personne à son service.*
  - *Libération d'un esclave.*
- **Compulsions.** Manifester envers son égal des relations de maître à esclave. Libérer un esclave.

10 – Mort subite (abyémenic liem)/ Résurrection (acacochoni)

Portée : Océan/Continent ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Fait mourir immédiatement un ennemi.*
  - *Résurrection d'un mort, mais dans le même état qu'à sa mort.*
  - *Résurrection ou destruction d'un état de fait.*
- **Compulsions.** Tuer quelqu'un dans son sommeil sans qu'il se réveille. Se suicider (le prêtre va vivre sa première résurrection).

Voies de la religion yanomami

Les mécanismes de la religion animiste yanomami sont très proches de ceux de l'animisme vaudou : le chaman prête son corps à un esprit qui vient le posséder. Lors de la possession, le chaman se comporte comme l'esprit qui le possède. En échange, le chaman peut contrôler partiellement l'esprit et utiliser ses pouvoirs. Dans le vaudou cependant, les esprits – les lwas – sont peu nombreux, font chacun l'objet d'une cérémonie séparée, et chacun d'entre eux dispose de pouvoirs très variés : chacun d'entre eux fait donc l'objet d'une Voie. Dans la religion yanomami, les esprits de la forêt – les xapiripë – sont innombrables, les pouvoirs de chacun sont très ciblés, et, lors d'une même danse de présentation, un nombre incalculable d'entre eux défile devant les yeux du chaman. Il existe donc une Voie unique qui permet d'accéder simultanément aux pouvoirs de plusieurs xapiripë. Les xapiripë sont des concepts, comme la faim ou le soir, mais aussi des images d'êtres vivants (les animaux, les arbres…) ou inanimés (les rapides, les revenants…). Ces pouvoirs sont souvent associés aux concepts ou êtres dont ils sont l'essence, mais sont aussi parfois propres à la cosmologie yanomami. Les visions sont donc très importantes, plus que jamais, pour bien saisir tous les tenants et aboutissants d'un pouvoir donné. La Voie des Xapiripë permet aussi d'accéder à la sagesse d'Omama, le créateur de la Terre-Forêt, et de créer des objets de pouvoir temporaires, comme les charmes et les sortilèges à sarbacane.

Voie des Xapiripë

1 – Se comporter en esprit (xairimu)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Pousse à se comporter comme sous l'effet de la poudre hallucinogène.*
  - *Réconciliation avec un esprit.*
  - *Aide à incorporer un esprit faisant sa danse de présentation.*
  - *Incite à se parer de ses plus beaux atours.*
  - *Les femmes vont danser, les hommes doivent être entraînés pour agir.*
- **Compulsions.** Imiter les esprits lors d'une transe magique. Regarder attentivement les gestes et les mots d'un chaman en transe.

1 – Arbres à chants (amoahiki)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Trouve les paroles les plus adaptées.*
  - *Rend effroyablement volubile.*
  - *Fait chanter les branches d'un arbre dans le vent.*
  - *Chante des mélodies et des paroles belles et originales.*
- **Compulsions.** Trouver un arbre bruissant dans le vent. Inventer une chanson.

1 – Esprit de la nuit (titiri)

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : 1 nuit.

- **Visions.**
  - *Clarté de la nuit.*
  - *Durée de la nuit.*
  - *Endort les esprits maléfiques.*
  - *Protège par ses ténèbres.*
- **Compulsions.** S'endormir dans un endroit dangereux. Regarder sans bouger la nuit tomber.

1 – Invisible chemin des Esprits (anari xapiripë)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Voit la trace des substances pathogènes laissées dans un corps par un esprit maléfique.*
  - *Voit la trace de l'action des xapiripë.*
  - *Découvre un chemin auparavant caché.*
  - *Sait où passent les esprits lorsqu'ils descendent de la montagne pour faire leur danse de préparation.*
- **Compulsions.** Remonter le chemin emprunté par les xapiripë pour descendre des montagnes. Placer des miroirs sur le sol des clairières dans la forêt.

2 – Paroles sages d'Omama (Omama amoa)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Trouver les paroles les plus sages.*
  - *Faire entendre une parole comme si elle venait du sage Omama lui-même.*
  - *Voit si les idées d'une personne viennent d'elle.*
- **Compulsions.** Contredire systématiquement une personne connue pour sa sagesse. Convaincre quelqu'un d'une parfaite ineptie.

2 – Esprits des arbres (huutihiripë)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle ou Permanent (soigner un arbre, le faire mourir).

- **Visions.**
  - *Parler aux arbres ou faire parler les arbres.*
  - *Métamorphose en arbre.*
  - *Protection par un arbre.*
  - *Soigne un arbre moribond.*
  - *Fait mourir lentement un arbre en attaquant son principe vital.*
- **Compulsions.** Trouver un arbre mort et creux. Faire repousser une plante presque morte.

2 – Esprit des lianes (thoothoxiripë)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Sait si une liane est robuste.*
  - *Demande à une liane de bloquer quelqu'un ou de lui attraper un membre.*
  - *Reptation d'une liane faisant penser à un serpent.*
  - *Déplacement de liane en liane.*
- **Compulsions.** Place un piège réalisé avec des lianes pour un homme. Saboter une corde.

2 – Colère, courage, apparence resplendissante des esprits chamaniques (utupë xapiripë)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Déclenche la colère terrible des xapiripë envers quelqu'un.*
  - *Ressent la colère des xapiripë.*
  - *Fait ressentir un courage inébranlable même contre l'ennemi le plus dangereux.*
  - *Apparence resplendissante des xapiripë (halo de lumière, perfection du corps et des traits, superbes parures).*
- **Compulsions.** Dessiner précisément l'image d'un xapiripë pour qu'un profane le voie. Affronter un ennemi plus puissant que soi.

2 – Femmes esprits du vent (watoripë)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Augmente le vent.*
  - *Calme le vent.*
  - *Dévie la direction de la brise.*
  - *Comprend les odeurs et les sons transportés par le vent.*
  - *Fait changer une femme d'avis ou de sentiments.*
  - *Apporte le vent porteur de pluie.*
- **Compulsions.** Admirer un tissu battant dans le vent. Regarder l'eau pendant un calme plat jusqu'à ce que le vent reprenne.

3 – Charme (rixi)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le prêtre sait désormais créer un charme. Il existe des charmes de chasse (qui attirent le gibier), des charmes de séduction, des charmes de combat, etc. Un charme est un mélange d'herbes dans une petite bourse portée autour du cou. On broie les herbes à travers la bourse pour déclencher les effets du charme.

- **Visions.**
  - *Réalisation d'un charme.*
- **Compulsions.** Cultiver les plantes nécessaires à un charme de chasse.

3 – Vrombissement des abeilles solitaires (remoremoreaxipï)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Transforme une langue en un langage incompréhensible.*
  - *Crée des abeilles ou une ruche.*
  - *Fait attaquer par de grosses abeilles solitaires.*
  - *Bruit inquiétant, comme un énorme essaim de grosses abeilles.*
- **Compulsions.** Voler une ruche. Empêcher quelqu'un de parler à cause de son bavardage.

3 – Neutralisation du principe pathogène (ŏno wai)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h (soulager de la fièvre, réduire la douleur) ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Réduit la douleur.*
  - *Soulage de la fièvre.*
  - *Soigne une blessure.*
  - *Soigne une maladie.*
  - *Guérit de la haine et de la rancœur.*
  - *Supprime les mauvaises intentions.*
- **Compulsions.** Regarder dans le ventre de quelqu'un victime de douleurs viscérales. Récupérer les glaires ou les rejets d'une personne malade.

3 – Esprit imitateur (Ayakŏrari)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Imitation de n'importe quel son.*

- *Imitation de la voix.*
- *Se faire passer pour quelqu'un d'autre.*
- *Fait chanter les oiseaux pour imiter une ambiance.*

- **Compulsions.** Imiter avec succès le bruit d'un animal à un moment utile. Mission d'infiltration.

3 – Exhiber ses ornements (matihimu)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Incite à montrer ce qu'il possède.*
  - *S'attache aux apparences.*
  - *Pulsions exhibitionnistes (hors Yanomamis).*
  - *Rend incapable de conserver un secret.*
- **Compulsions.** Faire passer les apparences pour le fond. Révéler un secret.

3 – Esprit de la chaleur (yuripë wehe)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Augmenter ou diminuer la chaleur.*
  - *Aggraver ou diminuer la fièvre.*
  - *Tenir chaud dans le froid.*
  - *Faire évaporer un liquide.*
  - *Excite le besoin de chaleur corporelle.*
- **Compulsions.** Prendre un bain de vapeur. Profiter de la chaleur corporelle d'autrui.

4 – Double animal (xixi)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent (guérir le double animal).

- **Visions.**
  - *Métamorphose en son double animal (type d'animal choisi par le maître une fois pour toutes).*
  - *Retrouver le double animal de quelqu'un.*
  - *Blesser le double animal (la blessure mystique de l'animal rendra l'humain malade).*
  - *Guérir mystiquement le double animal (guérir lorsque cette blessure était la cause de la maladie).*
- **Compulsions.** Capturer des animaux de la même portée. Soigner et relâcher un animal blessé, mais pas par soi.

4 – Esprits du gibier de la forêt (yaroripë).

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Trouver les animaux les plus proches.*
  - *Savoir où trouver un animal spécifique.*
  - *Trouver des plantes médicinales, des baies, des fruits ou des racines.*
  - *Léger contrôle des animaux.*
  - *Savoir où trouver une plante spécifique.*
- **Compulsions.** Ramener un animal que l'on n'avait jamais ramené avant. Trouver une plante médicinale.

4 – Esprits sirènes (yawariomapë)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou Permanent (Initiation au chamanisme, respect pour le beau-père).

- **Visions.**
  - *Séduit.*
  - *Initie au chamanisme.*
  - *Respire sous l'eau.*
  - *Crée un attrait irrépressible pour les étendues d'eau et les rivières.*
  - *Génère du respect pour le beau-père (le père des sirènes est le monstre Tëpërësiki).*
- **Compulsions.** Profiter d'un coucher de soleil près d'un lac. Montrer des marques de respect à son beau-père ou à son gendre (si on en a, sinon, choisir l'autre compulsion).

4 – Esprit des rapides (roperi)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Agitation de l'eau.*
  - *Création de rapides en aval d'une rivière.*
  - *Sensation de danger imminent.*
  - *Accélération progressive des mouvements d'une personne.*
  - *Dégénérescence progressive d'une situation en un chaos incontrôlable.*
- **Compulsions.** Traverser des rapides avec une pirogue. Réagir promptement dans une situation déstabilisante.

4 – Esprit de la lune (poriporiri)

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : Permanent.

L'esprit de la lune présente une barbe clairsemée et de longues dents.

- **Visions.**
  - *Lumière dans les ténèbres.*
  - *Stoppe une épidémie en dévorant les esprits maléfiques qui en sont à l'origine.*
  - *Faire tomber les cheveux et les poils.*
  - *Donne une teinte livide au visage.*
- **Compulsions.** S'arracher les poils de la barbe. Se peindre le visage à la cendre.

4 – Cri des oiseaux (rea)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Les cris des oiseaux permettent de prévoir un avenir très proche. Chaque oiseau a plusieurs cris et chacun est

associé à un événement particulier de la forêt. Le personnage est désormais capable de comprendre la signification divinatoire du cri d'un oiseau.

- **Visions.**
  - Signification divinatoire du cri d'un oiseau.
- **Compulsions.** Faire le lien entre un cri d'oiseau et un événement donné.

5 – Marche sur les miroirs (mirexipë)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Génère un refus catégorique de se salir.*
  - *Le sol se met à luire pour indiquer le chemin.*
  - *Fait flotter au-dessus du sol et nimbe de lumière.*
  - *Donne l'impression de marcher sur quelque chose de fragile au-dessus du vide.*
  - *Empêche de tomber dans des fosses.*
  - *Empêche de s'écarter des chemins reliant directement les clairières.*
- **Compulsions.** Repérer un piège physique. Aller d'un point à un autre dans la forêt sans quitter les chemins connus.

5 – Esprit guerrier (õcõeri)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne la volonté de vaincre et empêche de reculer.*
  - *Impose la nécessité d'entreprendre un raid guerrier.*
  - *Lacère son ennemi des machettes des xapiripë, aiguisées comme des lames de rasoir.*
  - *Sait où se trouve son ennemi et quelles sont ses forces.*
  - *Intimide l'ennemi.*
- **Compulsions.** Mordre son ennemi jusqu'au sang en plein combat. Lacérer son ennemi à mort.

5 – Esprit du soir (weyawayari)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine ou Permanent (voler le principe vital).

- **Visions.**
  - *Venue précoce de la nuit.*
  - *Sortie précoce des animaux nocturnes.*
  - *Envie irrépressible de dormir.*
  - *Insomnies.*
  - *Vole le principe vital de ceux qui s'attardent dehors lorsque la nuit tombe. Ils tomberont malades et seule la récupération de leur principe vital par les xapiripë leur redonnera la santé.*
- **Compulsions.** Regarder un objet jusqu'à ce que les ténèbres nocturnes le fassent disparaître. Attaquer l'ennemi en début de nuit.

5 – Arme à sortilège (sirapa wai)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le personnage est désormais en mesure de créer des sortilèges pour sarbacanes. Pour le faire, il doit consacrer une pâte et enduire avec cela l'aiguille de sarbacane. Si cette aiguille touche l'ennemi, il subira l'un des effets du pouvoir qui a consacré la pâte. Il subira ces effets même si la Cible n'était normalement pas suffisante pour l'affecter.

- **Visions.**
  - *Réalisation d'un sortilège pour sarbacane.*
- **Compulsions.** Toucher un ennemi d'une aiguille de sarbacane au curare.

6 – Épidémie fumée (Xawara wakixi)

Portée : Ici ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Neutraliser les épidémies déclenchées par la fumée des feux ennemis.*
  - *Génère une terreur de tout objet technologique.*
  - *Rend la fumée d'un feu porteuse d'une maladie épidémique.*
- **Compulsions.** Débusquer un animal en l'enfumant. Détruire un objet technologique des Blancs.

6 – Capture de l'image-essence (utale utupë)

Portée : Forêt ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Vol mystique de l'image-essence d'un ennemi.*
  - *Torture l'image-essence (rend malade et faible, ce qui affaiblit le village).*
  - *Envoie l'image-essence en pâture aux esprits cannibales (l'ennemi mourra à petit feu).*
- **Compulsions.** Faire semblant de kidnapper un enfant juste pour voir l'effet obtenu sur la mère.

6 – Esprit anaconda (okarimari)

Portée : Forêt ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (féconder une femme ennemie).

- **Visions.**
  - *Crée un désir sexuel et une totale incapacité de penser.*
  - *Donne un sexe énorme et handicapant.*
  - *Sait qui a fécondé une femme.*
  - *Métamorphose en anaconda.*
  - *Féconde à distance une femme ennemie.*
- **Compulsions.** Rendre une femme ennemie enceinte sans que ses proches le sachent. Tue un anaconda.

6 – Esprit rapace (koimari)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

L'esprit rapace a les yeux vitreux et balance devant lui un long fil de coton incandescent pour ligoter ses victimes.

- **Visions.**
  - *Lacère l'image vitale de l'ennemi.*
  - *Métamorphose en rapace.*
  - *Exacerbe la pulsion pour l'argent et le pouvoir.*
  - *Ligote de son fil de coton incandescent (donne la fièvre).*
- **Compulsions.** Fondre sur un animal depuis une hauteur. Voler le bien d'un proche.

6 – Esprit spectre (poreporeri)

Portée : Forêt ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

L'esprit spectre, détenteur du curare, est une créature chauve à la face décharnée.

- **Visions.**
  - *Trouve du curare.*
  - *Met du curare dans un aliment ou sur une arme.*
  - *Fait tomber les cheveux et rend le visage squelettique.*
  - *Devient intangible.*
  - *Hante un vivant pendant son sommeil.*
- **Compulsions.** S'inoculer du curare. Foncer contre un arbre en espérant passer au travers.

7 – Esprit jaguar (iramari)

Portée : Ici ; Cible : Moi (métamorphose en jaguar) ou Vous ; Durée : 24 h ou 1 mois (attire les xapiripë).

- **Visions.**
  - *Métamorphose en jaguar.*
  - *Projection de flamme.*
  - *Enroule dans un cordon de coton incandescent (donne la fièvre).*
  - *Attire les xapiripë, qui se sentiront en sécurité, protégés par l'esprit jaguar.*
- **Compulsions.** Jeter de l'huile dans le feu. Construire une maison et la suspendre au-dessus de soi.

7 – Esprit de la faim (ohinari)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Fait pourrir la nourriture.*
  - *Assèche les cours d'eau ou les fait croupir.*
  - *Double la ration nécessaire pour se nourrir.*
  - *Affame une population.*
- **Compulsions.** Jeûner pendant deux semaines. Détourne un cours d'eau pour l'assécher.

7 – Croissance immanente (në rope)

Portée : Toucher (faire repousser un membre, réparer un objet) ou Là-bas ; Cible : Toi (faire repousser un membre, réparer un objet) ou Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Un membre coupé repousse.*
  - *Un objet cassé se répare.*
  - *La forêt reprend ses droits sur la civilisation.*
  - *La forêt croît à vue d'œil et devient à la fois impénétrable et dangereuse.*
  - *Une personne se met à grandir ou à voir ses extrémités grandir sans raison.*
- **Compulsions.** Planter une bouture en terre. Revenir sur un ancien village rongé par la forêt.

7 – Esprit du chaos, de l'obscurité, de l'humidité et des mondes souterrains (xawarirewë)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Métamorphose physique.*
  - *Jaillissement de l'eau ou du sang.*
  - *Changement de personnalité.*
  - *Abandon au mal.*
- **Compulsions.** Faire jaillir le sang. Se faire scarifier.

8 – Ma Terre-Forêt (ipa uhiri)

Portée : Forêt ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Savoir ce qui se passe dans toute la forêt.*
  - *Communication avec tout être qui s'y trouve.*
  - *Léger contrôle à distance des animaux, des plantes et des hommes qui s'y trouvent.*
  - *Unit animaux, hommes et plantes pour agresser les ennemis de la forêt.*
- **Compulsions.** Partir dans une longue expédition dans la forêt.

8 – Esprit caïman (iowari)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (blessure inguérissable).

- **Visions.**
  - *Manipulation d'une arme titanesque.*
  - *Métamorphose en caïman.*
  - *Mettre le feu à n'importe quoi.*
  - *Rendre un feu invisible.*
  - *Rend une blessure inguérissable.*

- **Compulsions.** Créer une lame longue de plusieurs mètres. Combattre un caïman.

8 – Gibier habitant des maisons (yahithëri yaro)

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Contrôle de tous les habitants d'un village.*
  - *Actes de prédation des animaux envers les habitants d'un village.*
  - *Manipule quelqu'un pour le pousser au meurtre.*
  - *Hystérie sanglante collective.*
- **Compulsions.** Traquer un être humain comme du gibier. Enquête sur un meurtre.

9 – Monstre mythique seigneur des océans (Tëpërësiki)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle ou 1 mois (croissance ou dépérissement des terres cultivées).

- **Visions.**
  - *Fait surgir un monstre des eaux pour engloutir un navire.*
  - *Contrôle des éléments marins et des poissons.*
  - *Croissance ou dépérissement des terres cultivées.*
- **Compulsions.** Inonder des récoltes. Tout faire pour qu'un navire coule lors d'une tempête.

9 – Retour des spectres (napëpë waripë)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Les hommes ne meurent plus, ils se rassemblent pour servir le chaman.*
  - *Les morts à qui l'on n'a pas donné l'oubli reviennent pour dévorer les vivants.*
  - *Les yeux des hommes meurent, et ils peuvent progressivement voir les xapiripë.*
  - *Épidémie de masse.*
- **Compulsions.** Disposer des cadavres comme s'il s'agissait d'une armée. Survivre à une épidémie.

9 – Esprit tonnerre, esprit éclair (yarimari, yapirari)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h ou Permanent (relever le souffle vital d'un mourant).

- **Visions.**
  - *Tonnerre.*
  - *Éclair.*
  - *Incarnation de l'orage (devient le vent, le tonnerre, les éclairs et la pluie).*
  - *Relève le souffle vital des mourants (empêche de mourir, la blessure guérira lentement).*
- **Compulsions.** Danser sous la pluie en plein orage. Sauver un mourant.

10 – Colère des esprits du feu céleste (thorumari)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui (éclair d'étoile) ou Vous ; Durée : 1 semaine ou Permanent (éclair d'étoile).

- **Visions.**
  - *Pluie de météorites.*
  - *Menace ultime pour ne pas être mis à mort.*
  - *Éclair d'étoile (un éclat mystique vient frapper le principe vital de quelqu'un, qui ne pourra jamais en guérir).*
- **Compulsions.** Trouver un morceau de météorite. Être sauvé alors qu'on était menacé de mort.

10 – Maître du coton (Xinarumani)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

Le maître du coton a le nez crochu et une longue queue tranchante, il laisse pendre des fils de cotons incandescents partout autour de lui.

- **Visions.**
  - *Écorche un ennemi.*
  - *Met le principe vital à vif.*
  - *Contrôle complet du principe vital de quelqu'un (peut servir de chantage pour lui demander tout et n'importe quoi).*
  - *Effraie et fait fuir de la région une divinité quelconque, de n'importe quelle religion.*
- **Compulsions.** Écorcher un ennemi vivant. Tuer un prêtre d'une autre religion.

Voies de la religion arawak

Les zémis sont des esprits envoyés par Yocahú dans le monde des Arawaks pour permettre à ces derniers de se défendre contre Juracan, dieu du mal associé aux Caraïbes. Les pouvoirs des zémis sont de deux sortes. Tout d'abord, chaque zémi dispose d'un pouvoir en propre, qui est lié au concept auquel le zémi est relié. Ce pouvoir propre est défini par le nom même du zémi : « Orage », « Lune », « Jour », « Temps », « Amitié », « Colère », « Maison », « Famille », etc. Le zémi de l'orage dispose donc du pouvoir de prévoir, voir, contrôler, déplacer et stopper les orages. Ce pouvoir du zémi est accessible par la Compétence Objet de pouvoir et ne fait pas forcément partie de la Voie des Zémis. Ces pouvoirs sont extrêmement puissants et permettent au béhique de lutter contre des attaques de Juracan à grande échelle. Pour régler la vie quotidienne et les mille et un soucis de moindre envergure causés par Juracan, tous les zémis disposent par ailleurs de pouvoirs communs. Ces pouvoirs permettent au béhique de remplir ses fonctions principales : soigner les malades et les blessés, communiquer avec les morts (« ceux qui habitent de l'autre côté de l'île »), résoudre les problèmes de la vie sociale (assistance, enquête, mensonge, séduction, etc.), lutter contre les ennemis, et, si le besoin s'en fait sentir, accéder aux pouvoirs de Yocahú ou Atabeyra eux-mêmes. Ces pouvoirs sont justement ceux de la Voie des Zémis.

Note : pour parcourir la Voie des Zémis, le personnage doit posséder un zémi. Celui-ci doit se trouver à proximité, ou mieux doit être porté par le personnage.

Voie des Zémis

1 – Parole de l'homme en colère (cataickeu)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent (pardonner les paroles).

- **Visions.**
  - *Rend de la colère sincère.*
  - *Rend vil et odieux sous le coup de la colère.*
  - *Léger contrôle des paroles de l'homme en colère.*
  - *Fait pardonner les paroles qui viennent d'être dites sous le coup de la colère.*
- **Compulsions.** Minimiser la portée de paroles prononcées sous le coup de la colère. Pousser un homme en colère à dire ce qu'il pense.

1 – Séduction (lachoucouragoni)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Attire de façon irrésistible le sexe opposé.*
  - *Attirance pour les femmes mûres.*
  - *Sait comment attirer ou plaire à un membre du sexe opposé.*
  - *Séduction par une idée.*
- **Compulsions.** Séduire quelqu'un. Résister à la séduction.

1 – Yocahú, donneur de manioc (ierêbali in bôman)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle ou 1 semaine (faire croître le manioc).

- **Visions.**
  - *Fait croître les plants de manioc.*
  - *Donne du manioc en cas de famine.*
  - *Donne l'énergie d'un volcan à qui mange de la cassave.*
  - *Divinisation de celui qui prépare ou donne à manger.*
- **Compulsions.** Préparer la cassave. Donner à manger à ses proches sans rien manger soi-même.

2 – Celui qui est au milieu (abatenari)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Fait assumer la tâche de médiateur.*
  - *Celui qui est au milieu devient l'ennemi de chaque camp.*
  - *Donne à celui qui est au milieu une image de vertu.*
- **Compulsions.** Prendre la défense du camp adverse. Régler un différend en douceur.

2 – Être sans malice (leu nacaichini)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Ôte toute pensée mauvaise à un être.*
  - *Rend un être stupide.*
  - *Donne l'apparence de la stupidité.*
  - *Donne l'apparence de la pureté de l'âme.*
- **Compulsions.** Révèle à tous les mauvaises intentions d'une personne. Mentir avec un air de parfaite sincérité.

2 – Vue du mensonge (enégnum loumalachoüani)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Le mensonge devient visible.*
  - *Déclenche une réaction violente à l'égard du mensonge.*
  - *Peut voir par les yeux d'un menteur alors qu'il est en train de mentir.*
  - *Déforme la vision d'une personne.*

- **Compulsions.** Mettre le menteur face à son mensonge. Ingérer une substance hallucinogène.

2 – Abandon (binatomboui)

Portée : Ici ou Là-bas (trouver un objet ou une personne) ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Pousse à abandonner une personne ou un objet.*
  - *Trouve un objet utile ou une personne abandonnée.*
  - *Abandon au plaisir.*
  - *Manque net de retenue et de savoir-vivre.*
- **Compulsions.** « Oublier » un objet d'importance. S'abandonner sans retenue à un vice ou au plaisir.

2 – Soin de la chair (nanhaognacayem)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Toi ; Durée : Permanent ou 24 h.

- **Visions.**
  - *Soin des blessures légères, sérieuses et graves.*
  - *Embellit la peau et la forme de l'enveloppe corporelle.*
  - *Protection contre les moustiques.*
  - *Donne une obsession pour le soin porté à sa peau et à sa beauté.*
- **Compulsions.** Soigner une blessure. Prendre soin de son corps.

2 – Bouche des trépassés (Opiyel-Guaobiran aoni béhique)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Demande à Opiyel-Guaobiran, le gardien des trépassés, le pouvoir de les faire parler par la bouche du béhique.*
  - *Devine les circonstances de la mort en regardant la forme de la bouche d'un mort.*
  - *Peut faire parler et se mouvoir la bouche des morts.*
- **Compulsions.** Dire tout haut ce qu'un mort n'a pas pu dire. Faire croire au retour d'un mort en imitant sa voix.

3 – Assistance (banattêti)

Portée : Là ou Continent/Océan (demande d'assistance) ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou 1 semaine (demande d'assistance).

- **Visions.**
  - *Demande d'assistance à un allié éloigné.*
  - *Force l'ennemi à stopper le combat pour prêter une courte assistance.*
  - *Assure l'efficacité d'une collaboration.*
- **Compulsions.** Ne pas assister quelqu'un dans le besoin. Assister une personne au mépris du danger.

3 – Le nom de l'assassin (aparacauti eti)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne le nom d'un assassin.*
  - *L'assassin entend sans cesse murmurer son nom.*
  - *Fait venir aux lèvres le nom des assassins.*
  - *Pousse au meurtre une personne dont on connaît le nom.*
- **Compulsions.** Nommer un assassin devant lui. Donner des remords au meurtrier.

3 – Attise la flamme (béyabanum)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Attise le désir.*
  - *Attise l'amour.*
  - *Attise la colère.*
  - *Fait croître violemment le feu et jaillir des flammes.*
- **Compulsions.** Faire un grand feu. Faire croître le désir chez un membre du sexe opposé sans le satisfaire.

3 – Vent (meméeli)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Augmentation/diminution du vent.*
  - *Changement de direction du vent.*
  - *Assure à quelqu'un des vents favorables ou des vents contraires.*
- **Compulsions.** Suivre la direction du vent. Changer d'avis sans donner ses raisons.

3 – Esprit fertile d'Atabeyra (acambouee Atabeyra tioüinati)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Fait jaillir les idées.*
  - *Demande conseil à Atabeyra.*
  - *Rend un jardin propice à l'apparition de zémis de Yocahú.*
  - *Donne une idée à quelqu'un alors qu'il est persuadé que c'est la sienne.*
- **Compulsions.** Créer une œuvre d'art. Faire croître une plante.

4 – Jugement (kachouboutoüiratiti)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Condamne aux yeux de la société.*
  - *Change la sentence d'un jugement.*
  - *Donne une sentence juste.*
  - *Pousse au jugement hâtif.*

- **Compulsions.** Porter un juste jugement. Pousser à porter un jugement hâtif.

4 – Soin des os et organes (nanhaognacayem bourinibouCabouli)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Soin d'une blessure.*
  - *Récupération des fonctions d'un organe.*
  - *Remodèle la silhouette et l'ossature.*
- **Compulsions.** Réduction d'une fracture.

4 – Lien, entrave (nakercatina)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 24 h ou Permanent (libérer d'un lien).

- **Visions.**
  - *Perçoit les liens qui unissent les personnes.*
  - *Perçoit les chaînes du cœur ou de l'esprit qui entravent la liberté.*
  - *Crée un lien ou une entrave.*
  - *Libère d'une entrave ou brise un lien.*
- **Compulsions.** Renforcer le lien qui unit deux personnes. S'enchaîner les bras ou les jambes.

4 – Auto-infliger (natanimaboÜiatibou boromancoÜa)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Pulsion pour la douleur.*
  - *Automutilation.*
  - *Guerre intestine.*
  - *Sabordage d'une entreprise.*
- **Compulsions.** Se planter des aiguilles de sarbacane dans le corps. Générer un échec du groupe.

4 – Nom du zémi (zémi eti)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne le nom d'un zémi libre ou attaché à une statuette.*
  - *Donne les pouvoirs d'un zémi libre ou attaché à une statuette.*
  - *Donne les noms de quelques zémis possédant un pouvoir spécifique.*
  - *Contrôle partiel et léger d'un zémi libre dont on connaît le nom.*
- **Compulsions.** Voir une statuette de zémi.

5 – Sol mouvant (ourou-ouroÜati)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Le sol se dérobe sous les pieds de la victime.*
  - *Perte d'équilibre et vertiges.*
  - *La victime s'enfonce peu à peu dans le sol à chacun de ses mouvements, jusqu'à ce qu'elle soit engloutie ou que quelqu'un lui vienne en aide.*
- **Compulsions.** Marcher dans les marécages. Déséquilibrer quelqu'un près d'un précipice.

5 – Fils de l'ombre (Opiyel-Guaobiran iraheu)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Est immobile et invisible dans les ombres, tel Opiyel-Guaobiran, le fils de l'ombre.*
  - *Fait croître les ombres.*
  - *Joue avec les ombres.*
  - *Voyage par les ombres, entrant dans une et sortant par une autre.*
- **Compulsions.** Passer inaperçu en restant caché dans l'ombre.

5 – Reflux (tamanbaitonê)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Ce qui part doit revenir.*
  - *Renvois acides incontrôlés.*
  - *Contrôle des vagues et du courant de marée près des côtes.*
- **Compulsions.** Admirer le flux et le reflux des vagues et de la marée.

5 – Invisible gardien (naoyaoÜa macheneboÜikêta)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle (devenir invisible) ou 24 h.

- **Visions.**
  - *Devient invisible tant qu'il garde un lieu, une personne ou un objet.*
  - *Assigne à un être intangible la tâche de garder un lieu, une personne ou un objet.*
  - *Rend visible toute protection cachée d'un lieu, d'une personne ou d'un objet.*
- **Compulsions.** S'endormir près d'un grand nombre d'oiseaux. Déjouer une embuscade.

6 – Germe de vie (takêcheni)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Recueille un germe permettant de créer un être vivant, de l'homme à la maladie.*

- *Dépose un germe vivant qui se développera en quelques jours ou en quelques années.*
- *Voit les germes (de maladie, de plantes, d'animal inséminé…).*

- **Compulsions.** Planter des graines. Acte sexuel.

6 – Espions volants (aetera elemencatium)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Voit par les yeux des moustiques et des oiseaux.*
  - *Envoie une nuée de moustiques et d'oiseaux comme espions.*
  - *Repère les espions.*
  - *Soulève les espions du sol.*
- **Compulsions.** Suivre un vol d'oiseau. Démasquer un espion.

6 – Porteur de vérité (inalemaintina)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *La parole du béhique ne saurait être mise en doute.*
  - *La foule s'acharne sur celui qui dit la vérité.*
  - *Désigner pour un groupe une personne qui devient le garant de la vérité : sur un mensonge d'une personne de son groupe, elle meurt.*
- **Compulsions.** Discerner les mensonges de la vérité. Se proposer comme otage pour garantir une transaction.

6 – Capture du zémi (ioüítouli zémi)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le béhique est désormais en mesure de capturer un zémi en liberté pour l'enfermer dans une statuette conique. Le zémi donne une Affinité pour la Voie des Zémis, et constitue un objet de pouvoir dont la puissance potentielle dépend du zémi capturé. Le pouvoir contenu dans le zémi est choisi par le maître de jeu en dehors des pouvoirs de la Voie des Zémis, il en définit la puissance symbolique (le nom), les paramètres et les visions qui permettront au béhique de comprendre la puissance symbolique.

- **Visions.**
  - *Capture du zémi.*
- **Compulsions.** Aucune.

6 – Merci (aoereba bloulikia)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Met un ennemi à sa merci.*
  - *Force son adversaire à donner merci.*
  - *Personne ne peut achever qui que ce soit.*
- **Compulsions.** Laisser la vie à un ennemi mortel. Donner son arme à son ennemi.

7 – Tourbillons (illi)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Crée un climat social chaotique.*
  - *Tourbillons de vent.*
  - *Contrôle de la direction prise par une tornade : elle se renforce sur mer et s'affaiblit sur terre.*
  - *Tourbillons d'eau.*
- **Compulsions.** Plonger dans un tourbillon. Traverser de fortes instabilités du vent.

7 – Ceux de ma nation (nibe)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Reconnaissance des alliés.*
  - *Appel à ceux de sa nation.*
  - *Loyauté indéfectible entre gens de même nation.*
  - *Donne l'illusion qu'on est issu de la même nation que sa victime.*
- **Compulsions.** Créer une forte cohésion au sein du groupe. Tenter de sauver un ami voué à une mort certaine.

7 – Miroir ardent (fusil, feu) (illeme)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Fait brûler les miroirs.*
  - *Utilise les surfaces réfléchissantes pour concentrer les rayons du soleil.*
  - *Contrôle de la détonation ou de la visée des fusils.*
  - *Vision dans les flammes des abords d'autres lieux enflammés.*
- **Compulsions.** Utiliser un fusil. Projeter des flammes ou une torche sur quelqu'un.

7 – Vol (hamanhatina)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Permet de s'envoler.*
  - *Donne ou retire la faculté de voler.*
  - *Vol d'objet.*
- **Compulsions.** Sauter du haut d'une falaise dans l'eau. Voler un objet cher à un ami.

7 – Appel des trépassés (aocabae neketalicou)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Attirance vers la mort.*
  - *Les morts appellent les vivants.*

- *Le béhique peut franchir aux côtés d'Opiyel-Guaobiran la barrière séparant les morts et les vivants pour aider un mort dans sa quête du repos.*
- *Les morts se lèvent pour répondre à l'appel du béhique et l'aider dans sa tâche.*

- **Compulsions.** Déterrer tous les morts d'un cimetière. Disposer des cadavres comme s'ils composaient une armée.

8 – Je brûle (niramétouli ioüanni)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Yocahú embrase le béhique, qui, comme une torche humaine, ne se consume pas, ne souffre pas, mais peut répandre son feu par contact.* Le feu est alors dangereux pour autrui.
  - *Donne la sensation horrible de se consumer de l'intérieur.*
  - *Enflamme une personne.*
- **Compulsions.** S'enflammer les cheveux. Ingérer une quantité dangereuse de piments.

8 – Terre béante (iahali)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle ou Permanent (faille).

- **Visions.**
  - *Découverte d'une grotte menant dans les entrailles de la terre.*
  - *Découverte d'un terrier.*
  - *Ouverture d'une faille dans le sol.*
- **Compulsions.** Détacher un pan d'une falaise. Descendre dans le cratère d'un volcan.

8 – Espions trépassés (elemencatium neketalicou)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

Les trépassés marchent parmi les vivants en prenant l'apparence de l'un d'entre eux. On peut toutefois les reconnaître à leur absence de nombril.

- **Visions.**
  - *Identifie les espions parmi les morts.*
  - *Renseigne sur une personne.*
  - *Fait suivre une personne par un trépassé.*
  - *Enquête menée par les trépassés.*
- **Compulsions.** Aller de l'autre côté de l'île. Trouver une personne sans nombril.

9 – Forme des trépassés (acali neketalicou)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en chauve-souris.*
  - *Apparence d'un autre vivant.*
  - *Apparence de la mort.*
  - *Changer l'apparence d'un mort.*
- **Compulsions.** Se faire passer pour un trépassé en masquant son nombril et en agissant bizarrement.

9 – Multiplication (libamouli)

Portée : Vue ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Multiplication des objets.*
  - *Multiplication de la nourriture.*
  - *Multiplication des alliés.*
  - *Multiplication des ennemis.*
- **Compulsions.** Compter toutes les racines de yucca plantées dans une petite île.

9 – Zémi, protège-nous de Juracan (nanhaognacayem zémi Juracan)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Le zémi prend corps pour défendre le béhique contre ses ennemis.*
  - *Destruction des êtres invisibles et de la sorcellerie qui menacent le béhique.*
- **Compulsions.** Repousser un raid caraïbe. Espionner un village caraïbe.

9 – Yocahú cracheur de lave (Yocahú chuéba lélelennê ouattou)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Peut vomir de la lave.*
  - *Éruption volcanique.*
  - *Failles dans le sol et montée de magma et de flammes vers le ciel.*
- **Compulsions.** Cracher des flammes sur une personne. Fissurer un monolithe.

10 – Union sacrée (iropon-lioüelételi)

Portée : Toucher ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Union indestructible.*
  - *Coexistence sans nuage.*
  - *Parfaite complémentarité.*
  - *Incorporation du zémi dans le corps du béhique et création d'un être symbiote.*
- **Compulsions.** Construction d'une statuette zémi qu'on ne pourra pas séparer de son corps.

Voies des religions aztèques et mayas

Le calendrier religieux

Mode d'emploi

Les signes associés aux jours du calendrier – commun aux Aztèques et Mayas – revêtent pour ces peuples des valeurs hautement symboliques, et constituent des guides pour la vie de tous les jours. Seul un Aztèque ou un Maya frappé de folie oserait agir à l'encontre du calendrier. Le maître de jeu peut guider un joueur dans ses actions en lui donnant les auspices de la journée. Vous pouvez le faire pour aider le joueur ou servir votre scénario, ou encore tirer les numéros et signes au hasard. Ces éléments forment aussi la base des pouvoirs de la Voie du Calendrier.

Vous aurez besoin de deux éléments afin de connaître les deux dieux protecteurs du jour actuel et les auspices positifs et négatifs de ce jour. **Le premier signe est associé à la journée (*tonalli, kin*) du mois courant.** Ainsi, si aujourd'hui est le jour du Vent, demain sera celui de la Maison, et après demain sera celui du Lézard (voir ci-après). Ensuite, le temps – indépendamment des mois aztèques de 20 tonallis (kin) – est découpé en intervalles de treize jours : les trecenas (*cenalli, uninal*). À chaque trecena (*cenalli, uninal*) sont associés un signe et le dieu protecteur associé à celui-ci. Ainsi, tous les treize jours, le signe de la trecena (*cenalli, uninal*) se décale d'une colonne vers le bas dans la colonne suivante. **Les dieux célébrés sont ceux de la trecena et du *tonalli* courant.** Ils sont célébrés dans la pyramide-temple qui leur est consacrée.

Vous pouvez fixer le jour (*tonallin, kin*) et la trecena (*cenalli, uninal*) pour un jour donné, ou bien tirer 1D20 pour déterminer le jour (*tonalli, kin*) et 1D20 pour la trecena (*cenalli, uninal*). Pour la suite, essayez de respecter l'ordre décrit ci-dessus, qui permettra à un personnage prêtre réussissant un Test de Science (Érudition) de prévoir les Auspices et les dieux protecteurs d'un jour à venir. Dans les faits, ce ne sont pas les mêmes dieux qui sont associés à un même signe de jour ou de trecena. Nous les avons regroupés pour plus de simplicité.

Note : les différences mineures entre le calendrier Maya et le calendrier Aztèque ont été gommées.

Voici comment se présentent les différents *tonalli* (jours) et *trecena* du calendrier :

Numéro du jour ou de la trecena

- **Symbole.** Nom du symbole (Nom en nahuatl (aztèque), Nom en chotl (maya)).
- **Dieu.** Nom du dieu.
  - *Apparence. Apparence du dieu.*
  - *Pouvoir. Domaines de pouvoir du dieu.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Jour ou trecena faste pour les actes suivants.*
  - *Interdictions. Interdits pour ce jour ou cette trecena.*

Signes du calendrier

Jour ou trecena 1

- **Symbole.** Crocodile (Cipactli, Imix).
- **Dieu.** Tonacatecuhtli.
  - *Apparence. Géant, arbre.*
  - *Pouvoir. Dieu créateur de l'univers, fertilité, nourriture, création.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Honneur, énergie, travail et reconnaissance, débuts prometteurs.*
  - *Interdictions. Éviter toute paresse et tout égoïsme.*

Jour ou trecena 2

- **Symbole.** Vent (Ehecatl, Ik).
- **Dieu.** Quetzalcóatl.
  - *Apparence. Serpent à plume. Homme blond barbu.*
  - *Pouvoir. Charisme, sagesse et parole, solitude, résurrection, celui qu'on attend, serpent, patron des prêtres et des artisans, créateur du calendrier.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Profiter de la solitude pour se parfaire. Agir comme bon vous semble. Se montrer ingénieux.*
  - *Interdictions. Ne pas accorder trop d'importance à l'avis d'autrui. Éviter les contacts.*

Jour ou trecena 3

- **Symbole.** Maison (Calli, Akbal).
- **Dieu.** Tpeyollotl.
  - *Apparence. Pierre, montagne.*
  - *Pouvoir. Stabilité, indestructibilité.*

- **Auspices.**
  - *Incitations. Consacrer son temps à la famille, au repos, à la tranquillité et à la consolidation d'alliances.*
  - *Interdictions. Éviter la politique et la guerre. Ne pas perdre sa lucidité.*

Jour ou trecena 4

- **Symbole.** Lézard (Cuetzapalin, Kan).
- **Dieu.** Huehuecoyotl.
  - *Apparence. Vieux coyote.*
  - *Pouvoir. Tromperie, ruse, déception.*
- **Auspices.** Attention aux retournements de situations.
  - *Incitations. Porter crédit aux actions.*
  - *Interdictions. Ne pas porter de crédit aux paroles.*

Jour ou trecena 5

- **Symbole.** Serpent (Coatl, Chicchan).
- **Dieu.** Chalchihuitlicue.
  - *Apparence. Femme avec un collier de pierres précieuses, boucles d'oreilles en turquoise et une jupe sertie de coquillages.*
  - *Pouvoir. Océans, rivières et lacs, changements apparents sans changer dans le fond, femme, ouragans.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Être humble. Se montrer imprévisible. Se réconcilier.*
  - *Interdictions. Ne pas agir pour son intérêt. Ne pas briser les alliances.*

Jour ou trecena 6

- **Symbole.** Mort (Miquitzli, Cimi).
- **Dieu.** Tecciztecatl.
  - *Apparence. Lune, astre nocturne.*
  - *Pouvoir. Ombre, inconnu, méfiance.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Faire attention à l'inconnu, à ce qui se cache dans l'ombre. Réfléchir sur soi-même.*
  - *Interdictions. Ne pas être trop confiant.*

Jour ou trecena 7

- **Symbole.** Chevreuil (Mazatl, Manik).
- **Dieu.** Tlaloc.
  - *Apparence. Homme peint en noir avec de grands yeux ronds et de longs crocs.*
  - *Pouvoir. Pluie, orage, maïs, fertilité, sang, sacrifice humain.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Partir chasser, innover.*
  - *Interdictions. Ne pas revenir sur une décision ni en arrière.*

Jour ou trecena 8

- **Symbole.** Lapin (Tochtli, Lamat).
- **Dieu.** Mayahuel.
  - *Apparence. Agave (cactus).*
  - *Pouvoir. Ivresse, fertilité, indulgence, amour de la vie.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Communier avec la nature, se sacrifier pour les autres, être indulgent, sortir la nuit.*
  - *Interdictions. Ne pas nuire à autrui.*

Jour ou trecena 9

- **Symbole.** Eau (Atl, Muluc).
- **Dieu.** Xiuhtecuhtli
  - *Apparence. Vieil homme, foyer, feu.*
  - *Pouvoir. Feu, dualité, équilibre, compagnon des hommes, écoulement du temps, âge.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Partir en guerre sacrée. Violence purificatrice.*
  - *Interdictions. Ne pas se reposer.*

Jour ou trecena 10

- **Symbole.** Chien (Itzcuintli, Oc).
- **Dieu.** Mictlantecutli.
  - *Apparence.* Squelette, cadavre.
  - *Pouvoir.* Seigneur du pays des morts, monde souterrain.
- **Auspices.**
  - *Incitations.* Se montrer digne de confiance. Enterrer les morts, éveiller leur souvenir.
  - *Interdictions.* Ne pas accorder de confiance aux personnes douteuses.

Jour ou trecena 11

- **Symbole.** Singe (Ozomahtli, Chuen).
- **Dieu.** Xochipili.
  - *Apparence. Un bel homme orné de fleurs, entouré de papillons, portant un cœur piqué sur un bâton.*
  - *Pouvoir. Art, plaisir, fête.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Jour de joie, de légèreté, des arts. Se divertir, faire preuve d'humour.*
  - *Interdictions. Ne pas penser à des choses sérieuses. Ne pas trop se dépenser.*

Jour ou trecena 12

- **Symbole.** Herbe (Malinalli,Eb).
- **Dieu.** Patecatl.
  - *Apparence. Homme âgé mais plein de vivacité.*

- *Pouvoir. Plantes médicinales, médecine, pulque (alcool fort), ivresse, raffinement, habileté, ingéniosité.*

- **Auspices.**
  - *Incitations. Rester tenace envers et contre tout. Créer des alliances.*
  - *Interdictions. Bon jour pour les vaincus, et mauvais pour les vainqueurs.*

Jour ou trecena 13

- **Symbole.** Roseau (Acatl, Ben).
- **Dieu.** Tezcatlipoca.
  - *Apparence. Le miroir qui fume, jaguar.*
  - *Pouvoir. Nuit céleste, temps passés, défense des jeunes guerriers, sorcellerie, réalité des choses, omniscience, vision du futur ou dans le cœur des hommes.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Être juste.*
  - *Interdictions. Ne pas se montrer injuste. Ne pas s'attacher aux apparences du pouvoir.*

Jour ou trecena 14

- **Symbole.** Jaguar (Ocelotl, Ix).
- **Dieu.** Tlazolteotl.
  - *Apparence. La mangeuse d'immondices, celle qui a quatre faces.*
  - *Pouvoir. La Terre, fécondité, rites purificateurs.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Partir à la bataille. S'abandonner à la rage du combat. Se battre pour les héros du temps jadis.*
  - *Interdictions. Ne pas se montrer pacifique lorsqu'on est agressé. Ne pas se venger lorsqu'on en a l'occasion.*

Jour ou trecena 15

- **Symbole.** Aigle (Cuauhtli, Men).
- **Dieu.** Xipe Totec.
  - *Apparence. Le dieu écorché.*
  - *Pouvoir. Renaissance, mue.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Se battre pour la liberté et l'égalité. Agir. Prier les dieux, se montrer ambitieux.*
  - *Interdictions. Ne pas réfléchir, ne pas faire preuve de lâcheté.*

Jour ou trecena 16

- **Symbole.** Vautour (Cozcacuauhtli, Cib).
- **Dieu.** Itzpapalotl.
  - *Apparence. Le papillon d'obsidienne.*
  - *Pouvoir. Femme guerrière, conseil de guerre, stratège.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Sagesse, tempérance. Donner des conseils. Faire face aux difficultés de la vie.*
  - *Interdictions. Ne pas s'emporter, ni agir sur l'impulsion du moment.*

Jour ou trecena 17

- **Symbole.** Mouvement (Ollin, Caban).
- **Dieu.** Xolotl.
  - *Apparence. Changeur de forme.*
  - *Pouvoir. Changement, métamorphose, découverte, action.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Changer. Se découvrir. Agir.*
  - *Interdictions. Ne pas rester passif. Ne pas se montrer réactionnaire.*

Jour ou trecena 18

- **Symbole.** Couteau sacrificiel (Tecpatl, Eznab).
- **Dieu.** Chalchihuihtotolin.
  - *Apparence. La poule joyau.*
  - *Pouvoir. Puissance de la sorcellerie, amélioration continuelle.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Aiguiser son être. Se montrer rigoureux et courageux.*
  - *Interdictions. Ne pas se reposer sur ses lauriers, ne pas mentir, ne pas montrer de suspicion.*

Jour ou trecena 19

- **Symbole.** Pluie (Quiahuitl, Cauac).
- **Dieux.** Tonatiuh, Huitzilopochtlui.
  - *Apparence. Le soleil, l'assoiffé de sang, l'aigle, le guerrier absolu.*
  - *Pouvoir. Le mouvement, la lumière et la chaleur du soleil, le sacrifice, la toute-puissance, la guerre.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. S'en remettre aux hasards du destin, voyager, s'instruire.*
  - *Interdictions. Ne rien prévoir à l'avance, ne pas se montrer trop terre à terre.*

Jour ou trecena 20

- **Symbole.** Fleur (Xochitl, Ahau).
- **Dieu.** Xochiquetzal.
  - *Apparence. Plume-fleur.*
  - *Pouvoir. Arts, beauté, plaisir, choses éphémères.*
- **Auspices.**
  - *Incitations. Créer de belles choses et des plaisirs éphémères. Changer d'idée, de vêtements, d'approche.*
  - *Interdictions. Fuir les sentiments, les désirs et les tâches de longue date. Ne pas se montrer insensible.*

Voie du Calendrier

La Voie du Calendrier ouvre des horizons infinis à celui qui sait la parcourir. Tout d'abord, « Celui qui Sait Lire le Calendrier » peut manipuler les hommes par cette connaissance, en incitant à agir conformément aux préceptes du calendrier ou à leur encontre, et en punissant les transgressions. Ensuite, il peut communiquer avec les dieux porteurs du temps et contrôler le temps qui passe. Il lui est aussi possible de contrôler les symboles mêmes du calendrier. Enfin, il pourra accéder aux pouvoirs des dieux du jour ou de la trecena.

1 – Incitations du jour du calendrier (tlaimman tonalli tonalamapan)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

Pour le jour actuel, le calendrier sacré donne des recommandations, des actions qu'il est souhaitable de faire, car les astres sont propices pour qu'elles soient couronnées de succès. Ce pouvoir incite quelqu'un à accomplir de tels actes.

- **Visions.**
  - *Inciter une personne à accomplir une action incitée par le calendrier pour ce jour.*
  - *Réussir une action incitée par le calendrier pour ce jour.*
- **Compulsions.** Laisser passer une bonne occasion de s'enrichir ou de gagner du pouvoir. Faire ce que le calendrier indique même si cela paraît déplacé.

1 – Incitations de la trecena du calendrier (tlaimman cencalli tonalamapan)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

Tout comme pour le jour actuel, le calendrier incite à accomplir certaines actions au cours de la trecena actuelle.

- **Visions.**
  - *Pousser quelqu'un à accomplir une action incitée par le calendrier pour cette trecena.*
  - *Réussir une action incitée par le calendrier pour cette trecena.*
- **Compulsions.** Suivre l'indication du calendrier pour la trecena actuelle.

2 – Interdictions du jour du calendrier (necemilhuitl tonalli tonalamapan)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

Tout comme le calendrier indique le jour actuel comme bénéfique pour certains actes, il donne aussi des interdits. Bien que rien n'empêche le fidèle de les transgresser, une personne sensée ne le fera pas.

- **Visions.**
  - *Rappelle que le jour est néfaste pour une action en cours, et la fait échouer.*
  - *Empêche quelqu'un d'entreprendre ce pour quoi le calendrier indique que le jour est néfaste.*
- **Compulsions.** Ne pas accomplir ce qui était interdit pour ce jour, sous aucun prétexte. Agir à l'encontre du calendrier et subir des déconvenues.

2 – Interdictions de la trecena du calendrier (necemilhuitl cencalli tonalamapan)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

La trecena actuelle est néfaste pour certaines actions, qu'il est bon de reporter à plus tard.

- **Visions.**
  - *Rappelle que la trecena est néfaste pour une action en cours, et la fait échouer.*
  - *Empêche quelqu'un d'entreprendre ce pour quoi le calendrier indique que la trecena est néfaste.*
- **Compulsions.** Se tenir à tout prix, ainsi que ses proches, à une interdiction du calendrier.

3 – Transgression des incitations du jour du calendrier (ahuilmati tlaimman tonalli tonalamapan)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

Ne pas accomplir ce que le jour du calendrier incite à faire n'est pas un crime ; cela entraîne simplement des regrets, car il faudra attendre vingt jours avant de pouvoir réparer ses erreurs.

- **Visions.**
  - *Fait ressentir des regrets pour une action non accomplie alors que le jour du calendrier y était propice.*
  - *Empêche d'accomplir ce que le jour du calendrier incite à faire.*
- **Compulsions.** S'empêcher de suivre les incitations du calendrier.

3 – Transgression des incitations de la trecena du calendrier (ahuilmati tlaimman cencalli tonalamapan)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

Ne pas accomplir ce que la trecena du calendrier incite à faire n'est pas un crime ; cela entraîne simplement des regrets, car il faudra attendre vingt jours avant de pouvoir réparer ses erreurs.

- **Visions.**
  - *Fait ressentir des regrets pour une action non accomplie alors que le jour du calendrier y était propice.*
  - *Empêche d'accomplir ce que le jour du calendrier incite à faire.*
- **Compulsions.** Faire ce que la trecena du calendrier incite à faire, mais lors de la trecena suivante.

3 – Connaissance, conscience, contrôle des porteurs de l'année (mati xiuhtonalli)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 année.

- **Visions.**
  - *Symbole du roseau, du silex, de la maison et du lapin.*
  - *Accélère les quêtes personnelles (prenant approximativement un an).*
  - *Ralentit les quêtes personnelles (prenant approximativement un an).*
  - *Donne la sensation de n'avoir rien fait durant l'année écoulée.*
  - *Rend las de tout ce qu'on a accompli pendant l'année écoulée (besoin de passer à autre chose).*
  - *Contrôle des souvenirs lointains (de l'ordre de l'année).*
  - *Donne des rêves cryptiques sur ce qui risque de se passer dans l'année qui vient.*
- **Compulsions.** Entamer une quête personnelle longue d'un an.

4 – Transgression des interdictions du jour du calendrier (ahuilmati necemilhuitl tonalli tonalamapan)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

Accomplir un acte jugé néfaste pour le jour actuel du calendrier est à la fois stupide et à la limite du sacrilège. En effet, c'est aller volontairement à l'encontre de la volonté du dieu porteur du jour, qui peut le prendre comme une offense.

- **Visions.**
  - *Fait éprouver de violents remords pour une transgression des interdictions du jour du calendrier.*
  - *Fait transgresser une interdiction du jour du calendrier.*
  - *Fait ressentir une action comme une transgression d'une loi cosmique.*
  - *Peut transgresser sans ennui les interdictions du jour du calendrier.*
- **Compulsions.** Pousser quelqu'un à transgresser la loi. Obliger quelqu'un à réparer ses fautes.

4 – Transgression des interdictions de la trecena du calendrier (ahuilmati necemilhuitl cencalli tonalamapan)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

- **Visions.**
  - *Fait éprouver de violents remords suite à une transgression des interdictions du calendrier pour la trecena.*
  - *Fait transgresser une interdiction du calendrier pour la trecena.*
  - *Fait ressentir une action comme une transgression d'une loi cosmique.*
  - *Peut transgresser sans ennui les interdictions de la trecena du calendrier.*
- **Compulsions.** Faire éprouver du remords à qui a transgressé la loi.

4 – Connaissance, conscience, contrôle des porteurs de la trecena (mati cencalli)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 13 jours.

- **Visions.**
  - *Accélère les actions faites sur le long cours (prenant approximativement treize jours).*
  - *Ralentit les actions faites sur le long cours (prenant approximativement treize jours).*
  - *Donne la sensation de n'avoir rien fait au cours des treize derniers jours.*
  - *Rend fatigué suite à tout ce qu'on a accompli au cours des treize derniers jours (besoin de prendre un léger repos).*
  - *Contrôle des souvenirs relativement lointains (jusqu'à treize jours environ).*
  - *Modifie le dieu porteur de la trecena à venir.*
  - *Indique ce qui peut se passer dans la trecena qui vient.*
- **Compulsions.** Écrire un journal personnel détaillé pendant un mois.

4 – Pouvoirs mineurs du dieu du jour du calendrier (achihtzin chihualiztli teotltonalli tonalamapan)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Utiliser un des pouvoirs (avec les paramètres ci-dessus) du dieu du jour, mais dont la puissance (faible) est limitée par le maître de jeu.*
- **Compulsions.** Briller de vaillance et de génie pendant une journée mémorable.

5 – Pouvoirs mineurs du dieu de la trecena du calendrier (achihtzin chihualiztli teotlcencalli tonalamapan)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

- **Visions.**
  - *Utiliser un des pouvoirs (avec les paramètres ci-dessus) du dieu de la trecena, mais dont la puissance (faible) est limitée par le maître de jeu.*
- **Compulsions.** Parcourir les codex pour recenser les pouvoirs de tous les dieux.

5 – Connaissance, conscience, contrôle des porteurs du jour (mati tonalli)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Accélère les actions du jour.*
  - *Ralentit les actions du jour.*
  - *Donne la sensation de n'avoir rien fait de la journée.*
  - *Rend épuisé pour tout ce qu'on a accompli pendant la journée (besoin d'une bonne nuit de repos).*
  - *Contrôle des souvenirs proches (datant de moins d'un jour).*
  - *Faire se lever le jour plus tôt ou plus tard.*
  - *Augmenter ou baisser la luminosité du jour ou de la nuit.*
  - *Modifie le porteur du jour à venir.*
  - *Indique ce qui peut se passer dans le jour qui vient.*
- **Compulsions.** Se rappeler sans le noter tout ce qui s'est passé dans une journée bien remplie (le raconter en détail au MJ).

5 – Maudire les transgressions des recommandations du calendrier (telchihua ahuilmati tlaimman tonalamapan)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Fait passer auprès du dieu porteur du jour ou de la trecena une transgression volontaire des interdictions du calendrier comme une grave offense.*
  - *Punition pour un non-respect du calendrier.*
  - *Donne à un individu n'appartenant pas au peuple aztèque la sensation que seul le respect du calendrier le sauvera de l'acharnement du sort.*
- **Compulsions.** Suivre une personne n'appartenant pas au peuple aztèque et la punir en secret pour chaque manquement au calendrier.

6 – Aspect du dieu du jour du calendrier (tlachiyaliztli teotltonalli tonalamapan)

Portée : Ici ou Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Prend une des formes du dieu porteur du jour du calendrier.*
  - *Montre en tout lieu et tout moment la présence du dieu porteur du jour du calendrier.*
  - *Choisit une manifestation spécifique du dieu porteur du jour du calendrier.* (Le monde va perdre la coloration due aux autres aspects de ce dieu. Ainsi, ne choisir chez Huizilopochtlui que son aspect de « dieu de la guerre » fera baisser la luminosité du soleil.)
- **Compulsions.** Construire un déguisement correspondant à l'aspect du dieu.

6 – Aspect du dieu de la trecena du calendrier (tlachiyaliztli teotlcencalli tonalamapan)

Portée : Toucher ou Là ; Cible : Vous ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

- **Visions.**
  - *Prend une des formes du dieu porteur de la trecena du calendrier.*
  - *Montre en tout lieu et tout moment la présence du dieu porteur de la trecena du calendrier.*
  - *Choisit une manifestation spécifique du dieu porteur de la trecena du calendrier.*
- **Compulsions.** Agit comme s'il était l'animal ou l'être de même apparence que le dieu.

7 – Cristal du sorcier (teciuhtlazaueh tehuilotl)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le personnage est désormais capable de créer, à partir d'un cristal pur, un cristal de sorcier. Il peut en faire un vecteur de pouvoir (il donnera dans ce cas une affinité pour les Voies aztèques) ou lui conférer des pouvoirs des Voies aztèques (un même cristal peut en contenir jusqu'à trois, préférentiellement les pouvoirs « Crépitement du futur » et les pouvoirs de Tezcatlipoca).

- **Visions.**
  - *Fabriquer un cristal de sorcier.*
- **Compulsions.** Trouver un cristal de roche parfait et le tailler.

7 – Symbole de la trecena du calendrier (cemilhuicencalli tonalamapan)

Portée : Vue /Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

- **Visions.**
  - *Donne l'aspect du symbole de la trecena.*
  - *Métamorphose en ce que représente le symbole de la trecena.*
  - *Utilise le nom du symbole de la trecena comme s'il s'agissait d'un pouvoir (sens propre, figuré, connotations, etc.).*
- **Compulsions.** Écrire un codex décrivant la vie religieuse de chaque trecena de l'année religieuse.

8 – Connaissance, conscience, contrôle des porteurs de l'heure (mati zan achihtonca)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Accélère les actions (prenant approximativement une heure).*

- *Ralentit les actions (prenant approximativement une heure).*
- *Donne la sensation de ne pas avancer.*
- *Rend totalement épuisé suite à ce qu'on vient d'accomplir (besoin de repos immédiat).*
- *Contrôle des souvenirs immédiats (de l'ordre de l'heure).*
- *Voir quand la mort d'une personne est imminente.*
- *Modifie le porteur du jour actuel.*
- *Indique ce qui peut se passer dans l'heure qui vient.*

- **Compulsions.** Prévoir exactement tout ce qui va se passer pendant une heure complète.

8 – Pouvoirs du dieu du jour du calendrier (cehuelitiliztli teotltonalli tonalamapan)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Utiliser un des pouvoirs (avec les paramètres ci-dessus) du dieu du jour.*
- **Compulsions.** Briller de vaillance et de génie pendant une journée mémorable.

9 – Pouvoirs du dieu de la trecena du calendrier (cehuelitiliztli teotlcencalli tonalamapan)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : Jusqu'à la fin de la trecena.

- **Visions.**
  - *Utiliser un des pouvoirs (avec les paramètres ci-dessus) du dieu de la trecena.*
- **Compulsions.** Parcourir les codex pour recenser les pouvoirs de tous les dieux.

9 – Celui qui interprète le calendrier (tetonalpohuiani)

Portée : Ici ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Rend funeste n'importe quelle action de son choix.*
  - *Rend faste le jour ou la trecena présente (à condition de ne pas accomplir d'action impie).*
  - *Modifie instantanément et temporairement les porteurs du jour ou de la trecena.*
  - *Donne à quelqu'un la capacité d'utiliser les pouvoirs que l'on connaît de la Voie du Calendrier.*
- **Compulsions.** Passer une journée à faire plusieurs choses en même temps, sans un moment de répit.

10 – Incarnation des dieux du calendrier (nacayotia teotl)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Vous pouvez utiliser à tout instant n'importe quel pouvoir de n'importe quel dieu du calendrier, avec les paramètres ci-dessus.*
- **Compulsions.** Automutilation jusqu'à l'évanouissement.

Mythe des Cinq Soleils

La Voie des Cinq Soleils est basée sur une légende de création de la terre actuelle. Elle relate une série de constructions et de destructions du monde correspondant à une guerre sans merci entre deux dieux créateurs : Quetzalcoatl, le serpent à plume, et son ennemi Tezcatlipoca. Au commencement était l'ère de la dualité : le dieu de la dualité, Ometecuhtli, qui apparaît sous une forme masculine et une forme féminine, s'est créé lui-même à partir du néant et règne alors sur le monde. Ometeotl et Omecihuatl, les deux aspects du seigneur de la dualité, eurent pour enfants les quatre Tezcatlipoca, des divinités caractérisées chacune par une couleur et une direction cardinale. À l'ouest se trouve Quetzalcoatl, le serpent à plume, Tezcatlipoca blanc. Au sud, Huizilopochtlui, divinité aztèque majeure de la guerre, le Tezcatlipoca bleu. À l'ouest, le Tezcatlipoca rouge, Xipe Totec, le dieu de la renaissance. Et enfin, au nord, Tezcatlipoca lui-même, auquel est attribuée la couleur noire.

Ometecuhtli créa une vaste étendue d'eau, qui devint les océans, sur lesquels il plaça un caïman, qui devint la terre. Cette terre traversa cinq âges, appelés aussi « Soleils », qui durèrent chacun plusieurs millénaires. Chacun de ces âges, à l'exception du cinquième, est associé à un élément, celui qui a mené à sa destruction. Le premier âge est une ère de géants présidée par Tezcatlipoca, qui commença le jour 4 Jaguar. Lorsque Quetzalcoatl le jeta à l'eau, Tezcatlipoca se noya, mais envoya des jaguars, qui vinrent dévorer les géants. Seuls les plus petits géants, les futurs hommes, purent se cacher. On comprend ici l'importance du calendrier sur le déroulement de la vie dans ces civilisations précolombiennes. Ce premier Soleil est le Soleil-Terre. Après la destruction du premier Soleil commença le second, le Soleil-Air, qui débuta le jour 4 Vent, et a été détruit par un gigantesque Ouragan, qui emporta Tezcatlipoca, le Miroir qui Fume. Celui-ci venait tout juste de prendre la place de Quetzalcoatl, le Serpent à Plume. Les hommes furent alors transformés en singes, à l'exception d'un homme et d'une femme. Le monde entra alors le jour 4 Pluie dans son troisième Soleil, le Soleil-Feu, sous le règne de Tlaloc, le dieu de la pluie. Le Soleil-Feu fut détruit par une pluie de feu envoyée par Quetzalcoatl, qui alla chercher dans le royaume de Mictlan les restes d'un homme et d'une femme. Alors débuta le Soleil-Eau, le jour 4 Eau. Ce Soleil fut détruit par un déluge et une inondation. Les hommes furent

changés en poissons, à l'exception de sept couples qui se cachèrent dans des grottes.

Ce n'est qu'alors que le Soleil actuel, le Soleil-Mouvement, débuta, le jour 4 Mouvement sous le règne des Olmèques. Ce règne est marqué par le sacrifice d'un dieu mineur, Nanahuatzin, qui se jeta dans un brasier alors qu'aucun dieu n'osa le faire pour créer un nouveau Soleil. Il devint notre soleil actuel : Tonatiuh, le Cinquième Soleil. Comme Tonatiuh restait immobile, les dieux durent faire don de leur sang pour que Tonatiuh puisse tourner. C'est en cet hommage, et pour que Tonatiuh puisse continuer à tourner, que les Aztèques doivent donner leur sang. Le Cinquième Soleil sera détruit par un tremblement de terre.

Voie des Cinq Soleils

La Voie des Cinq Soleils, grâce à la connaissance des mythes, permet de comprendre ce qu'ont été les âges du monde et comment ils ont été détruits. Le prêtre pourra donc contrôler les cinq éléments : le Soleil-Terre, le Soleil-Feu, le Soleil-Air, le Soleil-Eau et le Soleil-Mouvement. Il pourra aussi voir dans le passé, le présent et le futur, et contrôler les malédictions qui ont accompagné la destruction de chaque Soleil, ainsi que les sacrifices qui ont permis de les créer successivement.

1 – Coloration (chictlapana)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Modifier la couleur d'un objet, des yeux, de la peau ou des cheveux.*
  - *Donner des reflets à un objet.*
  - *Les couleurs du caméléon.*
  - *Attachement à un emblème.*
- **Compulsions.** Se peindre le corps. Admirer les reflets du soleil couchant sur la mer ou un lac.

1 – Trou noir (huehcatlan ixpoctic)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Absorption de la lumière.*
  - *Éclipse (pas plus d'une fois par an).*
  - *Nuit sans étoiles.*
  - *Création d'ombres.*
- **Compulsions.** S'enfermer dans un lieu sombre. S'habiller tout de noir.

1 – Protection contre le Soleil (pathia Tonatiuh)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Rend résistant à la chaleur et protège des brûlures.*
  - *Empêche d'être emporté ou déchiré par le vent.*
  - *Résistance aux séismes et aux écroulements.*
  - *Résiste aux vagues et empêche de se noyer.*
  - *Résiste à un mouvement violent.*
- **Compulsions.** Enflammer un vêtement. Laisser un vêtement s'envoler.

1 – Fosse (tlaxapochtlui)

Portée : Toucher ou Voix (phobie, pousser une personne) ; Cible : Toi ; Durée : Permanent ou 1 cycle (pousser une personne).

- **Visions.**
  - *Repère les trous, les crevasses et les fosses dans le sol.*
  - *Crée une fosse dans un milieu relativement meuble.*
  - *Agrandit un trou ou un fossé.*
  - *Rend les parois d'une fosse friables.*
  - *Donne une phobie des trous et fosses.*
  - *Pousse une personne à tomber dans une fosse existante.*
- **Compulsions.** Creuser une fosse dans la forêt. Pousser quelqu'un dans un trou.

1 – Murmure du Soleil (tlahcahuaca Tonatiuh)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Sent et analyse les odeurs portées par le vent.*
  - *Entend les sons produits et les mots prononcés dans la direction d'où vient le vent, même à très longue distance, mais avec un délai correspondant au trajet de l'air.*
  - *Crée des illusions sonores.*
  - *Sent ou envoie des vibrations dans le sol.*
- **Compulsions.** Apprendre à imiter les cris des oiseaux. Regarder un chien chasser à l'odorat.

2 – Soleil de plomb (Tonatiuh temetzli)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Fait tomber des objets des fenêtres, balcons, falaises, etc.*
  - *Rend les rayons du soleil brûlants et abrutissants.*
  - *Donne une phobie des rayons directs du soleil.*
  - *Le soleil crée instantanément de petites brûlures sur la peau.*
- **Compulsions.** Rester sous le soleil jusqu'à subir un coup de soleil ou une insolation. Jeter un objet lourd d'une hauteur sans regarder en bas.

2 – Illumination (huellaneci)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne l'impression d'avoir touché du doigt la vérité.*
  - *Reçoit d'une divinité la réponse à une question posée.*
  - *Fait surgir la lumière dans un lieu.*
  - *Donne un éclairage particulier à un objet ou une personne pour le mettre en valeur.*
  - *Rend un objet aveuglant s'il réfléchit la lumière (comme la surface de l'eau, par exemple).*
- **Compulsions.** Découvrir une vérité. Illuminer un lieu sombre par un jeu de miroirs.

2 – Crépitements du futur (hueheatlahtoa tleco)

Portée : Vue ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Entend des crépitements lorsqu'une prédiction est en passe de se vérifier.*
  - *Peut lire l'avenir dans les flammes à travers un miroir.*
  - *Peut lire l'avenir des abords d'un feu.*
  - *Donne à quelqu'un des visions fugaces du futur.* Elles peuvent être courtes, incompréhensibles et effrayantes, ou bien apaisantes.
- **Compulsions.** Contempler les crépitements du feu. Transmettre une information de façon parcellaire et incompréhensible.

2 – Force fluide (netlahpalolotzli chiyahuizatl)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Augmentation ou diminution de la force du vent ou du courant.*
  - *Séparation d'une cascade ou d'une rivière en deux filets distincts.*
  - *Déviation du courant ou du vent.*
  - *Augmentation de l'impact ou de la puissance d'un liquide.*
  - *Créer une forte hémorragie.*
- **Compulsions.** Se laisser entraîner par un courant. Résister à un mouvement de foule.

3 – Fils du Soleil (Tonatiuh yacapantli)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Enfant de son époque (rencontre quelqu'un pouvant témoigner d'un lieu ou d'une époque donnée).*
  - *Impose la nécessité de se sacrifier.*
  - *Rend radieux, élégant, brillant d'intelligence, charismatique…*
  - *Donne le besoin de ne pas cesser son mouvement.*
- **Compulsions.** Se parer d'or et de plumes colorées.

3 – Fournaise (tlatlaliztli)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Augmente la chaleur d'un feu ou d'un lieu, ou la rend insupportable.*
  - *Augmente soudainement la taille des flammes d'un feu.*
  - *Augmentation progressive de la chaleur ambiante.*
- **Compulsions.** Élever la température dans un lieu. Rester dans un lieu dans lequel la température naturelle est insupportable.

3 – Purification (tlachipahualiztli)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Purifie par le feu une personne de ses péchés, de ses remords ou de ses sentiments négatifs.*
  - *Purifie par le feu une personne, un animal ou une plante de ses maladies ou de ses impuretés.*
  - *Purifie par le feu des aliments pour les rendre comestibles.*
- **Compulsions.** Faire bouillir de l'eau croupie avant de la boire. Cautériser une plaie.

3 – Miroir liquide (tezcahuia atl)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Fait cesser tout ce qui ride la surface de l'eau (immobilise une personne qui y marche, fait cesser le vent, empêche un objet d'y tomber).*
  - *Voit tout ce qui se passe sur une étendue d'eau en n'en regardant qu'une infime partie.* La vision est d'autant plus claire que la partie d'eau regardée est lisse.
  - *Rend la surface de l'eau aveuglante sous le soleil.*
  - *Durcit la surface de l'eau tout en l'aplatissant.*
- **Compulsions.** Protéger une petite zone d'un lac ou de la mer de tout ce qui pourrait la rider (objet, courant, vent). Se contempler dans l'eau.

3 – Respirer le Soleil (ihnecui in Tonatiuh)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Rend étouffant l'absence de rayon du soleil en journée.*
  - *Redonne toute sa vitalité en s'exposant au soleil.*
  - *Permet de respirer sous l'eau, sous la terre ou dans les flammes.*
  - *Donne un odorat très développé.*

- **Compulsions.** Rester longtemps immobile sous le soleil. Inhaler de l'eau.

3 – La valeur du sacrifice (huellazohnextlahualli)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne un attrait tout particulier au sacrifice de soi (physique, moral).*
  - *Fait accorder beaucoup d'importance à un sacrifice passé ou à l'absence de sacrifice.*
  - *Sait si un sacrifice plaira à un dieu.*
  - *Rend un sacrifice encore plus appréciable aux yeux d'un dieu.*
- **Compulsions.** Se sacrifier pour ses amis. Pousser un ami à se sacrifier pour soi.

4 – Corps miroir (inacayc tezcahuia)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent ou 1 cycle (personne éblouissante).

- **Visions.**
  - *Polit une surface.*
  - *Fait qu'on se retrouve en une personne particulière, comme si elle était notre complémentaire.*
  - *Crée un objet à partir d'un autre, comme s'il était réfléchi par un miroir.*
  - *Rend une personne éblouissante, voire aveuglante, comme si elle réfléchissait directement la lumière.*
- **Compulsions.** Polir une pierre ou une surface. Se couvrir de vêtements ou d'objets qui reflètent la lumière du soleil.

4 – Statue (ixehualiztli)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Se rend parfaitement immobile.*
  - *Transforme une personne immobile en statue.*
  - *Sculpte une belle statue selon l'art inventif, abstrait et symbolique aztèque.*
  - *Immobilise une personne.*
- **Compulsions.** Passer inaperçu en restant parfaitement immobile. Immobiliser quelqu'un lors d'une lutte.

4 – Messagers du Soleil (Tonatiuh nepantlahquizatitlantli)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ou Là-Bas (message au soleil) ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne un charisme phénoménal, comme si la cible était Huitzilopochtlui lui-même.*
  - *Décode les messages envoyés par le soleil.*
  - *Transmet un message par rayons lumineux.*
  - *Donne un message au soleil, qui le transmettra sous forme d'ombres et de lumière.*
  - *Donne des messages au vent ou les interprète.*
- **Compulsions.** Créer un cache dont les trous permettent, via les rayons du soleil, de faire passer un message. Utiliser un miroir pour envoyer des signaux lumineux.

4 – Brume (apopozoquillotl)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Crée une légère brume.*
  - *Épaissit ou lève une brume.*
  - *Embrume l'esprit ou rend une situation peu claire.*
  - *Rend l'air chargé d'humidité.*
- **Compulsions.** Se déplacer (à pied, par navire) au sein d'une épaisse brume. Donner des informations contradictoires et étudier l'effet produit.

4 – Déchirement de la progéniture (matzayana înacayôhuan)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Crée des tensions, des crises, au sein d'une famille.*
  - *Sépare les membres d'une famille.*
  - *Pousse des membres d'une même famille à s'entredéchirer, voire à s'entretuer.*
- **Compulsions.** Séparer une mère de ses petits.

4 – Ère du Mouvement (nâhui ollin)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Accélération ou ralentissement d'un mouvement (cours d'eau, projectile, personne, etc.).*
  - *Arrêt progressif d'un mouvement, jusqu'à l'immobilité.*
  - *Empêche ou génère des comportements immobilistes.*
  - *Crée un mouvement de masse.*
  - *Déviation d'un mouvement.*
- **Compulsions.** Stopper un mouvement continu et fait pour durer. Créer une avalanche de cailloux.

5 – Transparence (tehuilticayotl)

Portée : Toucher ou Là (jouer cartes sur table, transparence de gouvernement) ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Rend une surface transparente.*
  - *Rend une personne quasi invisible à d'autres yeux que les siens propres (on la remarque si elle se fait remarquer).*
  - *Rend une personne insignifiante.*

- *Force à jouer cartes sur table.*
- *Donne une apparence de transparence de fonctionnement à un gouvernement, à des comptes, etc.*

- **Compulsions.** Imprégner un tissu fin d'huile. Créer un tissu comprenant des trous (dentelle, etc.).

5 – Regard brûlant (teittani totontlapetztlic)

Portée : Vue ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Rend le regard de quelqu'un d'une intensité insoutenable.*
  - *Enflamme du regard des matières très inflammables.*
  - *Fait brûler une personne de désir, de colère ou de passion en croisant son regard.*
- **Compulsions.** Foudroyer quelqu'un du regard. Créer du désir d'un seul regard.

5 – Main de vent (ehecatl cemmactzinco)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Déplace les objets à distance (les fait tomber, rouler sur le sol), mais ne peut pas les manipuler.*
  - *Crée des tourbillons aériens.*
  - *Contrôle de la direction du vent.*
  - *Fait perdre le contrôle d'une situation.*
  - *Empêche de saisir correctement les objets ou les personnes.*
- **Compulsions.** Manquer d'attraper un objet fragile et précieux. Ne pas chercher à contrôler une situation.

5 – Pluie (tlapaquiyahuitl)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou 1 année (région arrosée, région en manque de pluie).

- **Visions.**
  - *Fait tomber la pluie.*
  - *Fait venir l'orage.*
  - *Rend le climat d'une région particulièrement pluvieux.*
  - *Rend le climat d'une région particulièrement sec.*
- **Compulsions.** Faire chauffer de l'eau au-dessus d'une plaque et recueillir l'eau condensée. Arroser régulièrement une plante.

5 – Ère de la dualité (Tonatiuh ometiliztli)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Comprend la dualité d'un événement, d'un objet, d'une personne.*
  - *Rencontre son âme sœur.*
  - *Force l'existence de la version duale d'un événement, d'un objet, d'une personne.*
  - *Dédoublement de personne en un homme et une femme.*
  - *Dédoublement de personnalité en une personnalité masculine et une féminine, en une bonne et une mauvaise, etc.*
- **Compulsions.** Décrire une chose comme son opposé. Agir comme si on appartenait à l'autre sexe.

6 – Êtres illusoires (tlalnacalt netapololtiliztli)

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle ou 1 semaine (intérêt de la vie, goût à la vie).

- **Visions.**
  - *Donne des hallucinations.*
  - *Se fait passer pour une hallucination.*
  - *Crée des êtres semblables à soi, mais immatériels.*
  - *Fait perdre le goût à la vie.*
  - *Impose la sensation que la vie de la cible est sans intérêt, sans valeur.*
- **Compulsions.** Donner l'illusion d'être plusieurs. Pousser un groupe à se débarrasser d'un de ses membres.

6 – Forêt (cuahtlah)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Voit tout ce qui se passe dans une forêt.*
  - *Fait pousser ou dépérir une forêt.*
  - *Fait sortir certains animaux de la forêt.*
  - *Donne à tous les habitants de la forêt l'impression qu'il s'agit du territoire légitime du prêtre.*
  - *Donne un léger contrôle de tous les habitants et constituants d'une forêt.*
- **Compulsions.** Se perdre dans la forêt, seul ou en petit groupe. Repérer des groupes d'oiseaux dans la forêt ainsi que leurs cris.

6 – Grâce aérienne (ehecatl cualnexiliztli)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Permet de s'envoler et d'être porté par le vent lorsqu'on accomplit des gestes gracieux.*
  - *Donne l'impression de flotter au-dessus du sol.*
  - *Gestes gracieux attirant le sexe opposé.*
  - *Grande rapidité et précision des gestes.*
  - *Contournement d'obstacles avec une trajectoire harmonieuse.*
- **Compulsions.** Rattraper quelqu'un à la course. Gagner au jeu de balle (hommes seulement). Séduire un homme par des gestes gracieux (femmes seulement).

6 – Prison liquide (malli altco)

Portée : Toucher ou Ici (forcer à se noyer) ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent (phobie).

- **Visions.**
  - *Empêche de bouger ce qui est entouré par de l'eau.*
  - *Fait fondre des fers ou les barreaux d'une prison.*
  - *Donne l'impression que l'on se noie alors qu'on est à l'air libre.*
  - *Force une personne n'ayant pas pied à se noyer.*
  - *Crée une phobie de l'eau.*
- **Compulsions.** Entrer en nageant dans une grotte sous-marine. Apprendre à nager à quelqu'un, ou apprendre à nager soi-même.

7 – Ère des Jaguars (Tonatiuh ocelotl)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en félin.*
  - *Fait surgir un félin de la forêt.*
  - *Contrôle un félin.*
  - *Donne un comportement de prédateur.*
- **Compulsions.** Combattre un jaguar seul à seul. Chasser exactement comme un jaguar le ferait.

7 – Voyage par les flammes (nehnemini tlecomotlicopa)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Entre dans un feu et ressort par un autre.*
  - *Regarde dans un feu et voit ce qui se passe autour de tous les feux de la région.*
  - *Enflamme un projectile ou le fait chauffer au rouge.*
  - *Crée une attirance pour le feu.*
  - *Pousse à s'immoler par le feu.*
- **Compulsions.** Toucher quelqu'un d'un projectile enflammé. Jeter dans un feu un document permettant de prédire un événement, avant que ce document ne soit lu par un autre que soi.

7 – Fusion dans le Soleil (ixnelihui Tonatiuhco)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ou Eux (Vision de ce qui touche le soleil) ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Disparaît dans l'eau, dans la terre, dans le feu, dans le vent.*
  - *Déplacement dans l'eau, la terre, le feu ou le vent.*
  - *Sortir d'une fusion.*
  - *Change d'époque.*
  - *Voit tout ce qui touche le soleil dans lequel on a fusionné.*
- **Compulsions.** Donner l'impression à autrui de disparaître dans l'eau pendant des heures. Enterrer quelqu'un vivant.

7 – Sculpture (cuauhtlamatiliztli)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou Permanent (modeler la terre ou la pierre).

- **Visions.**
  - *Modèle le feu, le vent, l'eau, la terre ou la pierre à sa guise.*
  - *Crée de vastes tourbillons dans l'eau.*
  - *Inspiration pour la sculpture.*
- **Compulsions.** Créer un objet forçant l'air ou l'eau à tourbillonner. Naviguer sur un navire à voile.

8 – Ère des Géants (Tonatiuh quinamehtli)

Portée : Vue ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en géants.*
  - *Métamorphose en êtres minuscules.*
  - *Donne une impression de gigantisme.*
  - *Augmente l'aura de la Gloire ou de l'Infamie.*
  - *Tous les félins traquent les personnes de grande taille, ou une personne en particulier.*
- **Compulsions.** Se montrer plus grand que l'on est. Voir un félin attaquer une proie plus grande que lui.

8 – Magma (popozocac in tezontli)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Détruit l'ordre.*
  - *Réduit une situation, une personne ou un objet en quelque chose d'informe.*
  - *Fait surgir du magma en fusion des fissures de la terre.*
  - *Explosion ou éruption des volcans.*
- **Compulsions.** Détruire toute cohésion dans un groupe. Voir de la lave couler.

8 – Incarnation du Soleil (nacayotia Tonatiuh)

Portée : Personnelle ou Vue (contrôle du mouvement) ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Devient un être indestructible fait d'eau, d'air, de pierre, de boue, de feu ou de lumière.*
  - *Contrôle le mouvement d'un autre être.*

- **Compulsions.** Faire tomber quelqu'un en utilisant son propre mouvement contre lui. Embraser tous ses vêtements sur soi.

8 – La mort de l'immobile (miquitzli ayollinco)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Tout ce qui est immobile meurt lentement, mais la cible le sait.*
  - *Rend impossible de s'arrêter, de se reposer, de dormir.*
  - *Crée une révolution.*
- **Compulsions.** Tuer un dormeur de sorte que la mort paraisse naturelle. Changer le commandement d'un groupe ou le chef d'une nation.

9 – Métamorphoses (tlacuepaliztin)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ou Eux (métamorphose en singe ou en poisson) ; Durée : Permanent.

Les métamorphoses prennent une place importante dans la cosmologie et la religion aztèque. Lors des quatre âges du monde, les hommes sont métamorphosés en singes, puis en poissons. Les différents codex rapportent de nombreuses métamorphoses d'êtres humains en êtres allant de la libellule au démon – forme prise par Huitzilopochtlui – en passant par le chien. On trouve aussi le géant, le crocodile ou encore le jaguar, mais aussi l'enfant ou le vieillard. Les Espagnols sont dits « transformés en métal » du fait de leur armure.

- **Visions.**
  - *Métamorphose.*
  - *Redonner sa véritable forme.*
- **Compulsions.** Dresser un alligator pour qu'il ne mange plus d'êtres humains. Dresser un singe pour qu'il se comporte comme un être humain

9 – Sourire du Soleil (Tonatiuh ihixhuetzca)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine ou Permanent (fissure, luxuriance).

- **Visions.**
  - *Soleil radieux.*
  - *La mer transporte délicatement les hommes qui y tombent sur le rivage.*
  - *Caresse des flammes.*
  - *Fissure de l'écorce terrestre.*
  - *Luxuriance de la végétation.*
- **Compulsions.** Sauter dans l'eau du haut d'une falaise. Se réchauffer à la douce chaleur d'un feu.

9 – Dessèchement (tonalhuacqui)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou Permanent (Transforme… désert).

- **Visions.**
  - *Fait sécher les vêtements.*
  - *Sèche de la nourriture pour la conserver.*
  - *Absorbe l'eau des êtres vivants et les fait mourir, à moins qu'ils soient plongés dans l'eau ou boivent au moins 2 litres d'eau par heure.*
  - *Destruction de toute émotion.*
  - *Transforme une région en désert.*
- **Compulsions.** Faire sécher des poissons. Faire sécher les cadavres de plusieurs personnes et les placer dans les postures d'une scène macabre de la vie quotidienne.

10 – Résurrection des os de jade

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

Comme Quetzalcoatl, le prêtre peut rendre la vie à un être, même réduit en cendres dispersées. Il doit pour cela, après avoir constaté la mort, se rendre dans le monde souterrain de Mitclan (comprendre : « au fond d'une mine de jade ou dans les profondeurs sous la pyramide centrale de Tenoctitlan ») pour dérober les os de jade du mort (comprendre : « trouver un grand bloc de jade qu'il sculptera sur place en forme d'os »). Pour rendre la vie au mort, il brise l'os de jade au-dessus des restes de celui-ci.

- **Visions.**
  - *Ressusciter un mort.*
- **Compulsions.** Trouver une mine de jade.

10 – Destruction du Soleil (nemiuhyan tiliztli Tonatiuh)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Pluie de feu (météorites).*
  - *Déluge (bien plus qu'une titanesque trombe d'eau).*
  - *Gigantesque ouragan.*
  - *Démultiplication des jaguars (un par mammifère vivant), qui attaquent tout être vivant.*
  - *Séisme, ouverture de faille, effondrement de montagne, tsunami.*
  - *Explosion d'un volcan.*
- **Compulsions.** S'introduire seul dans un lieu infesté de prédateurs. Entrer dans un cyclone.

Voies des religions du livre

La Voie de Dieu est l'unique voie chrétienne. Tous les miracles des deux livres saints s'y trouvent, ainsi que l'assistance apportée par Dieu aux saints et aux martyrs. Grâce aux pouvoirs de la Voie de Dieu, le prophète pourra combattre le Malin et ses adorateurs, bénir et guider les fidèles, punir les impies et les pécheurs, réaliser des miracles, dont tous ceux décrits dans la Bible. En tant que représentant du Seigneur sur Terre, le prêtre pourra bénir de l'eau, consacrer une relique ou béatifier un saint.

Note : Certains pouvoirs n'existent que dans le christianisme et non dans le judaïsme.

Voie de Dieu (christianisme et judaïsme)

1 – Bénédiction

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (bénédiction de l'eau ou d'un lieu).

- **Visions.**
  - *Apporte un soutien moral.*
  - *Apporte une petite aide.*
  - *Bénit de l'eau pour lutter contre les forces démoniaques.*
  - *Bénit un lieu pour que les forces du mal y soient mal à l'aise.*
- **Compulsions.** Faire construire une chapelle. S'assurer qu'une personne bénie ne craint rien.

1 – Colère du Seigneur

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Crée chez un fidèle ou soi-même une juste colère.*
  - *Fait s'acharner sur un ennemi la colère du Seigneur (malus de Pouvoir).*
  - *Inflige de la Colère (un Éclair par Soleil obtenu en tirant les cartes) à un adorateur d'un autre dieu.*
- **Compulsions.** Effectuer un sermon véhément. Punir soi-même un criminel au nom de Dieu.

1 – Extrême onction (christianisme)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Un mourant s'en va en paix au royaume de Dieu.*
  - *Accélère la mort d'un blessé ou malade.*
  - *Abrège des souffrances.*
- **Compulsions.** Transpercer le cœur d'un mort d'un pieu de bois. Mettre en terre quelqu'un qui n'est pas encore mort, et le déterrer avant qu'il meure.

1 – Témoin de la sorcellerie

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Repère les traces de la magie.*
  - *Trouve ceux qui ont vu de la magie.*
  - *Voit les actes magiques d'une autre religion en un endroit donné dans un passé proche.*
  - *Repère les rites religieux d'une autre religion.*
- **Compulsions.** Persuader quelqu'un qu'il a été témoin des agissements de Satan. Faire stopper les rites d'une autre religion.

2 – Absolution (christianisme)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Libération du joug des remords.*
  - *Cible non retenue par des questions d'ordre éthique.*
  - *Refuse le repos de l'âme à une personne qui serait tentée de commettre un péché précis.*
- **Compulsions.** Vérifier si une personne absoute recommence ses méfaits avoués. Libérer une journée un fidèle du joug des dix commandements et de l'interdiction des sept péchés capitaux.

2 – Confession (christianisme)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Incite quelqu'un à se confesser.*
  - *Assigne une petite tâche pour obtenir le pardon de Dieu à propos du mal commis.*
  - *Assure le secret d'une discussion.*
  - *Présente à Dieu les péchés d'une personne.*
- **Compulsions.** Garder une parole secrète contre l'intérêt de celui qui l'a dite. Forcer quelqu'un à se confesser alors qu'il n'en a pas envie.

2 – Paix du Seigneur

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Paix de l'âme.*
  - *Paix du corps (Réduction d'un Niveau de blessure une seule fois par blessure).*

- *Apaise les esprits échauffés par la colère.*

- **Compulsions.** Réconforter une âme torturée. Soigner un blessé.

2 – Arrière Satan (Vade retro Satanas, christianisme) ou Shatan (judaïsme)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Peut faire reculer toute personne soupçonnée de sorcellerie.*
  - *Repousse les effets de tout pouvoir.*
  - *Consacre un lieu et en bannit les effets des pouvoirs d'autres religions.*



- **Compulsions.** Arriver à contrer les intérêts d'une autre religion. Étudie les actes d'une personne soupçonnée de sorcellerie.

3 – Doute

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Sème le doute à propos d'une autre religion.*
  - *Enlève le doute quant à la justesse des dogmes du christianisme.*
  - *Fait douter de quelque chose qui n'est pas dit dans le livre saint.*
- **Compulsions.** Installer le doute chez l'être le plus confiant. Démontrer que le doute est néfaste à l'homme.

3 – Exorcisme

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Annule les effets d'un pouvoir sur une personne.*
  - *Arrache quelqu'un à sa religion.*
  - *Met fin violemment à une possession.*
  - *Extirpe une pensée subversive.*
- **Compulsions.** Convaincre une personne de ne pas réitérer un blasphème. Persuader quelqu'un qu'il est possédé.

3 – Manne divine

Portée : Ici ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Fournit ce dont les fidèles manquent le plus cruellement, sauf de l'or.*
  - *Écarte un problème affectant un groupe de chrétiens.*
  - *Crée une addiction à ce qui vient facilement.*
- **Compulsions.** Inciter les fidèles à travailler pour obtenir ce qu'ils attendent de Dieu. Apporter de façon providentielle ce dont a besoin un groupe de personnes.

3 – Tu suivras le commandement du Seigneur !

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Force à suivre un commandement.*
  - *Pousse celui qui a transgressé un commandement à se racheter.*
  - *Quête simple.*
- **Compulsions.** Punir sévèrement celui qui outrepasse l'un des commandements. S'assurer qu'un pécheur œuvre pour se racheter.

4 – Contrer l'œuvre du démon

Portée : Éloignée ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Retourne un pouvoir contre son auteur.*
  - *Fait échouer le plan d'un ennemi de la Foi.*
  - *Élimine les tentations.*
- **Compulsions.** Faire disparaître une vendeuse de vice. Contrer les plans d'un ennemi de la Foi.

4 – De la poussière à la poussière

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Un mort ou un objet tombe en poussière.*
  - *Fait prendre conscience du caractère éphémère de toute chose terrestre.*
  - *Empêche toute magie de ramener un mort à la vie.*
- **Compulsions.** Installer un cadavre dans le lit de quelqu'un. S'assurer qu'un mort est trois fois mort.

4 – Maudites soient les entreprises de qui manque aux commandements de Dieu (judaïsme)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Manquement des associés ou clients du fautif.*
  - *Trouble dans les affaires du fautif.*
  - *Perte de gains mal acquis.*
- **Compulsions.** Déroger à un commandement de Dieu sans rien en retirer.

4 – Que la lumière soit !

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Une situation compliquée s'éclaircit.*
  - *Le ciel s'éclaircit pour que le soleil ou la lune luise.*
  - *Rencontre un voyageur avec une torche.*
  - *Trouve une chaumière éclairée dans une forêt.*
  - *Aide à allumer un feu de camp.*
- **Compulsions.** Faire entrer la lumière subitement dans une pièce. Débrouiller une situation complexe.

4 – Voix de Dieu (Vox Dei)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Demande conseil au Seigneur.*
  - *Fait entendre des voix, dont il choisit le contenu.*
  - *Faire entendre la voix de Dieu dans le tonnerre ou le grondement.*
- **Compulsions.** Persuader un fidèle qu'il a entendu la voix de Dieu. Donner un commandement à un fidèle au nom du Seigneur.

5 – Force de Samson

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Décuple la force.*
  - *Enlève toute force à qui n'a pas ou plus de cheveux.*
  - *Enlève toute force à qui est entre les mains d'une femme.*
  - *Écroulement d'un bâtiment à colonnes.*
- **Compulsions.** Raser le crâne d'un colosse pendant son sommeil. Faire s'écrouler un bâtiment abritant des ennemis de la Foi.

5 – Pénitence (christianisme)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Force à accomplir une pénitence pour n'importe quel péché.*
  - *Pousse à la mortification.*
  - *Permet de se soustraire à un pouvoir ou à des séquelles par une pénitence.*
- **Compulsions.** S'enfoncer régulièrement des objets pointus dans la chair. Se flageller pour chaque mal produit par une personne proche.

5 – Qui vivra par l'épée… (christianisme)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Prédit de souffrir par son instrument de souffrance.*
  - *Calme les ardeurs guerrières.*
  - *Mort rapide par les armes pour un combattant.*
- **Compulsions.** Tuer quelqu'un. Brandir une épée en étant entouré d'ennemis.

5 – Sermon (christianisme) ou Parasha (judaisme)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Force les fidèles à suivre les préceptes édictés dans son discours.*
  - *Rend toute critique claire et positive.*
  - *Crée des remords pour des choses que d'autres ont fait.*
- **Compulsions.** Sermonner quelqu'un pour un méfait qu'il n'a pas commis. Ne pas sermonner pour un méfait commis et connu.

5 – Tentation

Portée : Éloignée ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Crée une tentation.*
  - *Retire une tentation.*
  - *Transforme une tentation.*
  - *Maudit celui qui se laissera tenter alors qu'il a été prévenu.*
- **Compulsions.** S'exposer à la tentation à la limite de l'assouvissement, puis refuser. Céder à la tentation.

6 – Manquement collectif aux commandements de Dieu (judaïsme)

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Eau se transformant en sable.*
  - *Sécheresse.*
  - *Guerre.*
  - *Terre cultivable devenant plus dure que le fer.*
- **Compulsions.** Déroger à un commandement de Dieu sans rien en retirer.

6 – Hérésie

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Sait si quelque chose est hérétique.*
  - *Déclare quelque chose comme hérétique ou conforme au dogme (christianisme).*
  - *Cible quelqu'un comme hérétique (tout le monde le sentira) (christianisme).*
  - *Crée de la défiance vis-à-vis des propos d'une personne (christianisme).*
  - *Fait revenir un hérétique dans le droit chemin (christianisme).*
  - *Donne l'illusion d'être le messie (judaïsme).*
  - *Détecte et dénonce un faux messie (judaïsme).*
- **Compulsions.** Rectifier une pensée hérétique envers et contre tout. Déclarer ouvertement hérétique ce qui ne l'est pas.

6 – J'apporte le glaive (christianisme)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Terrifie les hommes devant la colère du Seigneur.*
  - *Donne une arme pour faire couler le sang des méchants.*
  - *Fédère les justes contre les injustes.*
- **Compulsions.** Se battre en première ligne. Offrir une arme de qualité à un défenseur de la Foi.

6 – Fléaux

Portée : Continent ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Les fléaux s'abattent sur les ennemis.*
  - *Découvre de quel fléau souffre une population.*
  - *Fait disparaître un fléau.*
- **Compulsions.** Assister à une catastrophe naturelle. Empoisonner l'eau ou la nourriture d'une ville ou d'un village impie.

6 – L'œil de la conscience

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Voit le péché des autres.*
  - *Lit les pensées négatives ou subversives.*
  - *Peut suivre de la pensée une personne qui a des remords.*
- **Compulsions.** Recueillir des confessions extrêmement poussées d'un pécheur endurci. Suivre un pécheur dans ses activités quotidiennes.

6 – Pierre de David

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne la sensation que le petit peut vaincre le grand.*
  - *Découvre une faille chez un adversaire supérieur.*
  - *Une pierre qui tuera net la personne qu'elle percutera.*
- **Compulsions.** Abattre l'ennemi le plus puissant avec l'arme la plus simple possible. Se battre avec des pierres.

6 – Maudits les fruits de qui manque aux commandements de Dieu (judaïsme)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : Jusqu'à repentance.

- **Visions.**
  - *Nourriture empoisonnée pour le fautif.*
  - *Malformation des enfants du fautif.*
  - *Malformation des petits des animaux d'élevage du fautif.*
  - *Maladie (nielle) s'abattant sur les récoltes du fautif.*
- **Compulsions.** Déroger à un commandement de Dieu sans rien en retirer.

7 – Relique (christianisme)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le prêtre sait désormais consacrer les ossements d'un saint, ou un objet ayant appartenu à un prophète, pour en faire une relique qui deviendra un objet de pouvoir.

- **Visions.**
  - *Faire une relique d'un ossement d'une personne vertueuse.*
- **Compulsions.** Trouver les ossements d'un saint.

7 – Combattre le mal par le mal

Portée : Éloignée ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle ou Permanent (soigner la maladie).

- **Visions.**
  - *Vole les pouvoirs d'autres religions autour de lui.*
  - *Justifie l'usage du mal.*
  - *Soigne la maladie par l'exposition à la maladie.*
- **Compulsions.** Reproduire contre quelqu'un le mal qu'il a fait subir à d'autres. Œil pour œil, dent pour dent.

7 – Le berger

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Guide les brebis du Seigneur.*
  - *Pousse à rechercher un guide.*
  - *Désigne un guide ou chef à celui qui en cherche un.*
  - *Assure des bonnes intentions d'un guide ou chef.*
- **Compulsions.** Garder un groupe d'animaux insouciant. Nommer un chef à la tête de son groupe.

7 – Lève-toi et marche (christianisme)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Réveille les morts, qui ont leur volonté propre mais continuent à pourrir.*
  - *Force à agir les immobilistes.*
  - *Invitation au voyage.*
- **Compulsions.** Marcher malgré de profondes blessures ou une maladie incapacitante. Effectuer un voyage de plusieurs jours sans s'arrêter ni se reposer.

7 – Terre promise

Portée : Éloignée ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Choisit et indique la terre que Dieu a réservée pour un groupe (en justifiant tout acte destiné à se l'approprier).*
  - *Assigne une longue quête en échange d'un territoire.*
  - *Donne la sensation d'arriver au bout de sa quête.*
  - *Rend un territoire paradisiaque.*
- **Compulsions.** Créer un petit coin de paradis. Donner à un groupe de personnes une terre déjà occupée.

7 – Bâton de Moïse (judaïsme)

Portée : Toucher ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Fait couler une source d'eau de la roche frappée par un bâton.*
  - *Fait tomber de la grêle.*
  - *Transforme l'eau d'une étendue d'eau ou d'un cours d'eau en sang.*
  - *Transforme la poussière du sol en moustiques.*
  - *Transforme un bâton en serpent ou l'inverse.*
- **Compulsions.** Trouver un bâton naturellement complètement droit.

8 – Que pourrisse le corps de qui manque aux commandements de Dieu (judaïsme)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : Jusqu'à repentance.

- **Visions.**
  - *Enflure, fièvre, puis peste s'emparent du fautif, jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la victime se repente.*
- **Compulsions.** Déroger à six commandements de Dieu sans rien en retirer.

8 – Béatification (christianisme) ou Âme glorifiée (judaïsme)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Transforme une personne pieuse en saint(e). Sa Foi passe à 3 et elle découvre les pouvoirs correspondants.*
  - *Rend totalement stupide (christianisme).*
  - *Fait éprouver un bonheur intense (christianisme).*
- **Compulsions.** Vivre en parfait ascète pendant un mois. Rencontrer une personne sainte.

8 – Au nom du Seigneur

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Justifie tout acte au nom du Seigneur.*
  - *Pousse les fidèles aux plus grands sacrifices et aux plus grandes actions.*
  - *Maudit qui utilise le Seigneur à ses fins personnelles.*
- **Compulsions.** Punir quelqu'un qui affirme avoir commis des péchés au nom du Seigneur. Effectuer des sacrifices pour être digne du Seigneur.

8 – Conversion des brebis égarées (christianisme)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Fait abandonner sa religion.*
  - *Donne la foi en Dieu.*
  - *Rassemble les personnes sans but autour d'une cause commune.*

- **Compulsions.** Convertir une personne. Raviver la Foi d'un être envahi par le doute.

8 – Dieu du ciel et de la terre

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Contrôle des éléments climatiques.*
  - *Séisme.*
  - *Contrôle des animaux non marins.*
  - *Fait prendre conscience de l'omniprésence de Dieu.*
- **Compulsions.** Faire trembler le sol de façon inquiétante. Expliquer systématiquement la volonté de Dieu à travers chaque événement et chaque chose.

9 – Miracle

Portée : Vue ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Accomplissement d'un miracle à taille humaine.*
  - *Requête d'une aide divine de grande importance, sans préciser la forme de cette aide.*
  - *Fait passer un acte profane pour un miracle.*
  - *Les fidèles voient des miracles partout.*
  - *Compréhension d'un miracle.*
- **Compulsions.** Faire passer un événement quelconque pour un miracle. Assister à un miracle, même bénin.

9 – Omniscience

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Accès à une information.*
  - *Connaissance du passé du lieu où l'on se trouve ou de la personne que l'on touche.*
  - *Visions sur l'avenir du lieu où l'on se trouve ou de la personne que l'on touche.*
  - *Sait ce qui doit être connu à propos d'un contexte particulier.*
  - *Donne la sensation tangible que chaque acte est connu de Dieu et sera jugé.*
- **Compulsions.** Savoir ce qui se passe à quelques centaines de milles de là au même moment. Générer un événement et en annoncer la venue à l'avance.

9 – Exode (judaïsme)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Vous ; Durée : 20 ans.

- **Visions.**
  - *Force un peuple à s'exiler.*
  - *Protège un peuple en exil de ses ennemis.*
  - *Libération de l'esclavage d'un peuple, et exode pour trouver une terre où vivre libre.*
  - *Offre une terre à un peuple en exil.*
- **Compulsions.** Déroger à neuf commandements de Dieu sans rien en retirer.

10 – Voix du prophète

Portée : Continent ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Est écouté comme la parole de Dieu.*
  - *Est suivi par une horde de fidèles et disciples.*
  - *Crée un acharnement des foules sur une personne qui montre une certaine compréhension de l'avenir.*
  - *Formule une prophétie à échéance d'autant plus longue qu'elle concerne un grand nombre de personnes (plusieurs siècles pour l'humanité, un mois pour une grande ville, une heure pour une personne).*
- **Compulsions.** Énoncer une prophétie et tout faire pour qu'elle se réalise. Protéger un oiseau de mauvais augure de la violence des foules.

10 – Messie

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
- *Accès à tous les pouvoirs de la voie, sauf la Voix du Prophète.*
- *Génère un nouveau courant religieux.*
- *Donne l'impression à quelqu'un qu'il doit se sacrifier pour le bien de l'humanité.*
- **Compulsions.** Accepter à moyen terme de mourir pour l'humanité. Rassembler des fidèles et leur donner un message nouveau, donc hérétique.

Voies de la Kabbale

Voie des Sephiroth

Note : l'ordre des anges du Shemhamphorasch a ici été inversé en termes d'élévation vers le divin pour des raisons ludiques. En effet, s'il importe au Kabbaliste de s'approcher de Dieu en essence et dans la compréhension à mesure qu'il s'élève, il importe plus au joueur d'accéder à des pouvoirs plus puissants ici-bas. Il en est également de même avec l'ordre des anges contraires (démons).

Note sur les Visions : il ne s'agit pas ici pour chaque pouvoir de visions en tant que telles, mais de l'intégralité des utilisations possibles du pouvoir, limitant ainsi son utilisation.

1 – Vehuiah (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu élevé et exalté au-dessus de toute chose.
- **Heure.** 0h00 à 0h20.
- **Jours.** 21 au 26 mars. 22 mars, 4 juin, 19 août, 31 octobre, 10 janvier.

- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou rose/Cornaline.
- **Prière.** « Et tu Domine susceptor meus et gloria mea et exaltans caput meum. »
- **Visions.**
  - *Illumination divine dans les moments de méditation.*
  - *Aide à la réalisation d'un exploit moral ou mental.*
  - *Point de vue plus élevé.*
  - *Lucidité.*
  - *Détecter les mensonges et les pièges faits par voie verbale.*
  - *Suppression des sentiments de colère et de violence.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Baal.*

1 – Ieliel (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Dieu secourable.
- **Heure.** 0h20 à 0h40.
- **Jours.** 26 au 30 mars. 23 mars, 5 juin, 20 août, 1er novembre, 11 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu pâle ou vert pâle/Kunzite.
- **Prière.** « Tu autem Domine ne elongaveris auxilium tuum a me ad defensionem meam conspice. »
- **Visions.**
  - *Aide et secours.*
  - *Clarté de raisonnement et sagesse.*
  - *Don d'éloquence.*
  - *Domination des instincts.*
  - *Découvrir la vérité par la réflexion.*
  - *Niveau de conscience supérieur.*
  - *Victoire face à l'injustice avérée.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Agares.*

1 – Sitael (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Dieu, l'espérance de toutes les créatures.
- **Heure.** 0h40 à 1h00.
- **Jours.** 31 mars au 4 avril. 24 mars, 6 juin, 21 août, 2 novembre, 12 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou pourpre/Saphir.
- **Prière.** « Dicet Domino : susceptor meus es tu et refugium meum. Deus meus, sperabo in eum. »
- **Visions.**
  - *Espoir.*
  - *Fidélité à sa parole.*
  - *Reconnaissance envers un protecteur.*
  - *Conciliateur.*
  - *Souvenirs de vies antérieures.*
  - *Brise l'arme qui frappe.*
  - *Protection contre les animaux.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Vassago.*

1 – Elemiah (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 h ou Permanent (Nouvelle orientation professionnelle).

- **Attribut.** Dieu caché.
- **Heure.** 1h00 à 1h20.
- **Jours.** 5 au 9 avril. 25 mars, 7 juin, 22 août, 3 novembre, 13 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou or/Citrine.
- **Prière.** « Convertere Domine, et eripe aninam meam : salvum me fac propter misericordiam tuam. »
- **Visions.**
  - *Accès à une compétence de métier.*
  - *Choix des associés.*
  - *Sens pratique.*
  - *Modestie dans le succès.*
  - *Protection lors des voyages.*
  - *Dissipation des angoisses.*
  - *Nouvelle orientation professionnelle (échange permanent de deux caractéristiques, sauf For, Rés et Adr) (une fois par cible et par mois).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Gamygyn.*

1 – Mahasiah (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu sauveur.
- **Heure.** 1h20 à 1h40.
- **Jours.** 10 au 14 avril. 26 mars, 8 juin, 23 août, 4 novembre, 14 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou turquoise/Jade.
- **Prière.** « Exquisivi Dominum, et exaudivit me : et ex omnibus tribulationibus meis eripuit me. »
- **Visions.**
  - *Paix et harmonie.*
  - *Force morale.*
  - *Faire confiance (avec raison) et lâcher prise.*
  - *Sens du pardon.*
  - *Illumination divine dans les moments difficiles.*
  - *Connaissance des sciences, des arts et de la philosophie.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Marbas.*

1 – Lelahel (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 h.

- **Attribut.** Dieu louable.
- **Heure.** 1h40 à 2h00.
- **Jours.** 15 au 20 avril. 27 mars, 9 juin, 24 août, 5 novembre, 15 janvier.

- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou bleu/Pierre de lune.
- **Prière.** « Psallite Domino, qui habitat in Sion : annuntiate inter gentes studia ejus. »
- **Visions.**
  - *Chance dans les affaires.*
  - *Stabilisation des situations et blessures critiques.*
  - *Efface l'envie de recourir à des moyens particuliers.*
  - *Renommée dans l'art et les sciences.*
  - *Guérison d'une maladie (définitif).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Valefor.*

1 – Achaiah (Séraphin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu bon et patient.
- **Heure.** 2h00 à 2h20.
- **Jours.** 21 au 25 avril. 28 mars, 10 juin, 25 août, 6 novembre, 16 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou violet/Rubis.
- **Prière.** « Miserator et misericors Dominus : longanimis et multum misericors. »
- **Visions.**
  - *Bonté et patience.*
  - *Lutte contre la paresse.*
  - *Redonner un sens à sa vie.*
  - *Secrets de la nature.*
  - *Aide pour les travaux difficiles.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Amon.*

1 – Cahethel (Séraphin)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu adorable.
- **Heure.** 2h20 à 2h40.
- **Jours.** 26 au 30 avril. 29 mars, 11 juin, 26 août, 7 novembre, 17 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Orange ou jaune/Jaspe léopard.
- **Prière.** « Venite adoremus, et procidamus, et ploremus ante Dominum, qui fecit nos. »
- **Visions.**
  - *Bénédiction.*
  - *Aide pour obtenir le succès.*
  - *Chasse temporairement les malédictions et les mauvais esprits.*
  - *Légère protection physique contre les ennemis (1 point d'armure).*
  - *Éloquence.*
  - *Bonnes récoltes.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Barbatos.*

2 – Haziel (Chérubin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu de miséricorde.
- **Heure.** 2h40 à 3h00.
- **Jours.** 1er au 5 mai. 30 mars, 12 juin, 27 août, 8 novembre, 18 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise ou jaune/Topaze.
- **Prière.** « Reminiscere miserationum tuarum, Domine, et miseracordiarum tuarum quae a saeculo sunt. »
- **Visions.**
  - *Force et gloire.*
  - *Aide pour les actions réussies (afin d'obtenir mieux).*
  - *Obtention de faveurs.*
  - *Amitiés brillantes.*
  - *Réconciliation.*
  - *Protection contre la trahison.*
  - *Justification contre les accusations mensongères.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Paimon.*

2 – Aladia (Chérubin)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Dieu propice.
- **Heure.** 3h00 à 3h20.
- **Jours.** 6 au 10 mai. 31 mars, 13 juin, 28 août, 9 novembre, 19 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Orange ou pourpre/Opale.
- **Prière.** « Fiat misericordia tua Domine super nos : quemadmodum speravimus in te. »
- **Visions.**
  - *Force.*
  - *Guérison d'une maladie.*
  - *Régénération physique (guérison d'un Niveau de santé dans une Localisation par Tour, sauf Blessures Critiques ou pire).*
  - *Régénération psychique (fatigue, déprime, découragement).*
  - *Amitiés sincères.*
  - *Appui de personnes influentes.*
  - *Obtention du pardon des personnes offensées.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Buer.*

2 – Lauvuel (Chérubin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu loué et exalté.
- **Heure.** 3h20 à 3h40.
- **Jours.** 10 au 15 mai. 1er avril, 14 juin, 29 août, 10 novembre, 19 janvier.

- **Couleurs/Cristal.** Jaune pâle ou bleu pâle/Quartz fumé.
- **Prière.** « Vivit Dominus et benedictus Deus meus, et exultatur Deus salutis meae. »
- **Visions.**
  - *Faveurs de personnes célèbres.*
  - *Protection contre la médisance, la jalousie, la calomnie et l'orgueil des autres.*
  - *Perception des vies antérieures.*
  - *Retrouvailles avec d'anciennes connaissances.*
  - *Renouer les liens.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Gusion.*

2 – Hahaiah (Chérubin)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Dieu refuge.
- **Heure.** 3h40 à 4h00.
- **Jours.** 16 au 20 mai. 2 avril, 15 juin, 30 août, 11 novembre, 20 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou rouge/Ambre.
- **Prière.** « Ut qui Domine recessisti longe, despicis in opportunitatibus, in tribulatione. »
- **Visions.**
  - *Repérer la trahison.*
  - *Protection contre les indiscrétions.*
  - *Protection contre les abus de confiance.*
  - *Don pour les sciences occultes.*
  - *Interprétation des rêves.*
  - *Don artistique.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Sytry.*

2 – Iezalel (Chérubin)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 30 min ou 1 semaine (Fidélité conjugale).

- **Attribut.** Dieu glorifié sur toute chose.
- **Heure.** 4h00 à 4h20.
- **Jours.** 21 au 26 mai. 3 avril, 16 juin, 31 août, 12 novembre, 21 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou orange/Chrysoprase.
- **Prière.** « Jubilate Deo omnis terra : cantate, et exultate, et psallite. »
- **Visions.**
  - *Mémoire (renforcement de l'Érudition).*
  - *Facilité d'élocution (renforcement de l'Expression).*
  - *Habileté manuelle (renforcement de l'Adresse).*
  - *Réconciliation.*
  - *Fidélité conjugale.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Beleth.*

2 – Mebahel (Chérubin)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu conservateur.
- **Heure.** 4h20 à 4h40.
- **Jours.** 27 au 31 mai. 4 avril, 17 juin, 1er septembre, 13 novembre, 22 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou jaune/Lapis lazuli.
- **Prière.** « Et factus est Dominus refugium pauperis : adjutor in opportunitatibus, in tribulatione. »
- **Visions.**
  - *Respect des droits.*
  - *Impartialité des juges.*
  - *Reconquête de ce qui a été injustement perdu.*
  - *Liberté.*
  - *Protection contre l'injustice, l'oppression et l'usurpation.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Leraje.*

2 – Hariel (Chérubin)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu créateur.
- **Heure.** 4h40 à 5h00.
- **Jours.** 1er au 5 juin. 5 avril, 18 juin, 2 septembre, 14 novembre, 23 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou rouge/Améthyste.
- **Prière.** « Et factus est mihi Dominus in refugium. Et Deus meus in adjutorium spei meae. »
- **Visions.**
  - *Harmonisation des souhaits et des pensées.*
  - *Intégration sociale.*
  - *Efficacité dans l'exercice d'une profession (+1 à la Valeur de Métier et +1D aux compétences de profession).*
  - *Regain de foi.*
  - *Sens de l'amour et de la tolérance.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Eligor.*

2 – Hakamiah (Chérubin)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Dieu qui érige l'univers.
- **Heure.** 5h00 à 5h20.
- **Jours.** 6 au 11 juin. 6 avril, 19 juin, 3 septembre, 15 novembre, 24 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou indigo/Sodalite.
- **Prière.** « Domine Deus salutis meae, in die clamavie, et nocte coram te. »
- **Visions.**
  - *Favorisation de la liberté.*

- *Libération de l'oppression.*
- *Victoire contre un ennemi.*
- *Faveurs de personnes bien placées.*
- *Situation en fonction de ses mérites.*
- *Contrer les pouvoirs du démon Separ.*

3 – Lauviah (Trône)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu admirable.
- **Heure.** 5h20 à 5h40.
- **Jours.** 11 au 15 juin. 7 avril, 20 juin, 4 septembre, 16 novembre, 25 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou rose/Aigue marine.
- **Prière.** « Domine Deus noster, quam admirabile est nomen tuum in universa terra. »
- **Visions.**
  - *Protection lors du sommeil.*
  - *Rêves divinatoires.*
  - *Retrouver les disparus.*
  - *Renouer des amitiés anciennes.*
  - *Talents littéraires.*
  - *Indices sur des secrets cosmiques.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Botis.*

3 – Caliel (Trône)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu prompt à exaucer.
- **Heure.** 5h40 à 6h00.
- **Jours.** 16 au 21 juin. 8 avril, 21 juin, 5 septembre, 17 novembre, 26 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune pâle ou vert pâle/Amazonite.
- **Prière.** « Judica me Domine secundum justitiam meam, et secundum innocentiam meam super me. »
- **Visions.**
  - *Secours dans l'adversité.*
  - *Découverte d'un bon avocat, d'un juge équitable.*
  - *Découverte d'un protecteur.*
  - *Protection contre les scandales.*
  - *Renforcement de l'Adaptabilité et de l'Érudition.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Bathin.*

3 – Leuviah (Trône)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu qui exauce les pécheurs.
- **Heure.** 6h00 à 6h20.
- **Jours.** 22 au 27 juin. 9 avril, 22 juin, 6 septembre, 18 novembre, 27 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Vert pâle ou indigo/Moldavite.
- **Prière.** « Expectans expectavi Dominum, et intendit mibi. »
- **Visions.**
  - *Souvenir de vies antérieures.*
  - *Inspiration artistique et poétique.*
  - *Rencontre d'artistes.*
  - *Inspiration.*
  - *Renforcement de l'Ingénierie (Navale) ou Niveau Professionnel (3).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Saleos.*

3 – Pahaliah (Trône)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu rédempteur.
- **Heure.** 6h20 à 6h40.
- **Jours.** 28 juin au 2 juillet. 10 avril, 23 juin, 7 septembre, 19 novembre, 28 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou rouge/Malachite.
- **Prière.** « Domine libera animam meam a labiis iniquis, et a lingua dolosa. »
- **Visions.**
  - *Révélation de la vérité.*
  - *Savoir et sagesse.*
  - *Retour des égarés.*
  - *Stimulation de la chasteté.*
  - *Ramener à une bonne conduite.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Purson.*

3 – Nelchael (Trône)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 30 min ou Permanent.

- **Attribut.** Dieu seul et unique.
- **Heure.** 6h40 à 7h00.
- **Jours.** 2 au 6 juillet. 11 avril, 24 juin, 8 septembre, 20 novembre, 29 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu pâle ou corail/Fluorine violette.
- **Prière.** « Ego autem in te speravi Domine. Dixi Deus meus es tu. In manibus tuis sortes meae. »
- **Visions.**
  - *Inspiration pour l'art et la science.*
  - *Contact avec une personne disparue.*
  - *Libérer des mauvaises influences.*
  - *Libération de l'oppression et de la calomnie.*
  - *Dissipation d'un sort divin ou profane.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Morax.*

3 – Ieiaiel (Trône)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 1 jour.

- **Attribut.** La Droite de Dieu.
- **Heure.** 7h00 à 7h20.
- **Jours.** 7 au 13 juillet. 12 avril, 25 juin, 9 septembre, 21 novembre, 30 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou rose doré/Pyrite.
- **Prière.** « Dominus custodit te. Dominus protection tua, super manum dexteram tuam. »
- **Visions.**
  - *Protection contre l'esclavage.*
  - *Protection contre les naufrages.*
  - *Protection contre les catastrophes.*
  - *Protection des voyages.*
  - *Aide dans les démarches administratives.*
  - *Maintien de la Réputation.*
  - *Relation avec les étrangers.*
  - *Logique et compréhension.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Ipos.*

3 – Melahel (Trône)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu qui délivrez des maux.
- **Heure.** 7h20 à 7h40.
- **Jours.** 13 au 17 juillet. 13 avril, 27 juin, 10 septembre, 22 novembre, 31 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou vert/Calcédoine.
- **Prière.** « Dominus custodiat introilum tuum, et exitum tuum. Et ex hoc nunc, et in saeculum. »
- **Visions.**
  - *Suppression de la douleur.*
  - *Aide dans la réalisation des souhaits (ne peuvent pas inclure de souhaits enfreignant les commandements de Dieu).*
  - *Stimulation de la créativité.*
  - *Récoltes abondantes.*
  - *Guérison par les plantes des blessures Légères, Sérieuses et Graves.*
  - *Amélioration des relations.*
  - *Armure légère.*
  - *Protection contre la sécheresse et venue de la pluie.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Aim.*

3 – Hahiuiah (Trône)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu bon par lui-même.
- **Heure.** 7h40 à 8h00.
- **Jours.** 18 au 23 juillet. 14 avril, 28 juin, 11 septembre, 23 novembre, 1er février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou jaune/Fluorine bleue.
- **Prière.** « Ecce oculi Domini super metuentes eum. Et in eis, qui sperant in misericordia ejus. »
- **Visions.**
  - *Miséricorde de Dieu.*
  - *Pardon pour les crimes.*
  - *Compréhension de l'échec.*
  - *Protection contre les dettes karmiques.*
  - *Réconciliation avec ceux qui ont offensé.*
  - *Protection contre les assassins, les voleurs et les animaux.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Naberius.*

4 – Nith-Haiah (Domination)

Portée : Voix ; Cible : Moi ou Toi ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu qui donne la sagesse.
- **Heure.** 8h00 à 8h20.
- **Jours.** 23 au 27 juillet. 15 avril, 29 juin, 12 septembre, 24 novembre, 2 février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou bleu pâle/Quartz rose.
- **Prière.** « Confitebor tibi Domine in tolo corde meo. Narrabo omnia mirabilia tua. »
- **Visions.**
  - *Suppression des séquelles de rejet.*
  - *Sagesse.*
  - *Compréhension des mystères occultes.*
  - *Révélation par les rêves.*
  - *Exorcisme.*
  - *Désenvoutement.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Glasya-Labolas.*

4 – Haaiah (Domination)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu caché.
- **Heure.** 8h20 à 8h40.
- **Jours.** 28 juillet au 2 août. 16 avril, 30 juin, 13 septembre, 25 novembre, 3 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou pourpre/Magnétite.
- **Prière.** « Clamavi in toto corde meo, exaudi me Domine. Justifocationes tuas requiram. »
- **Visions.**
  - *Sonder les mystères.*
  - *Découverte des conspirations.*
  - *Découverte du but de sa vie.*
  - *Découverte des réels buts d'une mission.*
  - *Victoire lors d'un procès.*

- *Succès politique.*
- *Appuis favorables.*
- *Oreille attentive.*
- *Contrer les pouvoirs du démon Bune.*

4 – Ierathel (Domination)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu qui punit les méchants.
- **Heure.** 8h40 à 9h00.
- **Jours.** 2 au 7 août. 17 avril, 1er juillet, 14 septembre, 26 novembre, 4 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta ou or/Quartz morion.
- **Prière.** « Eripe me Domine ab homine malo, a viro iniquo eripe me. »
- **Visions.**
  - *Punition des méchants.*
  - *Connaissance des lois divines.*
  - *Acceptation de son destin.*
  - *Repentir.*
  - *Confondre les méchants.*
  - *Libère de la calomnie et de l'injustice.*
  - *Découvertes de vérités éternelles.*
  - *Succès d'une entreprise vertueuse.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Ronove.*

4 – Seehiah (Domination)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu qui guérissez les malades.
- **Heure.** 9h00 à 9h20.
- **Jours.** 8 au 13 août. 18 avril, 2 juillet, 15 septembre, 27 novembre, 5 février.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou pourpre/Jaspe rouge.
- **Prière.** « Deus ne elongeris a me. Deus meus in auxilium meum respice. »
- **Visions.**
  - *Guérison des maladies.*
  - *Guérison des blessures les plus graves.*
  - *Protection contre les incendies.*
  - *Protection contre la ruine.*
  - *Protection contre les coups du sort.*
  - *Pardon et compréhension des erreurs.*
  - *Rendre prudent.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Berith.*

4 – Reiiel (Domination)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu prompt à secourir.
- **Heure.** 9h20 à 9h40.
- **Jours.** 13 au 18 août. 19 avril, 3 juillet, 16 septembre, 28 novembre, 6 février.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou or pâle/Rubis.
- **Prière.** « Ecce enim Deus adjuvat me. Et Dominus susceptor est animae meae. »
- **Visions.**
  - *Protection contre les manœuvres (sociales) d'un ennemi.*
  - *Libération du mauvais œil, qui est la conséquence néfaste des mauvaises pensées et de l'envie des autres.*
  - *Inspiration en matière sociale.*
  - *Persuasion et Meneur d'hommes plus efficaces.*
  - *Découverte de sa mission.*
  - *Réalisation d'une œuvre.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Astaroth.*

4 – Omael (Domination)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu patient.
- **Heure.** 9h40 à 10h00.
- **Jours.** 18 au 23 août. 20 avril, 4 juillet, 17 septembre, 29 novembre, 7 février.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou or/Grenat.
- **Prière.** « Quoniam tu es patientia mea Domine spes mea a juventute mea. »
- **Visions.**
  - *Patience dans les ennuis.*
  - *Bonne relations entre parents et enfants.*
  - *Fécondité physique et spirituelle.*
  - *Accouchement sans douleur et sans danger.*
  - *Bénédiction de l'âme du nouveau-né pour toute sa vie.*
  - *Contrôle des animaux.*
  - *Compréhension des animaux.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Forneus.*

4 – Lecabel (Domination)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu qui inspire.
- **Heure.** 10h00 à 10h20.
- **Jours.** 24 au 28 août. 21 avril, 5 juillet, 18 septembre, 30 novembre, 8 février.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou pourpre/Pierre de lune.
- **Prière.** « Quoniam non cognovi litteraturam introibo in potentias Domini. Domine memorabor justiliae tuae solius. »

- **Visions.**
  - *Inspiration dans tous les domaines.*
  - *Démarche à suivre dans toutes les activités professionnelles.*
  - *Net renforcement de l'Adaptabilité et de la Perception.*
  - *Réussite en Artisanat (agriculture).*
  - *Réussite en Science.*
  - *Réussite en Connaissances spé.* (Géographie).
  - *Contrer les pouvoirs du démon Foras.*

4 – Vaiariah (Domination)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Dieu juste.
- **Heure.** 10h20 à 10h40.
- **Jours.** 28 août au 2 septembre. 22 avril, 6 juillet, 19 septembre, 1er décembre, 9 février.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou bleu/Saphir
- **Prière.** « Quia rectum est verbum Domini, et monia opera ejus in fide. »
- **Visions.**
  - *Punit ceux qui contreviennent à la loi.*
  - *Favorise les justes.*
  - *L'injustice ne paie pas.*
  - *Trouver un bon avocat et un juge équitable.*
  - *Renforcement conséquent de l'Érudition et de l'Expression.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Asmoday.*

5 – Iehuiah (Puissance)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu qui connaît toute chose.
- **Heure.** 10h40 à 11h00.
- **Jours.** 3 au 8 septembre. 23 avril, 7 juillet, 20 septembre, 2 décembre, 10 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta ou rouge/Rhodocrosite
- **Prière.** « Dominus scit cogitationes hominium quoniam vanae sunt. »
- **Visions.**
  - *Érudition supérieure.*
  - *Révélation des traîtrises.*
  - *Évitement des pièges.*
  - *Découverte de ses propres erreurs.*
  - *Réussite professionnelle.*
  - *Découverte de ce qui est caché.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Gaap.*

5 – Lehahiah (Puissance)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu clément.
- **Heure.** 11h00 à 11h20.
- **Jours.** 8 au 13 septembre. 24 avril, 8 juillet, 21 septembre, 3 décembre, 11 février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou pourpre/Quartz
- **Prière.** « Speret Israel in Domino ; ex hoc nunc, et usque in saeculum. »
- **Visions.**
  - *Connaissance des lois divines cachées.*
  - *Calme la colère.*
  - *Faveurs exceptionnelles auprès des grands de ce monde.*
  - *Compréhension de la structuration de l'univers.*
  - *Clémence divine.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Furfur.*

5 – Chavakiah (Puissance)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 30 min ou Permanent (Succession sans tension).

- **Attribut.** Dieu qui donne la joie.
- **Heure.** 11h20 à 11h40.
- **Jours.** 13 au 18 septembre. 25 avril, 9 juillet, 22 septembre, 4 décembre, 12 février.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise pâle ou orange/Tourmaline noire.
- **Prière.** « Dilexi quoniam exaudiet Dominus vocem orationis meae. »
- **Visions.**
  - *Retour de l'harmonie.*
  - *Réconciliation au sein d'un même groupe ou d'une même famille.*
  - *Pardon pour les offenses.*
  - *Succession sans tensions.*
  - *Ouvre la voie.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Marchosias.*

5 – Menadel (Puissance)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu adorable.
- **Heure.** 11h40 à 12h00.
- **Jours.** 18 au 23 septembre. 26 avril, 10 juillet, 23 septembre, 5 décembre, 13 février.
- **Couleurs/Cristal.** Corail ou rose/Cornaline.
- **Prière.** « Domine dilexi decorem domus tuae. Et locum habitationis gloriae tuae. »
- **Visions.**
  - *Aide conséquente dans les domaines matériels et spirituels.*
  - *Conservation de ses biens.*

- *Conservation de son poste ou de son emploi.*
- *Richesse intérieure.*
- *Libération des habitudes karmiques (schémas répétés entre les incarnations).*
- *Contrer les pouvoirs du démon Stolas.*

5 – Aniel (Puissance)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Dieu des vertus.
- **Heure.** 12h00 à 12h20.
- **Jours.** 23 au 28 septembre. 27 avril, 11 juillet, 24 septembre, 6 décembre, 14 février.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou rouge/Tourmaline rose.
- **Prière.** « Deus ad virtutem converte nos. Et ostende faciem tuam et salvi erimus. »
- **Visions.**
  - *Vertu divine.*
  - *Désintrication des situations complexes.*
  - *Se sortir de situations complexes.*
  - *Compréhension des êtres différents de soi.*
  - *Coutumes différentes.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Phenex.*

5 – Haamiah (Puissance)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu, l'espérance de tous les enfants de la terre.
- **Heure.** 12h20 à 12h40.
- **Jours.** 29 septembre au 3 octobre. 28 avril, 12 juillet, 25 septembre, 7 décembre, 15 février.
- **Couleurs/Cristal.** Orange ou indigo/Péridot.
- **Prière.** « Quoniam tu es Domine spes mea. Altissimum posuisti refugium tuum. »
- **Visions.**
  - *Protection contre n'importe quel danger précis.*
  - *Découverte de la vérité.*
  - *Acquisition d'un trésor spirituel.*
  - *Acquisition d'un trésor terrestre.*
  - *Aide pour modeler un aspect du monde à sa façon.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Halphas.*

5 – Rehael (Puissance)

Portée : Voix ou Toucher (Suppression des blessures et des maladies) ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu qui reçoit les pécheurs.
- **Heure.** 12h40 à 13h00.
- **Jours.** 3 au 8 octobre. 29 avril, 13 juillet, 26 septembre, 8 décembre, 16 février.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise/Quartz rose.
- **Prière.** « Ut quid Domine repellis orationem meam. Avertis faciem tuam a me. »
- **Visions.**
  - *Suppression des blessures et des maladies.*
  - *Grande aide à la résolution d'une énigme ou d'un problème.*
  - *Entente entre parents et enfants.*
  - *Harmonie et amour.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Malphas.*

5 – Ieiazel (Puissance)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Dieu qui réjouit.
- **Heure.** 13h00 à 13h20.
- **Jours.** 9 au 13 octobre. 30 avril, 14 juillet, 27 septembre, 9 décembre, 17 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou or pâle/Perle.
- **Prière.** « Domine libera animam meam a labiis iniquis et a lingua dolosa. »
- **Visions.**
  - *Succès artistique.*
  - *Succès scientifique.*
  - *Libération des ennemis.*
  - *Libération de schémas de pensée.*
  - *Consolation des maux.*
  - *Suppression des vices.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Raum.*

6 – Hahahel (Vertu)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Dieu en trois personnes.
- **Heure.** 13h20 à 13h40.
- **Jours.** 14 au 18 octobre. 1er mai, 15 juillet, 28 septembre, 10 décembre, 18 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou rose/Quartz rutile.
- **Prière.** « Audivit Dominus, et misertus est mei. Dominus factus est meus adjutor. »
- **Visions.**
  - *Protection dans les missions commandées.*
  - *Inspiration religieuse.*
  - *Protection dans les pratiques religieuses.*
  - *Retrouver la foi.*
  - *Convaincre les incroyants.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Focalor.*

6 – Mikael (Vertu)

Portée : Ici ou Continent/Océan (Communication avec les êtres éloignés) ; Cible : Nous ; Durée : 2 min.

- **Attribut.** Vertu de Dieu, maison de Dieu, semblable à Dieu
- **Heure.** 13h40 à 14h00.
- **Jours.** 19 au 23 octobre. 2 mai, 16 juillet, 29 septembre, 11 décembre, 19 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou orange/Obsidienne.
- **Prière.** « Dominus custodit et ab omni malo. Custodiat animam tuam Dominus. »
- **Visions.**
  - *Voyage en sécurité.*
  - *Communication avec les êtres éloignés.*
  - *Parfait diplomate.*
  - *Se faire respecter.*
  - *Grande efficacité en Meneur d'hommes, Persuasion et Politique.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Sabnock.*

6 – Veualiah (Vertu)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 30 min ou 1 semaine (Faveurs de personnages haut placés).

- **Attribut.** Roi dominateur.
- **Heure.** 14h00 à 14h20.
- **Jours.** 24 au 29 octobre. 3 mai, 17 juillet, 30 septembre, 12 décembre, 20 février.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou vert pâle/Émeraude.
- **Prière.** « Et ego ad te Domine clamavi. Et mane oratio mea praeveniet te. »
- **Visions.**
  - *Suppression totale d'un des dangers propres à une entreprise (ex : silence total ou absence de sentinelles lors d'un raid).*
  - *Prospérité.*
  - *Faveurs de personnages haut placés.*
  - *Succès d'action dans le cadre d'une cause juste.*
  - *Découverte des complots.*
  - *Gloire militaire et effets décuplés de la Gloire.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Vepar.*

6 – Ielahiah (Vertu)

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Dieu éternel.
- **Heure.** 14h20 à 14h40.
- **Jours.** 29 octobre au 2 novembre. 4 mai, 18 juillet, 1er octobre, 13 décembre, 21 février.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou violet/Hématite.
- **Prière.** « Voluntaria oris mei bene placita fac Domine. Et judicia tua doce me. »
- **Visions.**
  - *Courage face à l'adversité.*
  - *Courage de prendre des décisions justes mais difficiles.*
  - *Protection contre les armes (Armure 4).*
  - *Protection complète contre les voleurs et les rôdeurs.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Shax.*

6 – Sealiah (Vertu)

Portée : Là ; Cible : Nous ou Toi (Rendre la pleine santé à un être vivant, Résurrection de plante et d'animal) ; Durée : 30 min.

- **Attribut.** Moteur de toute chose.
- **Heure.** 14h40 à 15h00.
- **Jours.** 3 au 7 novembre. 5 mai, 19 juillet, 2 octobre, 14 décembre, 22 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta ou violet/Tourmaline noire.
- **Prière.** « Si dicebam, motus est pes meum. Misericordia tua Domine adjuebat me. » »
- **Visions.**
  - *Apprentissage individuel ou de groupe rapide (don de points d'expérience dans une compétence).*
  - *Rendre la pleine santé à un être vivant (homme, animal, végétal).*
  - *Résurrection de plante et d'animal.*
  - *Assainissement d'une région affectée par une maladie.*
  - *Confondre l'orgueil et mettre en valeur la modestie.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Vine.*

6 – Airiel (Vertu)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu révélateur.
- **Heure.** 15h00 à 15h20.
- **Jours.** 8 au 12 novembre. 6 mai, 20 juillet, 3 octobre, 15 décembre, 23 février.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou vert/Péridot
- **Prière.** « Suavis Dominus universis. Et miserationes ejus super omnia opera ejus. »
- **Visions.**
  - *Rendre visible ce qui est caché.*
  - *Rêves prémonitoires.*
  - *Découvertes scientifiques ou géographiques.*
  - *Lien entre deux événements apparemment distincts.*
  - *Idées originales et surprenantes pour les autres.*
  - *Illumination de la voie à suivre.*
  - *Élévation de la pensée rationnelle.*
  - *Solidité du corps, du cœur, de l'esprit et de l'âme.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Bifrons.*

6 – Asaliah (Vertu)

Portée : Là ; Cible : Toi ou Eux (Confondre publiquement les méchants) ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu juste, qui indique la vérité.
- **Heure.** 15h20 à 15h40.
- **Jours.** 13 au 17 novembre. 7 mai, 21 juillet, 4 octobre, 16 décembre, 24 février.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou or/Ambre.
- **Prière.** « Quam magnificata sunt opera tua Domine ! Omnia in sapientia fecisti. Impleta est terra possessione tua. »
- **Visions.**
  - *Élévation spirituelle et philosophique.*
  - *Connaissance de la vérité sur un sujet précis (avec accord du MJ).*
  - *Connaissance du comportement juste.*
  - *Confondre publiquement les méchants.*
  - *Protection contre l'immoralité.*
  - *Protection contre les scandales.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Vual.*

6 – Mihael (Vertu)

Portée : Voix/Vue/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (Donne le repos… et Donne un corps…).

- **Attribut.** Dieu, père secourable.
- **Heure.** 15h40 à 16h00.
- **Jours.** 18 au 23 novembre. 8 mai, 22 juillet, 5 octobre, 17 décembre, 25 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta/Turquoise.
- **Prière.** « Notum fecit Dominus salutare suum. In conspectu gentium revelatit justitiam suam. »
- **Visions.**
  - *Célébration de l'amour maternel.*
  - *Certitude juste et apaisante.*
  - *Recherche de bien-être.*
  - *Amour et paix.*
  - *Rencontre de l'âme sœur.*
  - *Voir au-delà des faits, des actes et des paroles.*
  - *Visualisation des âmes en peine et communication avec elles.*
  - *Donne le repos aux âmes en peine.*
  - *Donne un corps juste mort à une âme en peine pour qu'elle revienne à la vie.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Haagenti.*

7 – Vehuel (Principauté)

Portée : Ici ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu grand et élevé.
- **Heure.** 16h00 à 16h20.
- **Jours.** 23 au 27 novembre. 9 mai, 23 juillet, 6 octobre, 18 décembre, 26 février.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou pourpre/Jaspe léopard.
- **Prière.** « Magnus Dominus et laudabilis nimis et magnitudinia ejus non est finis. »
- **Visions.**
  - *Illumination divine.*
  - *Contemplation d'un aspect de Dieu.*
  - *Découverte de ses valeurs intérieures.*
  - *Visions du passé, du présent et de l'avenir.*
  - *Rendre les puissants généreux à l'égard du Kabbaliste.*
  - *Consolation dans l'affliction.*
  - *Puissance physique et matérielle.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Crocell.*

7 – Daniel (Principauté)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 4 h.

- **Attribut.** Le Signe des Miséricordes.
- **Heure.** 16h20 à 16h40.
- **Jours.** 28 novembre au 2 décembre. 10 mai, 24 juillet, 7 octobre, 19 décembre, 27 février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo/Pierre de croix.
- **Prière.** « Miserator et misericors Dominus. Longanimis et misericors. »
- **Visions.**
  - *Confession.*
  - *Pardon des offenses.*
  - *Régénération corporelle.*
  - *Renaissance.*
  - *Récupération de ce qui a été pris ou perdu.*
  - *Victoire morale et du moral (Test de Moral des ennemis).*
  - *Effacement des erreurs (retour dans le temps avec la connaissance de ce qui s'est passé pour modifier le déroulement et les conséquences d'une unique scène).*
  - *Nouvel espoir.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Furcas.*

7 – Hahaziah (Principauté)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu caché.
- **Heure.** 16h40 à 17h00.
- **Jours.** 2 au 7 décembre. 11 mai, 25 juillet, 8 octobre, 20 décembre, 28 février.
- **Couleurs/Cristal.** Violet/Magnésite.
- **Prière.** « Sit gloria Domini in saeculum. Laetabitur Dominus in operibus suis. »
- **Visions.**
  - *Réponse à toute question concernant le règne minéral, animal ou végétal.*

- *Révélation des mystères occultes.*
- *Révélation des événements et des objets cachés.*
- *Mettre au jour complots et trahisons.*
- *Donne une mission divine ou rend divine une mission.*
- *Protection contre la convoitise.*
- *Guérison de toutes les douleurs, maladies et blessures.*
- *Contrer les pouvoirs du démon Balam.*

7 – Imamiah (Principauté)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 4 h ou Permanent (Libération…, Abandon…, Destruction…).

- **Attribut.** Dieu élevé au-dessus de toute chose.
- **Heure.** 17h00 à 17h20.
- **Jours.** 8 au 12 décembre. 12 mai, 26 juillet, 9 octobre, 21 décembre, 1er mars.
- **Couleurs/Cristal.** Orange/Obsidienne neige.
- **Prière.** « Confitebor Domino secundum justitiam ejus. Et psallam nomini Domini altissimi. »
- **Visions.**
  - *Voyage sans aucun danger.*
  - *Redécouverte de la voie spirituelle.*
  - *Libération de l'esclavage, de quelque type que ce soit.*
  - *Libération des prisonniers.*
  - *Abandon définitif des habitudes.*
  - *Destruction de ce qui constitue le pouvoir de l'ennemi.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Alocer.*

7 – Nanael (Principauté)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Dieu qui abaisse les orgueilleux.
- **Heure.** 17h20 à 17h40.
- **Jours.** 13 au 18 décembre. 13 mai, 27 juillet, 10 octobre, 22 décembre, 2 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert/Jade.
- **Prière.** « Cognovi Domine quia aequitas judicia tua. Et in veritate tua humiliasti me. »
- **Visions.**
  - *Rajeunissement intellectuel et physique.*
  - *Punition de l'orgueilleux.*
  - *Contemplation spirituelle (visualisation des Races d'êtres spirituels à l'œuvre dans le monde) et possible interaction avec elles.*
  - *Aide pour l'accomplissement de grands travaux.*
  - *Compréhension des sciences abstraites.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Caim.*

7 – Nithael (Principauté)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 1 semaine ou 1 année (Poste assuré, ou Longue vie).

- **Attribut.** Roi des cieux.
- **Heure.** 17h40 à 18h00.
- **Jours.** 28 au 22 décembre. 14 mai, 28 juillet, 11 octobre, 23 décembre, 3 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune/Rubis.
- **Prière.** « Dominus in coelo paravit sedem suam. Et regnum ipsius monibus dominabitur. »
- **Visions.**
  - *Miséricorde divine.*
  - *Protection contre tous les dangers.*
  - *Protection de la part de personnes haut placées.*
  - *Augmentation de la Gloire reçue.*
  - *Poste assuré.*
  - *Longue vie (ralentissement des effets de l'âge).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Murmur.*

7 – Mebahiah (Principauté)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu éternel.
- **Heure.** 18h00 à 18h20.
- **Jours.** 22 au 27 décembre. 15 mai, 29 juillet, 12 octobre, 24 décembre, 4 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu/Sodalite.
- **Prière.** « Tu autem Domine in aeternum permanes. Et memoriale tuum in generationem. »
- **Visions.**
  - *Tirer des cartes et stocker les Soleils pour un autre Acte Sacré.*
  - *Force morale et religieuse.*
  - *Illumination divine (réserve de 10 points à dépenser pour ajouter +1D à un ou des Tests de compétence Mental, Social ou Maritime).*
  - *Piété et vertu.*
  - *Fécondité physique, mentale ou spirituelle.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Orobas.*

7 – Poiel (Principauté)

- **Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.**
- **Attribut.** Dieu qui soutient l'univers.
- **Heure.** 18h20 à 18h40.
- **Jours.** 28 au 31 décembre. 16 mai, 30 juillet, 13 octobre, 25 décembre, 5 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta/Œil de taureau.

- **Prière.** « Allevat Dominus omnes qui corrunt. Et origit omnes elisos. »
- **Visions.**
  - *Renommée (gains de Gloire × 5 et d'Infamie × 2 pour la durée du Pouvoir).*
  - *Fortune (chance extraordinaire).*
  - *Fortune (trouver des richesses ou des moyens de l'acquérir).*
  - *Savoir, connaissance et sagesse.*
  - *Empathie, Persuasion et Séduction redoutablement efficaces (+4D) du fait d'une faculté accrue d'expression des sentiments.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Gomory.*

8 – Nemamiah (Archange)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu louable.
- **Heure.** 18h40 à 19h00.
- **Jours.** 1er au 5 janvier. 17 mai, 31 juillet, 14 octobre, 26 décembre, 6 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou orange/Sugilite.
- **Prière.** « Qui timent Dominum speraverunt in Domino. Adjutor eorum et protector eorum est. »
- **Visions.**
  - *Prospérité en toute chose.*
  - *Libération des chaînes et des prisons.*
  - *Rêves prémonitoires.*
  - *Parfaite stratégie.*
  - *Victoire dans une bataille.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Ose.*

8 – Ieialel (Archange)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Nous ; Durée : 1 semaine ou Permanent (Guérison, Don de la vue).

- **Attribut.** Dieu qui exauce les générations.
- **Heure.** 19h00 à 19h20.
- **Jours.** 5 au 10 janvier. 18 mai, 1er août, 15 octobre, 27 décembre, 7 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise pâle ou rose/Perle.
- **Prière.** « Et anima turbula est valde ; sed tu Domine usque quo ? »
- **Visions.**
  - *Faire jaillir la vérité.*
  - *Réconfort dans l'affliction.*
  - *Amour pour le sexe opposé.*
  - *Habileté manuelle (réserve de 10 points à dépenser pour ajouter +1D à un ou des Tests de compétence Physique, Technique ou de Combat).*
  - *Guérison des séquelles de blessures.*
  - *Don de la vue aux aveugles.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Amy.*

8 – Harahel (Archange)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 année.

- **Attribut.** Dieu qui connaît toute chose.
- **Heure.** 19h20 à 19h40.
- **Jours.** 10 au 15 janvier. 19 mai, 2 août, 16 octobre, 28 décembre, 8 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou rose/Hyacinthe.
- **Prière.** « A solis ortu usque ad occasum, laudabile nomem Domini. »
- **Visions.**
  - *Redonne la fécondité aux femmes stériles.*
  - *Harmonie dans la famille ou les cercles de personnes proches.*
  - *Découverte d'objets de valeur.*
  - *Affaires fructueuses.*
  - *Annulation des dettes (morales ou financières).*
  - *Plaisir d'étudier.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Orias.*

8 – Mizrael (Archange)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 année.

- **Attribut.** Dieu qui soulage les opprimés.
- **Heure.** 19h40 à 20h00.
- **Jours.** 15 au 20 janvier. 20 mai, 3 août, 17 octobre, 29 décembre, 9 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou vert/Œil de tigre.
- **Prière.** « Justus Dominus in omnibus viis suis. Et sanctus in omnibus operibus suis. »
- **Visions.**
  - *Fin d'un type d'oppression ou de persécution.*
  - *Guérison des maladies mentales.*
  - *Longue vie.*
  - *Obéissance des subordonnés.*
  - *Distinction par la vertu et par les talents.*
  - *Énergie cosmique.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Vapula.*

8 – Umabel (Archange)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 1 année.

- **Attribut.** Dieu au-dessus de toute chose.
- **Heure.** 20h00 à 20h20.
- **Jours.** 20 au 25 janvier. 21 mai, 4 août, 18 octobre, 30 décembre, 10 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou bleu pâle/Topaze.

- **Prière.** « Sit nomen Domini benedictum, ex hoc nunc et usque in saeculum. »
- **Visions.**
  - *Prédiction du futur d'une personne par l'astrologie et modification de celui-ci.*
  - *Conduite en accord avec les lois divines.*
  - *Retour spirituel vers Dieu.*
  - *Choix des compagnons.*
  - *Chance en amitié.*
  - *Connaissance de l'Astrologie et de la Physique (+5D en Astrologie et en Sciences).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Zagan.*

8 – Iahhel (Archange)

Portée : Là ou Continent/Océan (Vision du présent dans un lieu lointain mais connu) ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Attribut.** Être suprême.
- **Heure.** 20h20 à 20h40.
- **Jours.** 25 au 30 janvier. 22 mai, 5 août, 19 octobre, 31 décembre, 12 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou orange/Perle.
- **Prière.** « Vide quoniam mandata tua dilexi Domine, in misericordia tua vivifica me. »
- **Visions.**
  - *Connaissance et sagesse divine : vision du futur proche (indépendamment des actions du joueur) et du passé (dans la limite de la Durée du Pouvoir) dans le lieu où l'on se trouve très exactement.*
  - *Vision du présent dans un lieu lointain mais connu.*
  - *Abandon du monde.*
  - *Recherche de transcendance et de modestie.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Valac.*

8 – Annauel (Archange)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois ou Permanent (Conversion à une religion du livre…).

- **Attribut.** Dieu infiniment bon.
- **Heure.** 20h40 à 21h00.
- **Jours.** 30 janvier au 4 février. 23 mai, 6 août, 20 octobre, 1er janvier, 13 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou orange/Saphir.
- **Prière.** « Servite Domino in timore. Et exultate ei cum tremore. »
- **Visions.**
  - *Ouvriers invisibles (ils réalisent n'importe quelle tâche non contraire aux commandements de Dieu, de manière invisible à la faveur de la nuit).*
  - *Conserve en parfaite santé.*
  - *Protège des accidents.*
  - *Tests sous Adaptabilité ou Érudition Routiniers (+4).*
  - *Conversion à une religion du livre des athées et des indifférents.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Andras.*

8 – Mehiel (Archange)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Dieu qui vivifie toute chose.
- **Heure.** 21h00 à 21h20.
- **Jours.** 4 au 9 février. 24 mai, 7 août, 21 octobre, 2 janvier, 14 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou rose/Diamant.
- **Prière.** « Ecce oculi Domini super metuentes eum. Et in eis, qui sperant super misericordiam ejus. »
- **Visions.**
  - *Protection contre tous les sortilèges et interventions divines.*
  - *Dissipations de tous les sortilèges et interventions divines.*
  - *Contrôle complet de l'élément Eau (marcher sur l'eau, mer démontée, prison liquide, gel de la mer, etc.).*
  - *Protection contre les naufrages.*
  - *10 points à dépenser dans des actions individuelles ou de groupe qui concernent la mer. 1 point dépensé permet d'obtenir +1D à un Test (maximum +4D par Test).*
  - *Découverte apportant la fortune.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Flauros.*

9 – Damabiah (Ange)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Dieu fontaine de sagesse.
- **Heure.** 21h20 à 21h40.
- **Jours.** 10 au 14 février. 25 mai, 8 août, 22 octobre, 3 janvier, 15 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou vert/Labradorite.
- **Prière.** « Convertere Domine, et usque qua et deprecabilis esto super savos tuos. »
- **Visions.**
  - *Domination des animaux aquatiques.*
  - *Domination des marins.*
  - *Contrôle des navires.*
  - *Protection contre les Pouvoirs d'autres religions.*
  - *Maîtrise de la Science des fluides (+5D aux Tests de Science et d'Ingénierie Navale pour tout ce qui concerne l'eau et les liquides).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Andrealphus.*

9 – Manakel (Ange)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine ou Permanent (Modification permanente de la personnalité).

- **Attribut.** Dieu qui seconde et entretient toute chose.
- **Heure.** 21h40 à 22h00.
- **Jours.** 14 au 19 février. 26 mai, 9 août, 23 octobre, 4 janvier, 16 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou bleu/Topaze bleue.
- **Prière.** « Ne derelinquas me Domine Deus meus ; ne discesseris a me. »
- **Visions.**
  - *Entretien de toute chose.*
  - *Protection du sommeil et rêves prophétiques.*
  - *Appui des grands de ce monde.*
  - *Amitié des hommes de Dieu.*
  - *Contrôle de l'eau.*
  - *Raz-de-marée, mer démontée, etc.*
  - *Modification permanente de la personnalité.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Cimeries.*

9 – Eiael (Ange)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 année.

- **Attribut.** Dieu, délice des enfants des hommes.
- **Heure.** 22h00 à 22h20.
- **Jours.** 19 au 24 février. 27 mai, 10 août, 24 octobre, 5 janvier, 17 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Corail/Nacre.
- **Prière.** « Delectare in Domino et dabit tibi petitiones cordis tui. »
- **Visions.**
  - *Délice des enfants.*
  - *Illumination de l'âme.*
  - *Aptitude pour les sciences complexes.*
  - *Vérité.*
  - *Sagesse divine.*
  - *Réconfort et méditation.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Amduscias.*

9 – Habuiah (Ange)

Portée : Toucher (Don de guérison) ou Continent/Océan ; Cible : Toi (Don de guérison), Vous ; Durée : 1 année ou Permanent (Don de guérison).

- **Attribut.** Dieu qui donne avec libéralité.
- **Heure.** 22h20 à 22h40.
- **Jours.** 24 février au 1er mars. 28 mai, 11 août, 25 octobre, 6 janvier, 18 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou turquoise/Œil de faucon.
- **Prière.** « Confitemini Domino, quoniam bonus. Quoniam in saeculum misericordia ejus. »
- **Visions.**
  - *Soin du corps, de l'esprit et de l'âme.*
  - *Fécondité d'une terre, d'un animal ou d'une personne.*
  - *Maintien en bonne santé.*
  - *Récoltes abondantes.*
  - *Domination des animaux domestiques.*
  - *Don de guérison (réduire par le toucher de deux crans la gravité d'une blessure ou d'une maladie, une unique fois par cible et par jour).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Belial.*

9 – Rochel (Ange)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Moi (Omni-vision), Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Dieu qui voit tout.
- **Heure.** 22h40 à 23h00.
- **Jours.** 1er au 5 mars. 29 mai, 12 août, 26 octobre, 7 janvier, 19 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou rose/Œil de faucon.
- **Prière.** « Dominus pars haeredilatis meae, et calicis mei. Tu es, qui restitues haereditatem meam mihi. »
- **Visions.**
  - *Omni-vision.*
  - *Distribution de la miséricorde divine.*
  - *Renommée et fortune.*
  - *Retrouver les objets volés, retour à leurs propriétaires.*
  - *Découverte des auteurs des vols.*
  - *Connaissance du droit.*
  - *Juge équitable.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Decarabia.*

9 – Jabamiah (Ange)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Attribut.** Verbe qui produit toute chose.
- **Heure.** 23h00 à 23h20.
- **Jours.** 6 au 11 mars. 30 mai, 13 août, 27 octobre, 8 janvier, 20 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou vert/Aigue marine.
- **Prière.** « In principio creavit Deus caelum et terram. »
- **Visions.**
  - *Verbe qui produit toute chose (création de matière et de forme).*
  - *Octroi de n'importe quelle chose.*
  - *Pouvoir d'engendrer des idées et des êtres.*
  - *Capacité créatrice (+5S en Art et Artisanat).*

- *Ramener à Dieu.*
- *Révélation philosophique.*
- *Contrer les pouvoirs du démon Seere.*

9 – Haiaiel (Ange)

Portée : Univers ; Cible : Au-delà d'Eux ; Durée : 24 h.

- **Attribut.** Dieu maître de l'univers.
- **Heure.** 23h20 à 23h40.
- **Jours.** 11 au 15 mars. 31 mai, 14 août, 28 octobre, 9 janvier, 21 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou bleu pâle/Diamant.
- **Prière.** « Confitebor Domino nimis in ore meo. Et in medio multorum laudabo eum. »
- **Visions.**
  - *Maître des forces cosmiques (mouvement des planètes et des étoiles, rayonnement cosmique mortel, météorites, etc.).*
  - *Protection contre tout.*
  - *Courage face au danger.*
  - *Victoire dans les justes combats.*
  - *Confusion des méchants.*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Dantalian.*

9 – Mumiah (Ange)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Eux ; Durée : 1 année.

- **Attribut.** Oméga, fin de toute chose.
- **Heure.** 23h40 à 00h00.
- **Jours.** 16 au 21 mars. 1er juin, 15 août, 29 octobre, 10 janvier, 22 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise ou bleu pâle/Turquoise.
- **Prière.** « Convertere anima mea in requiem tuam. Quia Dominus beneficit tibi. »
- **Visions.**
  - *Fin de toute (n'importe quelle) chose.*
  - *Succès en toute (n'importe quelle) chose.*
  - *Protection des opérations occultes.*
  - *Richesse des réalisations.*
  - *Secrets miraculeux menant au bonheur.*
  - *Découverte des secrets de la nature.*
  - *Longue vie.*
  - *Protection des pauvres et des malades.*
  - *Don de guérison et maîtrise de la médecine (Niveau 8 en Chirurgie, Herboristerie, Médecine ou Premiers Soins).*
  - *Contrer les pouvoirs du démon Andromalius.*

10 – Kether (« Seuil d'éternité »)

Portée : Personnelle (non-modifiable) ; Cible : Moi (non-modifiable) ; Durée : Permanent.

- **Attribut.** Seuil d'éternité.
- **Heure.** Toute.
- **Jours.** Tous.
- **Visions.**
  - *Accès gratuit et illimité aux pouvoirs connus de la Voie (jusqu'à la Puissance 9) aux heures ou aux jours d'activité, avec les paramètres de base de ces pouvoirs.* Ces paramètres ne peuvent pas être augmentés.
  - *Contrer le pouvoir Vallée de la mort.*

10 – Izschim

Portée : Personnelle (Vie éternelle), Vue (Brûler les grandes Âmes Damnées) ou Là-bas (Repérer les petites Âmes Damnées) ; Cible : Moi (Vie éternelle) ou Eux ; Durée : Permanent.

- **Attribut.** Âme glorifiée.
- **Heure.** Toute.
- **Jours.** Tous.
- **Visions.**
  - *Vie éternelle : accéder à ce pouvoir donne la vie éternelle. À la mort du corps, l'esprit se détache et vient habiter un autre corps, préférentiellement celui d'un nourrisson.*
  - *Repérer les petites Âmes Damnées (les êtres malfaisants pour soi).*
  - *Brûler les grandes Âmes Damnées (ceux qui ont recours aux Puissances Infernales).*
  - *Contrer le pouvoir Âme Damnée.*

Voie des Qlipoth

* Contrôle : pouvoir permettant de diriger les actions et les paroles d'une entité contre la volonté de celle-ci. Si l'entité est animée, elle reste consciente de ses actes mais n'a pas de prise sur eux. Une personne attentive a droit à un Test d'Empathie (Per) Difficile (-2) pour voir que les actions de l'entité sont anormales. Une personne connaissant cette entité s'aperçoit immédiatement que quelque chose ne va pas.

** Domination : la domination est semblable au contrôle, si ce n'est que l'entité est consentante, si bien qu'il est impossible de repérer qu'elle est dominée.

*** Enseignement : pouvoir donnant un bonus à une ou des compétences.

Familier : Cf. page 163.

Servants : Cf. page 163.

1 – Baal (Faux dieu)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Créature à tête d'homme, de chat ou de crapaud, ou les trois têtes à la fois, avec une voix rauque.
- **Heure.** 0h00 à 0h20.

- **Jours.** 21 au 26 mars. 22 mars, 4 juin, 19 août, 31 octobre, 10 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou rose/Cornaline.
- **Visions.**
  - *Invisibilité immobile dans l'ombre.*
  - *Pyromanie.*
  - *Colère.*
  - *Agressivité.*
  - *Hâte néfaste.*
  - *Manque de ténacité.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Vehuiah.*

1 – Agares (Faux dieu)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Un vieil homme pâle chevauchant un crocodile et portant un faucon sur son poing.
- **Heure.** 0h20 à 0h40.
- **Jours.** 26 au 30 mars. 23 mars, 5 juin, 20 août, 1er novembre, 11 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu pâle ou vert pâle/Kunzite.
- **Visions.**
  - *Déchéance temporaire d'une dignité, temporelle (comte, marquis) ou surnaturelle (prêtre, évêque).*
  - *Désobéissance face à l'ordre établi.*
  - *Discorde dans une relation stable.*
  - *Désunion des époux.*
  - *Non-respect du devoir.*
  - *Pousse au célibat.*
  - *Pousse aux mauvaises mœurs.*
  - *Baisse de la libido.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Ieliel.*

1 – Vassago (Faux dieu)

Portée : Voix ; Cible : Toi, Vous (Agressivité des bêtes féroces) ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Aucun aspect connu.
- **Heure.** 0h40 à 1h00.
- **Jours.** 31 mars au 4 avril. 24 mars, 6 juin, 21 août, 2 novembre, 12 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou pourpre/Saphir.
- **Visions.**
  - *Connaissance d'un élément passé ou futur lié au lieu où l'on se trouve à l'heure où l'on s'y trouve, pour un événement à une distance temporelle d'une semaine au plus.*
  - *Découverte d'une chose perdue ou cachée.*
  - *De bonne nature, en apparence en tout cas.*
  - *Hypocrisie et parjure.*
  - *Ingratitude et refus de rendre service.*
  - *Pusillanimité.*
  - *Agressivité des bêtes féroces.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Sitael.*

1 – Gamygyn (Faux dieu)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Poney ou âne parlant d'une voix rauque pouvant se changer en homme à la requête du Mage Noir.
- **Heure.** 1h00 à 1h20.
- **Jours.** 5 au 9 avril. 25 mars, 7 juin, 22 août, 3 novembre, 13 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou or/Citrine.
- **Visions.**
  - *Connaissance dans les sciences humaines.*
  - *Savoir qui est mort dans le péché ou noyé en mer.*
  - *Mauvaise éducation, pousse au vol.*
  - *Aide dans les recherches pour nuire à autrui ou blesser autrui.*
  - *Refus de s'engager dans une entreprise.*
  - *Frein dans une entreprise.*
  - *Casanier.*
  - *Mauvaise fortune pour les voyages maritimes.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Elemiah.*

1 – Marbas (Faux dieu)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 30 min.

- **Aspect.** Lion pouvant se transformer en homme à la requête du Mage Noir.
- **Heure.** 1h20 à 1h40.
- **Jours.** 10 au 14 avril. 26 mars, 8 juin, 23 août, 4 novembre, 14 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou turquoise/Jade.
- **Visions.**
  - *Soin ou infliction de maladie non potentiellement mortelle.*
  - *Enseignement*** de l'ingénierie (+1D en Ingénierie Navale).*
  - *Transformation du Mage Noir en un objet inanimé ou en un végétal de même taille que lui.*
  - *Recherche de l'ignorance.*
  - *Libertinage.*
  - *Plaisir malhonnête.*
  - *Réveil d'une vieille blessure.*
  - *Exacerbation des défauts physiques.*
  - *Exacerbation des défauts mentaux.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mahasiah.*

1 – Valefor (Faux dieu)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ou Vous (Bonnes relations entre petits criminels) ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Lion à tête d'homme ou à tête d'âne.
- **Heure.** 1h40 à 2h00.
- **Jours.** 15 au 20 avril. 27 mars, 9 juin, 24 août, 5 novembre, 15 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou bleu/Pierre de lune.
- **Visions.**
  - *Pousser quelqu'un à voler un objet.*
  - *Bonnes relations entre petits criminels.*
  - *Égoïsme et désintérêt pour les autres.*
  - *Absence de reconnaissance.*
  - *Désintérêt pour les activités élevées (arts, sciences).*
  - *Ambition dévorante, marcher sur les autres pour gagner du pouvoir.*
  - *Gagner de l'argent par des moyens illicites.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Lelahel.*

1 – Amon (Faux dieu)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Loup à queue de serpent pouvant cracher du feu, ou homme à tête de corbeau, parfois avec des dents de chien.
- **Heure.** 2h00 à 2h20.
- **Jours.** 21 au 25 avril. 28 mars, 10 juin, 25 août, 6 novembre, 16 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou violet/Rubis.
- **Visions.**
  - *Connaissance d'un élément passé ou futur lié à la personne à laquelle on parle à l'heure où on lui parle (le jour pouvant être différent), pour un événement à une distance temporelle d'une semaine au plus.*
  - *Recherche de la querelle.*
  - *Entente entre ennemis.*
  - *Ignorance stupide.*
  - *Négligence et paresse.*
  - *Désintérêt pour l'apprentissage.*
  - *Impatience.*
  - *Frein aux découvertes bénéfiques à l'Homme.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Achaiah.*

1 – Barbatos (Faux dieu)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Vieil homme.
- **Heure.** 2h20 à 2h40.
- **Jours.** 26 au 30 avril. 29 mars, 11 juin, 26 août, 7 novembre, 17 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Orange ou jaune/Jaspe léopard.
- **Visions.**
  - *Connaissance d'un élément passé ou futur lié à l'animal que l'on côtoie à l'heure où on lui parle (le jour pouvant être différent), pour un événement à une distance temporelle d'une semaine au plus.*
  - *Dialogue avec un animal.*
  - *Réconciliation avec un ami ou un dirigeant.*
  - *Découverte de trésors cachés par la magie.*
  - *Blasphème contre Dieu.*
  - *Flétrissure de la végétation.*
  - *Stérilité des récoltes.*
  - *Attirer les mauvais esprits.*
  - *Chasse infructueuse.*
  - *Paresse.*
  - *Phobie des zones rurales.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Cahethel.*

2 – Paimon (Esprit de Mensonge)

Portée : Personnelle (Enseignement… ou Don…) ou Voix ; Cible : Moi (Enseignement… ou Don…) ou Lui ; Durée : 30 min ou 1 semaine (Don…).

- **Aspect.** Une belle femme ou homme au visage efféminé portant une couronne précieuse et montant un dromadaire. Il est précédé par des démons humanoïdes qui jouent de la musique.
- **Heure.** 2h40 à 3h00.
- **Jours.** 1er au 5 mai. 30 mars, 12 juin, 27 août, 8 novembre, 18 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise ou jaune/Topaze.
- **Visions.**
  - *Enseignement*** des arts (+1D en Art), philosophie et science (+1D en Science).*
  - *Enseignement*** des mystères des Airs et de la Mer (+1D en Navigation).*
  - *Enseignement*** des mystères de la Terre (+1D en Géographie).*
  - *Don d'un familier.*
  - *Don d'un serviteur.*
  - *Haine et absence de pardon.*
  - *Hypocrisie.*
  - *Mensonge stupide.*
  - *Pérennisation d'une tension.*
  - *Non-respect de la parole donnée.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Haziel.*

2 – Buer (Esprit de Mensonge)

Portée : Personnelle (Enseignement… ou Don…) ou Voix ; Cible : Moi (Enseignement… ou Don…) ou Lui ; Durée : 30 min ou 1 semaine (Don…).

- **Aspect.** Sagittaire (centaure avec arc et flèches), ou tête de lion sur cinq jambes de chèvres.
- **Heure.** 3h00 à 3h20.
- **Jours.** 6 au 10 mai. 31 mars, 13 juin, 28 août, 9 novembre, 19 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Orange ou pourpre/Opale.
- **Visions.**
  - *Logique implacable.*
  - *Identification d'une plante.*
  - *Don d'un familier.*
  - *Absence d'hygiène corporelle.*
  - *Pulsion à manger n'importe quoi dans n'importe quel état.*
  - *Mauvaise santé.*
  - *Propagation d'une maladie épidémique existante.*
  - *Manque d'estime dans les affaires.*
  - *Désintérêt pour ses affaires.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Aladia.*

2 – Gusion (Esprit de Mensonge)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Babouin ou chameau.
- **Heure.** 3h20 à 3h40.
- **Jours.** 10 au 15 mai. 1er avril, 14 juin, 29 août, 10 novembre, 19 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune pâle ou bleu pâle/Quartz fumé.
- **Visions.**
  - *Donne le véritable sens d'une parole.*
  - *Réconciliation des amis.*
  - *Redonne l'honneur ou la dignité perdue.*
  - *Orgueil outrancier.*
  - *Ambition délirante.*
  - *Jalousie obnubilante.*
  - *Pulsions de calomnies.*
  - *Attire la foudre.*
  - *Génie incompris et incompréhension du génie par les autres.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Lauvuel.*

2 – Sytry (Esprit de Mensonge)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Visage de léopard et ailes de griffon, mais peut se changer en homme de grande beauté sur la demande du Mage Noir.
- **Heure.** 3h40 à 4h00.
- **Jours.** 16 au 20 mai. 2 avril, 15 juin, 30 août, 11 novembre, 20 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou rouge/Ambre.
- **Visions.**
  - *Première étincelle de l'amour entre un homme et une femme.*
  - *Forcer une personne à se déshabiller en public.*
  - *Mystère indéchiffrable.*
  - *Cauchemars récurrents.*
  - *Indiscrétion.*
  - *Mensonge.*
  - *Manières déplaisantes.*
  - *Domination sur ceux qui abusent de la confiance des autres.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Hahaiah.*

2 – Beleth (Esprit de Mensonge)

Portée : Voix ; Cible : Lui ou Vous (Aveuglement de l'amour…) ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Homme terrifiant montant un cheval pâle.
- **Heure.** 4h00 à 4h20.
- **Jours.** 21 au 26 mai. 3 avril, 16 juin, 31 août, 12 novembre, 21 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou orange/Chrysoprase.
- **Visions.**
  - *Aveuglement de l'amour entre un homme et une femme.*
  - *Esprit clair (+2D en Science).*
  - *Ignorance et erreur.*
  - *Mensonge grossier.*
  - *Mémoire défaillante.*
  - *Maladresse avec ses mains.*
  - *Esprit borné.*
  - *Incapacité à apprendre ou à se conformer.*
  - *Fainéantise.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Iezalel.*

2 – Leraje (Esprit de Mensonge)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Aspect.** Archer vaillant et beau habillé de vert, portant un arc et un carquois.
- **Heure.** 4h20 à 4h40.
- **Jours.** 27 au 31 mai. 4 avril, 17 juin, 1er septembre, 13 novembre, 22 janvier.



- **Couleurs/Cristal.** Violet ou jaune/Lapis lazuli.
- **Visions.**
  - *Enflamme l'esprit belliqueux.*
  - *Une blessure par flèche tourne à la gangrène.*
  - *Calomnie.*
  - *Faux témoignage.*
  - *Esprit procédurier et inapte à l'adaptation.*
  - *Entraves à la liberté.*
  - *Accroissement de l'oppression.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mebahel.*

2 – Eligor (Esprit de Mensonge)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 30 min.

- **Aspect.** Chevalier armé d'une lance et portant un insigne et un sceptre, ou spectre fantomatique montant un cheval ailé semi-squelettique.
- **Heure.** 4h40 à 5h00.
- **Jours.** 1er au 5 juin. 5 avril, 18 juin, 2 septembre, 14 novembre, 23 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou rouge/Améthyste.
- **Visions.**
  - *Avenir des batailles et science des tactiques (+2D en Tactique).*
  - *Attirer les faveurs des militaires de grade important.*
  - *Information sur les schismes et guerres de religions.*
  - *Aide aux impies.*
  - *Montrer les découvertes comme inutiles.*
  - *Incite à entrer dans des spirales infernales.*
  - *Protection des prédicateurs de l'Arbre inversé.*
  - *Propagation de sectes animées de noirs desseins.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Hariel.*

2 – Separ (Esprit de Mensonge)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 30 min ou 24 h (Amour…, Stérilité…).

- **Aspect.** Soldat en armure sous un manteau rouge.
- **Heure.** 5h00 à 5h20.
- **Jours.** 6 au 11 juin. 6 avril, 19 juin, 3 septembre, 15 novembre, 24 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou indigo/Sodalite.
- **Visions.**
  - *Amour, éventuellement réciproque, d'une femme pour l'homme de son choix.*
  - *Stérilité temporaire d'une femme.*
  - *Protection des traîtres.*
  - *Domination des traîtres.*
  - *Trahison.*
  - *Sédition ou révolte.*
  - *Course à l'armement.*
  - *Défaut de conception d'une arme de guerre.*
  - *Promotion d'un commandant incompétent.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Hakamiah.*

3 – Botis (Vase d'Iniquité)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 30 min.

- **Aspect.** Vipère affreuse, ou homme avec deux cornes et de grandes dents tenant une épée brillante et acérée.
- **Heure.** 5h20 à 5h40.
- **Jours.** 11 au 15 juin. 7 avril, 20 juin, 4 septembre, 16 novembre, 25 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou rose/Aigue marine.
- **Visions.**
  - *Dévoile ce qui s'est passé la veille ou ce qui se passera le lendemain dans le lieu où se trouve le Mage Noir.*
  - *Réconciliation de l'ennemi avec soi.*
  - *Éloigne de Dieu.*
  - *Développement des philosophies impies.*
  - *Pousse à attaquer les dogmes de la religion.*
  - *Tourments d'esprits.*
  - *Nuit sans repos.*
  - *Musique insupportable.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Lauviah.*

3 – Bathin (Vase d'Iniquité)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 4 h.

- **Aspect.** Homme fort à la queue de serpent montant un cheval pâle.
- **Heure.** 5h40 à 6h00.
- **Jours.** 16 au 21 juin. 8 avril, 21 juin, 5 septembre, 17 novembre, 26 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune pâle ou vert pâle/Amazonite.
- **Visions.**
  - *Vertus des pierres précieuses.*
  - *Transportation immédiate dans une région voisine (au choix) appartenant à une nationalité différente, mais sans choisir le lieu, puis retour au lieu de départ à la fin de la durée.*
  - *Protection contre le pouvoir ou la capacité spéciale d'un familier de Mage.*
  - *Issue scandaleuse d'un procès.*
  - *Domination de l'être obséquieux.*
  - *Basses magouilles.*
  - *Enrichissement aux dépends des autres.*
  - *Procédures embrouillées et écrasantes.*

- *Protection du faux-témoin.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Caliel.*

3 – Saleos (Vase d'Iniquité)

Portée : Voix ; Cible : Moi (Don d'un serviteur), Lui ou Vous (Amour réciproque…) ; Durée : 30 min ou 1 mois (Amour réciproque…, Don d'un serviteur).

- **Aspect.** Homme beau et vaillant, portant une couronne ducale et montant un crocodile.
- **Heure.** 6h00 à 6h20.
- **Jours.** 22 au 27 juin. 9 avril, 22 juin, 6 septembre, 18 novembre, 27 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Vert pâle ou indigo/Moldavite.
- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur.*
  - *Amour réciproque entre un homme et une femme.*
  - *Chagrin d'amour.*
  - *Perte d'un être cher.*
  - *Pulsions de mortification.*
  - *Pousse à la débauche.*
  - *Destruction d'un espoir.*
  - *Sophistication désagréable.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Leuviah.*

3 – Purson (Vase d'Iniquité)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 30 min ou 1 mois (Don de familier).

- **Aspect.** Homme à tête de lion portant une vipère féroce dans sa main et montant un ours. Des trompettes peuvent être entendues avant sa venue.
- **Heure.** 6h20 à 6h40.
- **Jours.** 28 juin au 2 juillet. 10 avril, 23 juin, 7 septembre, 19 novembre, 28 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou rouge/Malachite.
- **Visions.**
  - *Don de familier.*
  - *Savoir sur une chose cachée.*
  - *Comportement amoral.*
  - *Irréligion.*
  - *Contrôle* de l'apostat (celui qui a renié sa foi).*
  - *Contrôle* du libertin dans son libertinage.*
  - *Contrôle* du renégat (qui a trahi sa religion, ou sa patrie, ou son équipage pour un pirate).*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Pahaliah.*

3 – Morax (Vase d'Iniquité)

Portée : Voix ; Cible : Moi (Don d'un familier…) ou Lui ; Durée : 30 min ou 1 semaine (Don d'un familier…).

- **Aspect.** Grand taureau à tête d'homme.
- **Heure.** 6h40 à 7h00.
- **Jours.** 2 au 6 juillet. 11 avril, 24 juin, 8 septembre, 20 novembre, 29 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu pâle ou corail/Fluorine violette.
- **Visions.**
  - *Enseignement*** des sciences humaines (+1D dans les compétences sociales).*
  - *Don d'un familier fiable et sage qui connaît les vertus des herbes et des plantes (Niveau 3 en Herboristerie).*
  - *Envoûtement.* La cible est sous le contrôle partiel du Mage Noir. Pour faire faire ou dire quelque chose à la cible, il faut la convaincre : Test de Persuasion (Charisme) efficace et facile +2D/+2, avec un modificateur de difficulté dépendant de l'opposition de la tâche avec l'éthique et les intérêts de la cible.
  - *Protection de l'ignorant et de l'ignorance.*
  - *Persévérance dans l'erreur.*
  - *Déchaînement des préjugés.*
  - *Attire les mauvais esprits.*
  - *Perte de la route suivie.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Nelchael.*

3 – Ipos (Vase d'Iniquité)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Aspect.** Corps d'ange et tête de lion ou de vautour, queue de lièvre et pattes d'oie.
- **Heure.** 7h00 à 7h20.
- **Jours.** 7 au 13 juillet. 12 avril, 25 juin, 9 septembre, 21 novembre, 30 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou rose doré/Pyrite.
- **Visions.**
  - *Découverte des choses cachées présentes, passées ou à venir dans les limites de la portée et de la durée.*
  - *Vaillance et intelligence au combat (+1D dans les compétences de combat).*
  - *Contrôle* d'un pirate, d'un corsaire ou d'un esclave.*
  - *Facilité de recrutement pour un pirate ou un corsaire.*
  - *Aide pour un raid ou l'attaque d'un navire.*
  - *Déboires dans une expédition maritime.*
  - *Vents contraires.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Ieiaiel.*

3 – Aim (Vase d'Iniquité)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 30 min.

- **Aspect.** Homme à trois têtes, dont une de serpent, une d'homme et une de chat, et portant dans la main un tison dont il se sert pour mettre le feu autour de lui.

- **Heure.** 7h20 à 7h40.
- **Jours.** 13 au 17 juillet. 13 avril, 27 juin, 10 septembre, 22 novembre, 31 janvier.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou vert/Calcédoine.
- **Visions.**
  - *Contrôle* d'un incendie.*
  - *Intelligence dans tous les domaines (+2 Adaptabilité).*
  - *Flétrissement de la végétation.*
  - *Répand des maladies.*
  - *Donne la peste à une personne au hasard à portée.*
  - *Voyage dangereux.*
  - *Vulnérabilité aux armes (les armes infligent +3 de dégâts à la cible).*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Melahel.*

3 – Naberius (Vase d'Iniquité)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 30 min.

- **Aspect.** Chien à trois têtes ou corbeau, parlant avec une voix rauque mais de manière aimable et éloquente.
- **Heure.** 7h40 à 8h00.
- **Jours.** 18 au 23 juillet. 14 avril, 28 juin, 11 septembre, 23 novembre, 1er février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou jaune/Fluorine bleue.
- **Visions.**
  - *Excellence dans les arts et la rhétorique (+2D en Art et en Persuasion).*
  - *Domination des voleurs et des criminels dans la manière de réaliser leurs crimes.*
  - *Pousse aux crimes visibles ou violents.*
  - *Récidive dans le crime.*
  - *Invasion de nuisibles.*
  - *Opportunités d'affaires illicites.*
  - *Facilités d'espionnage.*
  - *Retrouver un fugitif.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Hahiuiah.*

4 – Glasya-Labolas (Vengeur des Crimes)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Moi (Pacte…) ou Lui ou Vous (Amour…) ; Durée : 2 min ou Permanent (Amour…, Pacte…).

- **Aspect.** Chien à ailes de griffon.
- **Heure.** 8h00 à 8h20.
- **Jours.** 23 au 27 juillet. 15 avril, 29 juin, 12 septembre, 24 novembre, 2 février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou bleu pâle/Quartz rose.
- **Visions.**
  - *Incitation à l'homicide.*
  - *Massacre et versement du sang lorsque l'arme est tirée.*
  - *Amour entre personnes de nations ennemies.*
  - *Pacte. Le Mage Noir sait désormais faire un pacte avec un Ange Contraire de l'Arbre inversé : un Démon. Ce ne peut être qu'un démon dont il connaît le Pouvoir (ex : Naberius) et dont il connaît le pouvoir de l'Ange (ex : Hahiuiah). Il doit abandonner tout accès à l'Ange. En contrepartie, les Auspices de ses rituels pour invoquer le Démon bénéficient d'un bonus de +1. Le Pacte ne peut ni être dissous, ni conclu une seconde fois avec le même Démon.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Nith-Haiah.*

4 – Bune (Vengeur des Crimes)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Moi (Don…) ou Lui ; Durée : 30 min ou 1 mois (Transformation…, Don …).

- **Aspect.** Dragon à trois têtes, une de chien, une de griffon (ou deux têtes de dragon) et une d'homme.
- **Heure.** 8h20 à 8h40.
- **Jours.** 28 juillet au 2 août. 16 avril, 30 juin, 13 septembre, 25 novembre, 3 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou pourpre/Magnetite.
- **Visions.**
  - *Transformation d'un cadavre en goule hantant les sépulcres et dévorant les vivants comme les morts.*
  - *Don d'un serviteur goule.*
  - *Véritable réponse à une unique question sur un lieu.*
  - *Éloquence et sagesse (+2D en Persuasion et en Meneur d'hommes).*
  - *Protection du traître.*
  - *Ambition dévorante.*
  - *Obnubilation par une théorie de conspiration.*
  - *Protection du secret d'une conspiration.*
  - *Échec d'une tentative de conciliation.*
  - *Politicien véreux.*
  - *Attrait de la corruption.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Haaiah.*

4 – Ronove (Vengeur des Crimes)

Portée : Personnelle (Don…) ou Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Moi (Don) ou Eux ; Durée : 30 min ou 1 mois (Don…, Réduction…).

- **Aspect.** Monstre tenant un bâton.
- **Heure.** 8h40 à 9h00.
- **Jours.** 2 au 7 août. 17 avril, 1er juillet, 14 septembre, 26 novembre, 4 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta ou or/Quartz morion.

- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur polyglotte.*
  - *Réduction en esclavage.*
  - *Connaissance des langues (Niveau minimum de 3 dans chaque Langue étrangère).*
  - *Moisson des âmes des êtres proches de la mort.*
  - *Faveur des ennemis comme des amis.*
  - *Protection des méchants et des calomniateurs.*
  - *Proie de ses ennemis.*
  - *Attrait de l'ignorance.*
  - *Violente intolérance.*
  - *Apparence normalité de l'esclavage.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Ierathel.*

4 – Berith (Vengeur des Crimes)

Portée : Personnelle (Don…), Toucher (Transformation…), Voix ; Cible : Moi (Don…), Lui (Chute…, Transformation…) ou Vous ; Durée : 30 min ou 1 mois (Don…, Transformation).

- **Aspect.** Soldat habillé de rouge portant une couronne dorée et montant un cheval rouge.
- **Heure.** 9h00 à 9h20.
- **Jours.** 8 au 13 août. 18 avril, 2 juillet, 15 septembre, 27 novembre, 5 février.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou pourpre/Jaspe rouge.
- **Visions.**
  - *Don d'une dignité.*
  - *Murmures de meurtre et de blasphème.*
  - *Véritable réponse à une unique question sur une personne.*
  - *Transformation de métal en or.*
  - *Bâtiment en ruine.*
  - *Absence de jugement.*
  - *Domination de l'esprit impulsif.*
  - *Chute, accident grave ou apoplexie.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Seehiah.*

4 – Astaroth (Vengeur des Crimes)

Portée : Toucher (Invisibilité) ou Voix ; Cible : Moi (Véritable…), Toi (Invisibilité…) ou Vous ; Durée : 30 min.

- **Aspect.** Homme nu avec des ailes de plumes portant une couronne, tenant un serpent dans une main et montant une bête avec des ailes de dragon et une queue de serpent.
- **Heure.** 9h20 à 9h40.
- **Jours.** 13 au 18 août. 19 avril, 3 juillet, 16 septembre, 28 novembre, 6 février.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou or pâle/Rubis.
- **Visions.**
  - *Invisibilité aux yeux de ceux qui ne connaissent pas le Mage Noir.*
  - *Fainéantise et vanité.*
  - *Véritable réponse à une unique question sur un objet.*
  - *Ennemis invisibles.*
  - *Hypocrisie générale.*
  - *Fanatisme religieux et imperméabilité à la philosophie divine.*
  - *Fanatisme politique.*
  - *Contrôle* de ceux qui propagent l'irréligion par leurs écrits.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Reiiel.*

4 – Forneus (Vengeur des Crimes)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Moi (Enseignement…) ou Eux ; Durée : 4 h ou Permanent (Naissance…).

- **Aspect.** Monstre marin.
- **Heure.** 9h40 à 10h00.
- **Jours.** 18 au 23 août. 20 avril, 4 juillet, 17 septembre, 29 novembre, 7 février.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou or/Grenat.
- **Visions.**
  - *Enseignement*** de la rhétorique (+2D en Persuasion).*
  - *Connaissance des langues (Niveau minimum de 3 dans chaque Langue étrangère).*
  - *Bonne réputation.*
  - *Bonnes relations avec ses ennemis.*
  - *Ennemi de la propagation des êtres.*
  - *Stérilité de et en toute chose.*
  - *Naissance monstrueuse.*
  - *Phénomène monstrueux.*
  - *Réaction chimique dangereuse.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Omael.*

4 – Foras (Vengeur des Crimes)

Portée : Là ; Cible : Moi (Invisibilité…, Connaissance…), Toi (Logique…) ou Eux ; Durée : 30 min (Invisibilité…) ou 4 h.

- **Aspect.** Homme fort.
- **Heure.** 10h00 à 10h20.
- **Jours.** 24 au 28 août. 21 avril, 5 juillet, 18 septembre, 30 novembre, 8 février.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou pourpre/Pierre de lune.
- **Visions.**
  - *Invisibilité dans les endroits clos.*

- *Connaissance des vertus des plantes et des pierres précieuses (+3D en Herboristerie).*
- *Logique et éthique (Niveau minimum de 3 en Religion pour toute religion).*
- *Faux don : recours systématique et sournois à l'usure.*
- *Mort des végétaux.*
- *La fortune plus importante que le talent.*
- *Contrôle* des avaricieux et de ceux qui s'enrichissent par des moyens illégaux.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Lecabel.*

4 – Asmoday (Vengeur des Crimes)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ou Eux (Règne…) ; Durée : 4 h ou 1 mois (Règne…).

- **Aspect.** Créature à trois têtes, une de taureau, une d'homme et une de bélier dont sortent des flammes, avec une queue de serpent. Asmoday tient une lance avec une bannière, et monte un dragon infernal.
- **Heure.** 10h20 à 10h40.
- **Jours.** 28 août au 2 septembre. 22 avril, 6 juillet, 19 septembre, 1er décembre, 9 février.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou bleu/Saphir
- **Visions.**
  - *Apparence effrayante d'Asmoday (même effet qu'Intimidation de groupe avec un Niveau 6 en Infamie), mais Échec automatique en Persuasion et en Comédie.*
  - *Mémoire seulement des événements mauvais et douloureux.*
  - *Sadisme et masochisme.*
  - *Règne de l'injustice.*
  - *Corps monstrueux.*
  - *Un corps qui nuit à son propriétaire.*
  - *Penchant pour les péchés capitaux et la violation des commandements divins.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Vaiariah.*

5 – Gaap (Prestidigitateur)

Portée : Là ; Cible : Lui (Dérobement) ou Eux ; Durée : 4 h ou Permanent (Dérobement…).

- **Aspect.** Humain.
- **Heure.** 10h40 à 11h00.
- **Jours.** 3 au 8 septembre. 23 avril, 7 juillet, 20 septembre, 2 décembre, 10 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta ou rouge/Rhodocrosite
- **Visions.**
  - *Création et contrôle* des élémentaires de l'eau et des monstres marins (d'une puissance équivalente à celle d'une frégate trois mâts carré armée pour la guerre, mais ne pouvant infliger des dommages qu'au contact) pouvant transporter une petite armée et attaquer des navires.*
  - *Dérobement du familier d'un autre Mage.*
  - *Insensibilité à la douleur.*
  - *Rend un navire et son équipage invisibles en haute mer.*
  - *Protège les traîtres et leurs machinations.*
  - *Révolte contre le prince religieux.*
  - *Dégoût irrépressible contre le devoir.*
  - *Révolte des séditieux.*
  - *Contrôle* des êtres insubordonnés.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Iehuiah.*

5 – Furfur (Prestidigitateur)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Aspect.** Cerf, parfois ailé, ou ange.
- **Heure.** 11h00 à 11h20.
- **Jours.** 8 au 13 septembre. 24 avril, 8 juillet, 21 septembre, 3 décembre, 11 février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo ou pourpre/Quartz
- **Visions.**
- *Orage ou tempête.*
- *Tonnerre et éclairs.*
- *Faire dire la vérité au menteur.*
- *Discorde.*
- *Guerre et esprit belliqueux.*
- *Mensonges et trahisons.*
- *Une nation avance vers sa ruine.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Lehahiah.*

5 – Marchosias (Prestidigitateur)

Portée : Là ; Cible : Moi (Don…) ou Vue/Voix/Ouïe ; Durée : 4 h ou 1 mois (Don…).

- **Aspect.** Loup aux ailes de griffon se tenant debout, avec une queue de serpent.
- **Heure.** 11h20 à 11h40.
- **Jours.** 13 au 18 septembre. 25 avril, 9 juillet, 22 septembre, 4 décembre, 12 février.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise pâle ou orange/Tourmaline noire.
- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur combattant (peut une fois par jour prendre un coup ou une balle à la place du Mage Noir, sans en être affecté).*
  - *Aspiration déçue de rédemption.*
  - *Excellent guerrier (+2D dans les compétences de combat).*
  - *Recherche de discorde.*

- *Récompense de la fidélité par le mépris et les coups bas.*
- *Discorde dans le partage et dans les arrangements de famille.*
- *Procès injustes et ruineux.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Chavakiah.*

5 – Stolas (Prestidigitateur)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Moi (Connaissance…, Don…) ou Vous ; Durée : 4 h, 1 mois (Don…) ou Permanent (Perte…).

- **Aspect.** Chouette couronnée à longues pattes, ou corbeau, ou homme.
- **Heure.** 11h40 à 12h00.
- **Jours.** 18 au 23 septembre. 26 avril, 10 juillet, 23 septembre, 5 décembre, 13 février.
- **Couleurs/Cristal.** Corail ou rose/Cornaline.
- **Visions.**
  - *Connaissance des poisons (+4D en Herboristerie pour réaliser des poisons).*
  - *Don d'un serviteur empoisonneur (3 F 7 en Herboristerie et 4 F 8 pour réaliser des poisons).*
  - *Pousse à l'exil.*
  - *Perte définitive de biens égarés.*
  - *Voit les âmes en peine.*
  - *Transforme en âme en peine.*
  - *Contrôle une âme en peine.*
  - *Protection de ceux qui cherchent à fuir la justice.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Menadel.*

5 – Phenex (Prestidigitateur)

Portée : Voix ; Cible : Moi (Enseignement…) ou Eux ; Durée : 24 h ou 1 mois (Enlisement…).

- **Aspect.** Phénix chantant des notes douces qu'il ne faut pas entendre, ou homme.
- **Heure.** 12h00 à 12h20.
- **Jours.** 23 au 28 septembre. 27 avril, 11 juillet, 24 septembre, 6 décembre, 14 février.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou rouge/Tourmaline rose.
- **Visions.**
  - *Enseignement*** des sciences (+2D en Sciences et en Ingénierie navale).*
  - *Enseignement*** de la poésie (+3D en Lire/Écrire).*
  - *Mélodie qui rend fou.*
  - *Enlisement des sièges (sièges de ville, fort…).*
  - *Distinction par la bêtise et par l'ignorance.*
  - *Contrôle* des esprits pervers.*
  - *Contrôle* des charlatans.*
  - *Contrôle* de ceux qui mentent et trompent.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Aniel.*

5 – Halphas (Prestidigitateur)

Portée : Voix ; Cible : Toi (Enseignement…) ou Eux ; Durée : 2 min (Appel…) ou 4 h.

- **Aspect.** Cigogne.
- **Heure.** 12h20 à 12h40.
- **Jours.** 29 septembre au 3 octobre. 28 avril, 12 juillet, 25 septembre, 7 décembre, 15 février.
- **Couleurs/Cristal.** Orange ou indigo/Péridot.
- **Visions.**
  - *Enseignement*** du commandement des troupes (+2D en Tactique et en Meneur d'hommes ou +1 en Combat de groupe).*
  - *Attraction de la foudre.*
  - *Appel de l'esprit infernal : démon combattant sous ses ordres (4 F 9 en Combat à mains nues et +3 aux dégâts).*
  - *Attaque d'animaux féroces.*
  - *Erreur et mensonge.*
  - *Contrôle* de ceux qui n'ont pas de principe de religion.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Haamiah.*

5 – Malphas (Prestidigitateur)

Portée : Vue ; Cible : Moi (Don…) ou Eux ; Durée : 4 h ou 1 mois (Don…).

- **Aspect.** Corneille, puis homme parlant avec une voix enrouée.
- **Heure.** 12h40 à 13h00.
- **Jours.** 3 au 8 octobre. 29 avril, 13 juillet, 26 septembre, 8 décembre, 16 février.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise/Quartz rose.
- **Visions.**
  - *Don de familier repérant les faiblesses des fortifications.*
  - *Attraction des artificiers (+3D en Empathie et en Persuasion pour le recrutement d'artilleurs, d'artificiers ou d'armuriers).*
  - *Camp ou fort inattaquable (-2S pour qui tente de l'attaquer en Combat ou de le détruire par Canonnade.*
  - *Explosion d'une poudrière terrestre.*
  - *Maladie ou aggravation des maladies.*
  - *Repérer, contrôler le parricide ou l'infanticide.*
  - *Pousser au parricide ou à l'infanticide.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Rehael.*

5 – Raum (Prestidigitateur)

Portée : Là-bas ; Cible : Moi (Description…), Eux ; Durée : 30 min (Contrôle…, Description…), 4 h ou 1 mois (Déchéance…, Emprisonnement…).

- **Aspect.** Corneille pouvant prendre forme humaine.

- **Heure.** 13h00 à 13h20.
- **Jours.** 9 au 13 octobre. 30 avril, 14 juillet, 27 septembre, 9 décembre, 17 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou or pâle/Perle.
- **Visions.**
  - *Description détaillée d'un événement précis du passé, du présent ou de l'avenir.*
  - *Déplacement instantané d'un trésor dont on connaît l'emplacement et le ou les propriétaires.*
  - *Tumeurs, nécroses, difformité.*
  - *Chagrin inconsolable.*
  - *Volonté de nuire.*
  - *Déchéance d'un noble, d'un rabbin, d'un homme d'église ou d'un imam.*
  - *Emprisonnement.*
  - *Livraison à ses ennemis.*
  - *Contrôle* des esprits sombres.*
  - *Contrôle* des exilés et des ermites.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Ieiazel.*

6 – Focalor (Puissance de l'Air)

Portée : Ici (Mort…, Chavirement…) ou Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui (Mort) ou Eux ; Durée : 4 h.

- **Aspect.** Homme avec des ailes de griffon.
- **Heure.** 13h20 à 13h40.
- **Jours.** 14 au 18 octobre. 1er mai, 15 juillet, 28 septembre, 10 décembre, 18 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou rose/Quartz rutile.
- **Visions.**
  - *Mort par la noyade de quelqu'un qui est dans l'eau.*
  - *Chavirement d'un navire (par vent frais ou plus).*
  - *Contrôle* des vents et des courants.*
  - *Conduite scandaleuse.*
  - *Détection des Âmes Damnées.*
  - *Malédiction envers les ecclésiastiques (leur Pouvoir passe à 1).*
  - *Domination** des renégats.*
  - *Domination** de ceux qui déshonorent le sacerdoce.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Hahahel.*

6 – Sabnock (Puissance de l'Air)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Moi (Don…) ou Nous (Découverte…) ; Durée : 4 h (Domination…), 24 h ou Permanent (Découverte…, Approvisionnement…).

- **Aspect.** Soldat à tête de lion en armes et en armure, montant un cheval pâle.
- **Heure.** 13h40 à 14h00.
- **Jours.** 19 au 23 octobre. 2 mai, 16 juillet, 29 septembre, 11 décembre, 19 février.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou orange/Obsidienne.
- **Visions.**
  - *Don d'un familier doté d'ailes et sachant voler.*
  - *Découverte d'un fort vide qui n'existait pas avant (car il est immédiatement construit par Sabnock).*
  - *Approvisionnement en armes et en munitions.*
  - *Grouillement de vers dans les blessures et agonie en plusieurs semaines (sauf s'il s'agit d'un membre et qu'il est amputé).*
  - *Voyage périlleux.*
  - *Éloignement des dirigeants de leurs sujets.*
  - *Complots contre le pouvoir établi.*
  - *Désintérêt pour les affaires politiques.*
  - *Propagation de fausses nouvelles.*
  - *Domination** ou protection des traîtres.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mikael.*

6 – Vepar (Puissance de l'Air)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 4 h.

- **Aspect.** Sirène.
- **Heure.** 14h00 à 14h20.
- **Jours.** 24 au 29 octobre. 3 mai, 17 juillet, 30 septembre, 12 décembre, 20 février.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou vert pâle/Émeraude.
- **Visions.**
  - *Illusion immobile d'une flotte gigantesque de navires.*
  - *Voyage rapide pour les navires armés pour la guerre.*
  - *Mer démontée.*
  - *Discorde entre princes.*
  - *Destruction d'un empire commercial.*
  - *Protection des ennemis d'un empire commercial.*
  - *Révolution ou renversement du gouvernement chancelant.*
  - *Science néfaste à la victoire.*
  - *Esprit partisan.*
  - *Déshonneur au combat.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Veualiah.*

6 – Shax (Puissance de l'Air)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 30 min ou 1 année (Don de familier).

- **Aspect.** Cigogne parlant avec une voix enrouée.
- **Heure.** 14h20 à 14h40.

- **Jours.** 29 octobre au 2 novembre. 4 mai, 18 juillet, 1er octobre, 13 décembre, 21 février.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou violet/Hématite.
- **Visions.**
  - *Don de familier.*
  - *Rend au peuple l'argent des taxes et des impôts collectés.*
  - *Vol de chevaux, même depuis un endroit complètement clos.*
  - *Perte d'un procès.*
  - *Ravages de la guerre.*
  - *Victoire à la Pyrrhus.*
  - *Violation des traités de paix et des capitulations.*
  - *Massacre des prisonniers.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Ielahiah.*

6 – Vine (Puissance de l'Air)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou 1 mois (Sécheresse).

- **Aspect.** Lion tenant un serpent dans sa main et montant un cheval noir.
- **Heure.** 14h40 à 15h00.
- **Jours.** 3 au 7 novembre. 5 mai, 19 juillet, 2 octobre, 14 décembre, 22 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta ou violet/Tourmaline noire.
- **Visions.**
  - *Invisibilité des méchants et des orgueilleux.*
  - *Découverte des sorcières et des personnes cachées.*
  - *Écroulement des murs et des tours.*
  - *Canicule ou vent brûlant.*
  - *Grand froid ou vent glacial.*
  - *Sécheresse.*
  - *Pluies diluviennes et mer démontée.*
  - *Acharnement sur les humiliés et les déchus.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Sealiah.*

6 – Bifrons (Puissance de l'Air)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui (Enfermement…) ou Eux ; Durée : 1 semaine ou Permanent (Déplacement).

- **Aspect.** Monstre pouvant se changer en homme.
- **Heure.** 15h00 à 15h20.
- **Jours.** 8 au 12 novembre. 6 mai, 20 juillet, 3 octobre, 15 décembre, 23 février.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta ou vert/Péridot.
- **Visions.**
  - *Déplacement des cadavres, pour les remplacer par des feux follets.*
  - *Pulsion irrépressible pour ce qu'on ne peut avoir.*
  - *Esprit faible et grossier.*
  - *Enfermement de l'esprit dans un labyrinthe de pensées.*
  - *Grande inconséquence.*
  - *Domination** des esprits faibles.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Airiel.*

6 – Vual (Puissance de l'Air)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Eux ; Durée : 4 h (Contrôle…, Domination…, Terrifiante…) ou 1 mois.

- **Aspect.** Dromadaire pouvant se changer en homme et parlant égyptien.
- **Heure.** 15h20 à 15h40.
- **Jours.** 13 au 17 novembre. 7 mai, 21 juillet, 4 octobre, 16 décembre, 24 février.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou or/Ambre.
- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur appartenant au camp ennemi.*
  - *Amitié entre membres de deux camps opposés.*
  - *Attraction irrésistible du sexe opposé.*
  - *Esprit terre à terre et éloigné de Dieu.*
  - *Caractère insupportable.*
  - *Contrôle** des actions immorales et scandaleuses.*
  - *Propagation des systèmes ou utopies dangereuses.*
  - *Terrifiante chimère.*
  - *Domination** et perversion des utopistes.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Asaliah.*

6 – Haagenti (Puissance de l'Air)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 4 h (Enseignement…, Transmutation…, Changement…, Anxiété…) ou 1 année.

- **Aspect.** Grand taureau aux ailes de griffon pouvant se changer en homme.
- **Heure.** 15h40 à 16h00.
- **Jours.** 18 au 23 novembre. 8 mai, 22 juillet, 5 octobre, 17 décembre, 25 février.
- **Couleurs/Cristal.** Rose magenta/Turquoise.
- **Visions.**
  - *Enseignement*** général (+2D dans les compétences de connaissances).*
  - *Transmutation de métal en or.*
  - *Changement du vin en eau ou de l'eau en vin.*
  - *Anxiété et crises d'angoisse totalement paralysantes.*
  - *Besoin de luxe.*
  - *Stérilité (hommes, animaux, végétation, pensées, actions).*

- *Unions discordantes.*
- *Jalousie maladive.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Mihael.*

7 – Crocell (Furie semeuse de Maux)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou 1 année (Égoïsme…, Haine…).

- **Aspect.** Ange parlant de façon sombre et mystérieuse.
- **Heure.** 16h00 à 16h20.
- **Jours.** 23 au 27 novembre. 9 mai, 23 juillet, 6 octobre, 18 décembre, 26 février.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune ou pourpre/Jaspe léopard.
- **Visions.**
  - *Révélation des sources (d'eau, de denrées, d'information).*
  - *Réchauffement de l'eau et de l'océan (jusqu'à +25°).*
  - *Illusions sur les eaux et les océans.*
  - *Enseignement*** de la géométrie et des sciences humaines (+4D en Science, en Ingénierie navale et en Persuasion).*
  - *Égoïsme.*
  - *Haine viscérale.*
  - *Hypocrisie.*
  - *Domination** des êtres haineux ou hypocrites.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Vehuel.*

7 – Furcas (Furie semeuse de Maux)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 4 h.

- **Aspect.** Vieil homme avec de longs cheveux et une longue barbe, chevauchant un cheval en tenant une fourche.
- **Heure.** 16h20 à 16h40.
- **Jours.** 28 novembre au 2 décembre. 10 mai, 24 juillet, 7 octobre, 19 décembre, 27 février.
- **Couleurs/Cristal.** Indigo/Pierre de croix.
- **Visions.**
  - *Lecture du futur d'une personne par chiromancie (lignes de la main).*
  - *Enseignement*** de la philosophie, de l'astronomie, de la rhétorique et de la logique (+4D en Science et en Persuasion).*
  - *Indécision paralysante.*
  - *Domination** de ceux qui font des affaires en exploitant les autres.*
  - *Domination** des contrebandiers, des voleurs ou des pirates.*
  - *Domination** des paresseux.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Daniel.*

7 – Balam (Furie semeuse de Maux)

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 4 h.

- **Aspect.** Homme à trois têtes : une de taureau, une d'homme et une de bélier. Des flammes lui sortent des yeux et il a une queue de serpent. Il tient un faucon sur son poing et monte un ours fort.
- **Heure.** 16h40 à 17h00.
- **Jours.** 2 au 7 décembre. 11 mai, 25 juillet, 8 octobre, 20 décembre, 28 février.
- **Couleurs/Cristal.** Violet/Magnésite.
- **Visions.**
  - *Invisibilité.*
  - *Intelligence (+2 en Perception, +2 en Adaptabilité et +2 en Érudition).*
  - *Crédulité des foules.*
  - *Effet contraire des simples (herbes et minéraux médicinaux).*
  - *Recherche de la richesse par des moyens inadéquats.*
  - *Domination** des charlatans.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Hahaziah.*

7 – Alocer (Furie semeuse de Maux)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi (Une dose…) ou Eux ; Durée : 1 semaine ou 1 mois (Une dose…).

- **Aspect.** Chevalier monté sur un gigantesque cheval.
- **Heure.** 17h00 à 17h20.
- **Jours.** 8 au 12 décembre. 12 mai, 26 juillet, 9 octobre, 21 décembre, 1er mars.
- **Couleurs/Cristal.** Orange/Obsidienne neige.
- **Visions.**
  - *Une dose de potion d'immortalité (à prendre une fois par mois, chaque dose se dégradant en quelques jours).*
  - *Contrôle* des vents.*
  - *Orgueil confinant à la folie.*
  - *Blasphème ou apparence de blasphème.*
  - *Explosion de méchanceté.*
  - *Domination** des êtres grossiers ou querelleurs.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Imamiah.*

7 – Caim (Furie semeuse de Maux)

Portée : Ici (Visions) ou Voix ; Cible : Moi (Don…) ou Eux ; Durée : 1 semaine ou Permanent (Don…).

- **Aspect.** Grive noire, puis se change en un homme tenant dans sa main une épée acérée.
- **Heure.** 17h20 à 17h40.
- **Jours.** 13 au 18 décembre. 13 mai, 27 juillet, 10 octobre, 22 décembre, 2 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert/Jade.

- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur animal (dont le Mage comprend le langage).*
  - *Compréhension du langage des animaux et des messages apportés par les bruits de l'eau.*
  - *Visions du futur d'un lieu en se tenant dans le lieu.*
  - *Déchéance et mensonge des professeurs, des magistrats ou des ecclésiastiques.*
  - *Incapacité à l'abstraction.*
  - *Ignorance des foules.*
  - *Domination** des ignorants.*
  - *Domination** des fous, des malades et des infirmes.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Nanael.*

7 – Murmur (Furie semeuse de Maux)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ou Eux (Interrogation…, Bouleversement…) ; Durée : 1 mois ou Permanent (Bouleversement…, Prise…).

- **Aspect.** Soldat portant une couronne ducale et montant un vautour ou un griffon.
- **Heure.** 17h40 à 18h00.
- **Jours.** 28 au 22 décembre. 14 mai, 28 juillet, 11 octobre, 23 décembre, 3 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Jaune/Rubis.
- **Visions.**
  - *Interrogation des morts.*
  - *Perception différée de tout ce qui se passe à la ronde en écoutant les murmures du vent.*
  - *Agent charismatique et reconnu de la ruine des empires.*
  - *Leader révolutionnaire.*
  - *Bouleversement des traditions et des faits acquis.*
  - *Prise de pouvoir.*
  - *Contrôle** des activités entreprises pour la première fois.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Nithael.*

7 – Orobas (Furie semeuse de Maux)

Portée : Là ; Cible : Moi (Confère…) ou Eux ; Durée : 1 mois ou Permanent (Confère…).

- **Aspect.** Cheval debout pouvant se changer en homme.
- **Heure.** 18h00 à 18h20.
- **Jours.** 22 au 27 décembre. 15 mai, 29 juillet, 12 octobre, 24 décembre, 4 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu/Sodalite.
- **Visions.**
  - *Confère une dignité (titre de noblesse, titre militaire, titre religieux) de façon permanente.*
  - *Protection contre les esprits malins.*
  - *Vérité inaccessible, terrifiante ou destructrice.*
  - *Empêchement de la régénération (guérison, ressource, cultures, etc.).*
  - *Déchéance du prince défenseur de la religion.*
  - *Éloignement de la religion.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mebahiah.*

7 – Gomory (Furie semeuse de Maux)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou 1 année (Don…, Harem…, Amour…).

- **Aspect.** Très belle femme portant une couronne de duchesse attachée à sa taille et montant un chameau.
- **Heure.** 18h20 à 18h40.
- **Jours.** 28 au 31 décembre. 16 mai, 30 juillet, 13 octobre, 25 décembre, 5 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Magenta/Œil de taureau.
- **Visions.**
  - *Don d'un familier lisant les émotions des femmes.*
  - *Amour inconditionnel de la part des femmes, jeunes ou vieilles.*
  - *Harem naturel.*
  - *Prédiction du futur d'une relation humaine.*
  - *Découverte de trésors, de n'importe quelle nature, cachés.*
  - *Notoriété pour sa lâcheté, ses méfaits, sa petitesse…*
  - *Ambition et orgueils déplacés.*
  - *Domination** des faibles.*
  - *Domination** de ceux qui s'érigent en maîtres.*
  - *Perte d'un objet ou d'un bien cher.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Poiel.*

8 – Ose (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Voix ; Cible : Lui (Fait…) ou Eux ; Durée : 1 mois ou Permanent (Fait…).

- **Aspect.** Léopard qui se change en homme.
- **Heure.** 18h40 à 19h00.
- **Jours.** 1er au 5 janvier. 17 mai, 31 juillet, 14 octobre, 26 décembre, 6 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou orange/Sugilite.
- **Visions.**
  - *Fait croire à une personne qu'elle est qui ou ce que le Mage Noir désire.*
  - *Trahisons.*
  - *Incompréhension entre les chefs.*
  - *Écroulement sous l'effort.*
  - *Lâcheté et paresse.*
  - *Domination** des hommes pusillanimes.*
  - *Domination** de ceux qui attaquent les êtres sans défense.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Nemamiah.*

8 – Amy (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Voix ; Cible : Lui (Maladie…) ou Eux ; Durée : 24 h, 1 année (Don…, Chagrin…) ou Permanent (Maladie…).

- **Aspect.** Homme, éventuellement entouré de flammes.
- **Heure.** 19h00 à 19h20.
- **Jours.** 5 au 10 janvier. 18 mai, 1er août, 15 octobre, 27 décembre, 7 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise pâle ou rose/Perle.
- **Visions.**
  - *Don d'un familier disposant de 3 capacités spéciales.*
  - *Don d'un serviteur connaissant des secrets sur les démons.*
  - *Divination par l'astrologie.*
  - *Découverte d'un trésor gardé par des démons.*
  - *Chagrin inconsolable.*
  - *Maladie inguérissable.*
  - *Bris du fer.*
  - *Colère ou absence de colère.*
  - *Domination** des meurtriers.*
  - *Domination** des êtres mauvais.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Ieialel.*

8 – Orias (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Là ; Cible : Moi (Métamorphose…, Souffle) ; Durée : 24 h.

- **Aspect.** Lion furieux assis sur un cheval qui a une queue de serpent, et portant dans chaque main une vipère.
- **Heure.** 19h20 à 19h40.
- **Jours.** 10 au 15 janvier. 19 mai, 2 août, 16 octobre, 28 décembre, 8 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou rose/Hyacinthe.
- **Visions.**
  - *Métamorphose à volonté.*
  - *Souffle du dragon.*
  - *Ténèbres terrifiantes.*
  - *Nullité en affaires.*
  - *Ruine et destruction par l'incendie.*
  - *Dilapidation des biens.*
  - *Faillites frauduleuses.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Harahel.*

8 – Vapula (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Toucher (Aggravation des handicaps…) ou Voix ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois ou Permanent (Aggravation…, Maladie).

- **Aspect.** Lion avec des ailes de griffon.
- **Heure.** 19h40 à 20h00.
- **Jours.** 15 au 20 janvier. 20 mai, 3 août, 17 octobre, 29 décembre, 9 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou vert/Œil de tigre.
- **Visions.**
  - *Savant et adroit (+4D dans les compétences de connaissances et dans les compétences techniques).*
  - *Persécutions.*
  - *Insubordination.*
  - *Aggravation des handicaps physiques.*
  - *Aggravation de la propension aux mauvaises actions.*
  - *Maladie de l'esprit.*
  - *Révélation scandaleuse sur une personne prestigieuse.*
  - *Domination** des êtres insubordonnés.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mizrael.*

8 – Zagan (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Toucher (Changement…) ou Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 2 min (Chute…), 24 h (Domination…, Transformation…) ou Permanent.

- **Aspect.** Taureau avec des ailes de griffon.
- **Heure.** 20h00 à 20h20.
- **Jours.** 20 au 25 janvier. 21 mai, 4 août, 18 octobre, 30 décembre, 10 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou bleu pâle/Topaze.
- **Visions.**
  - *Changement de l'eau en vin, du sang en huile, du plomb en argent, du cuivre en or.*
  - *Transformation de l'insensé en homme sage (Ada = 10 – Ada, Per = 10 – Per et Éru = 10 – Éru).*
  - *Dissolution de l'amitié.*
  - *Aversion pour les voyages.*
  - *Perversion.*
  - *Insensibilité aux souffrances des autres.*
  - *Chute de météorite.*
  - *Domination** des libertins.*
  - *Domination** des êtres s'adonnant à des perversions sexuelles.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Umabel.*

8 – Valac (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 30 min (Apparition…), 1 année ou Permanent (Séparation…).

- **Aspect.** Petit garçon pauvre avec des ailes d'ange montant un dragon à deux têtes.
- **Heure.** 20h20 à 20h40.

- **Jours.** 25 au 30 janvier. 22 mai, 5 août, 19 octobre, 31 décembre, 12 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou orange/Perle.
- **Visions.**
  - *Apparition et Contrôle* d'un océan de serpents.*
  - *Distinction par l'immodestie et le vice.*
  - *Illusion du luxe.*
  - *Ultime tentation.*
  - *Inconstance et divorce.*
  - *Phobie du silence et de la solitude.*
  - *Séparation.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Iahhel.*

8 – Andras (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : Permanent (Élimination…, Folie…).

- **Aspect.** Ange ailé à tête de chouette ou de corbeau, monté sur un grand loup noir et maniant une épée tranchante et lumineuse.
- **Heure.** 20h40 à 21h00.
- **Jours.** 30 janvier au 4 février. 23 mai, 6 août, 20 octobre, 1er janvier, 13 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou orange/Saphir.
- **Visions.**
  - *Mensonge mortel.*
  - *Discorde.*
  - *Élimination d'un ennemi et de ses serviteurs.*
  - *Santé souffreteuse.*
  - *Protection des ennemis de la foi.*
  - *Accidents potentiellement mortels.*
  - *Empêchement du commerce.*
  - *Ruine par une mauvaise conduite.*
  - *Folie.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Annauel.*

8 – Flauros (Accusateur ou Exécuteur)

Portée : Voix ; Cible : Lui (Destruction…) ou Eux ; Durée : 24 h ou Permanent (Destruction…).

- **Aspect.** Léopard aux grandes griffes, ou un homme aux yeux furieux et à l'expression horrible.
- **Heure.** 21h00 à 21h20.
- **Jours.** 4 au 9 février. 24 mai, 7 août, 21 octobre, 2 janvier, 14 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou rose/Diamant.
- **Visions.**
  - *Vérité sur la création du monde, la divinité, les démons et les anges déchus.*
  - *Destruction d'un ennemi du Mage Noir par la combustion spontanée.*
  - *Destruction d'un démon ennemi du Mage Noir.*
  - *Épidémie de rage.*
  - *Attaque d'animaux féroces.*
  - *Critique incessante.*
  - *Controverse littéraire virant au drame.*
  - *Domination** des analphabètes.*
  - *Domination** des faux savants.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mehiel.*

9 – Andrealphus (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Là-bas ; Cible : Moi (Don…, Science…, Transformation…) ; Durée : 1 semaine ou 1 année (Don…, Ruine…).

- **Aspect.** Paon très bruyant.
- **Heure.** 21h20 à 21h40.
- **Jours.** 10 au 14 février. 25 mai, 8 août, 22 octobre, 3 janvier, 15 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Couleur claire ou vert/Labradorite.
- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur métamorphe (en homme ou en animal).*
  - *Science infuse, en géométrie et en mensuration (+5D en Science, en Balistique et en Ingénierie navale).*
  - *Transformation en oiseau.*
  - *Tempête et naufrage.*
  - *Expédition désastreuse.*
  - *Affolement de la boussole et perte de tout repère en mer.*
  - *Ruine d'armateurs.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Damabiah.*

9 – Cimeries (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Là ; Cible : Toi (Guerrier…), Lui (Transformation la nuit…), Nous (Passage…) ou Eux ; Durée : 4 h ou Permanent (Cauchemars).

- **Aspect.** Dieu guerrier montant un cheval noir.
- **Heure.** 21h40 à 22h00.
- **Jours.** 14 au 19 février. 26 mai, 9 août, 23 octobre, 4 janvier, 16 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Vert ou bleu/Topaze bleue.
- **Visions.**
  - *Guerrier extraordinaire (+5D dans les compétences de combat).*

- *Passage immédiat d'un rivage d'une rivière, d'un lac ou d'un océan à un autre.*
- *Foudre divine.*
- *Végétation rampante, effrayante et engloutissant les êtres vivants.*
- *Cauchemars détruisant la psyché.*
- *Transformation en être vils et malformés.*
- *Transformation d'une foule en un monstre titanesque de corps amalgamés.*
- *Transformation la nuit en un être vile cherchant à détruire l'être qui vit le jour.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Manakel.*

9 – Amduscias (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Aspect.** Humain à tête de licorne avec des griffes à la places des mains et des pieds, et près de lui une trompette pour symboliser la force de sa voix.
- **Heure.** 22h00 à 22h20.
- **Jours.** 19 au 24 février. 27 mai, 10 août, 24 octobre, 5 janvier, 17 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Corail/Nacre.
- **Visions.**
  - *Tonnerre assourdissant et musique cacophonique qui donne une vision de l'enfer.*
  - *Éclairs ciblés.*
  - *Tempête.*
  - *Érosion des villes.*
  - *Épidémies.*
  - *Préjugés et lynchages.*
  - *Propagation de règles physiques erronées (absence locale de gravité, ou au contraire gravité écrasante, etc.).*
  - *Domination** des êtres dans l'erreur.*
  - *Domination** de ceux qui propagent l'erreur.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Eiael.*

9 – Belial (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 2 min (Suivi…), 1 année.

- **Aspect.** Ange magnifique sur un char de feu.
- **Heure.** 22h20 à 22h40.
- **Jours.** 24 février au 1er mars. 28 mai, 11 août, 25 octobre, 6 janvier, 18 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou turquoise/Œil de faucon.
- **Visions.**
  - *Don d'un serviteur oracle.*
  - *Suivi au combat par quatre-vingt légions de démons : 522280 démons, la plus grande armée de l'enfer.*
  - *Cité de mensonges.*
  - *Illusion de la beauté, de l'ordre et de la vertu sous une vérité opposée.*
  - *Famine.*
  - *Peste.*
  - *Terre stérile, tant aux plantations qu'aux villes ou aux pensées nobles.*
  - *Démultiplication, agrandissement et combat de la vermine pour la suprématie.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Habuiah.*

9 – Decarabia (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou Permanent (Appropriation…).

- **Aspect.** Étoile sous la forme d'un pentagramme pouvant se changer en homme.
- **Heure.** 22h40 à 23h00.
- **Jours.** 1er au 5 mars. 29 mai, 12 août, 26 octobre, 7 janvier, 19 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet ou rose/Œil de faucon.
- **Visions.**
  - *Totale connaissance des vertus des produits naturels (8 succès automatiques en Herboristerie).*
  - *Transformation en une nuée d'oiseaux.*
  - *Un procès menant à la ruine et au suicide.*
  - *Procès interminables.*
  - *Legs au profit des mauvaises personnes.*
  - *Appropriation légale mais contraire à la morale de l'entière propriété d'autrui.*
  - *Domination** des avoués.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Rochel.*

9 – Seere (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Vue/Voix/Ouïe (Domination…), Continent ou Terre (Transportation…) ; Cible : Moi (Transportation…) ou Eux ; Durée : 24 h (Domination…), 1 mois ou Permanent (Génération…).

- **Aspect.** Bel homme montant un cheval ailé.
- **Heure.** 23h00 à 23h20.
- **Jours.** 6 au 11 mars. 30 mai, 13 août, 27 octobre, 8 janvier, 20 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Bleu ou vert/Aigue marine.
- **Visions.**
  - *Bonté au milieu de l'enfer.*
  - *Transportation en n'importe quel lieu terrestre du monde.*

- *Génération d'êtres difformes.*
- *Destruction de l'harmonie.*
- *Perte de la civilisation au profit de la nature.*
- *Philosophie perverse.*
- *Propagation de l'athéisme sous la forme d'écrits dangereux et persuasifs.*
- *Domination** des athées.*
- *Contrer les pouvoirs de l'ange Jabamiah.*

9 – Dantalian (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Là-bas ou Continent/Océan (Transportation…) ; Cible : Lui (Transportation…) ou Eux ; Durée : 24 h (Domination…, Victoire…) ou 1 mois.

- **Aspect.** Humain dont le visage est celui de tous les hommes et de toutes les femmes du monde.
- **Heure.** 23h20 à 23h40.
- **Jours.** 11 au 15 mars. 31 mai, 14 août, 28 octobre, 9 janvier, 21 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Violet pâle ou bleu pâle/Diamant.
- **Visions.**
  - *Lecture et modification des pensées et des émotions.*
  - *Communication à distance par images.*
  - *Transportation d'une personne vers un lieu de son choix (à elle).*
  - *Célébrité par le crime ou célébrité devient crime.*
  - *Étendue et renforcement de l'oppression.*
  - *Victoire pire encore que la défaite.*
  - *Ruine par la course à l'armement.*
  - *Discorde généralisée.*
  - *Domination** des traîtres.*
  - *Domination** de qui se rend célèbre par le crime.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Haiaiel.*

9 – Andromalius (Tentateur ou Guetteur)

Portée : Ici (Talisman…) ou Là-bas ; Cible : Lui ou Eux (Découverte…, Récupération…) ; Durée : 24 h (Récupération…, Découverte…) ou Permanent.

- **Aspect.** Homme tenant un grand serpent dans sa main.
- **Heure.** 23h40 à 00h00.
- **Jours.** 16 au 21 mars. 1er juin, 15 août, 29 octobre, 10 janvier, 22 mars.
- **Couleurs/Cristal.** Turquoise ou bleu pâle/Turquoise.
- **Visions.**
  - *Découverte et punition des agents du Mal (si si…).*
  - *Récupération de biens volés avec les voleurs pieds et poings liés.*
  - *Talisman inversé. Désormais, en plaçant sur le frontispice d'un lieu immobile, sombre et fermé le nom d'Andromalius au dos d'un talisman, le Mage Noir le transforme en lieu profané, où tout accès à l'Arbre de vie ou effet de celui-ci est impossible, et où un Mage Noir peut supporter +3 éclairs de plus. De plus, la lumière autre que celle de cierges exorcisés pour l'Arbre inversé ne peut plus y rayonner. Un même lieu ne peut être profané qu'une seule fois.*
  - *Désespoir et suicide.*
  - *Contrer les pouvoirs de l'ange Mumiah.*

10 – Vallée de la Mort

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Accès gratuit et illimité aux pouvoirs connus de la Voie (jusqu'à la Puissance 9) aux heures ou aux jours d'activité, avec les paramètres de base de ces pouvoirs. Des cartes peuvent être tirées pour obtenir des Soleils afin d'augmenter ces paramètres.*
  - *Contrer le pouvoir Kether.*

10 – Âme Damnée

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Vie éternelle : accéder à ce pouvoir donne la vie éternelle. À la mort du corps, l'esprit se détache et vient habiter un autre corps, préférentiellement celui d'un adulte dont l'âme est détruite.*
  - *Repérer les petites Âmes Glorifiées (les êtres faisant le bien autour d'eux).*
  - *Se protéger des grandes Âmes Glorifiées (ceux qui ont recours aux Chœurs d'Anges).*
  - *Contrer le pouvoir Izschim.*

Autres religions et traditions européennes

Voie du Druidisme

1 – Protocole

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Comportement conforme au protocole fixé par le druide.*
  - *Modification de protocole.*
  - *Détermination du protocole à suivre lors d'une rencontre.*
- **Compulsions.** Apprendre le protocole d'une autre culture. Traquer toutes les erreurs de protocole commises lors d'une rencontre et les litiges résultants.

1 – Lug, lumière stellaire

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Rend le ciel nocturne plus brillant.*
  - *Obscurcit la nuit.*
  - *Une étoile brille et montre une direction cardinale (ouest, est, sud, nord).*
  - *Les étoiles en scintillant captent le regard.*
- **Compulsions.** Savoir reconnaître les grandes constellations. Embrasser du regard un ciel nocturne sans nuage.

1 – Bélénos, lumière solaire

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Apparition du soleil de derrière les nuages pour aveugler l'ennemi.*
  - *Le soleil semble frapper plus fort.*
  - *Venue précoce de l'aube.*
  - *Aube ou crépuscule tardif.*
  - *Crépuscule lumineux.*
- **Compulsions.** Sacrifier un mouton en plein midi. Se baigner sans bouger toute une journée dans la lumière du soleil.

1 – Lug, protecteur du commerce

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Nous ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Protection d'un convoi.*
  - *Avertissement lorsqu'un concurrent se manifeste.*
  - *Attraction des clients.*
  - *Obligation pour un artisan de faire du bon travail.*
  - *Sensation aux marchands d'être protégés.*
- **Compulsions.** Acheter et vendre de menus objets. Fabriquer un objet d'artisanat.

2 – Lug, le conseiller

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 30 min ou 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Conseil répondant à une question.*
  - *Capacité à donner confiance en son avis.*
  - *Pousser à demander des conseils.*
  - *Tendance à se tourner vers la religion pour obtenir un conseil.*
- **Compulsions.** Donner des conseils à qui n'en a pas besoin. Donner sciemment de mauvais conseils à un ami ou allié.

2 – Lug, guide du voyageur

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Voyageur perdu.*
  - *Retrouver sa route.*
  - *Récupération des informations nécessaires sur un trajet.*
  - *Sensation de sécurité pour le voyageur.*
- **Compulsions.** Retrouver son chemin alors qu'on était perdu. Préparation complète d'un voyage en termes de connaissance des lieux traversés.

2 – Lug, père de la création et des arts

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Stimulation de la production artistique.*
  - *Pousse à créer.*
  - *Protection de la création humaine.*
  - *Inspiration artistique.*
  - *Trouver une muse.*

- **Compulsions.** Apprendre à jouer d'un instrument. Protéger la création artistique d'autrui.

2 – Diancecht, le dieu-médecin

Portée : Personnelle, Toucher ou Vue ; Cible : Moi ou Toi ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Connaissance des plantes.*
  - *Trouver une plante spécifique.*
  - *Soin des blessures légères.*
- **Compulsions.** Soigner un blessé léger. Utiliser des plantes au hasard pour créer un emplâtre.

2 – Belissama, déesse du foyer

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Allumage d'un feu inoffensif.*
  - *Conservation des aliments.*
  - *Protection de la famille.*
  - *Maintien du feu allumé.*
  - *Maintien de la cohésion du groupe.*
  - *Fabrication rapide d'armes.*
- **Compulsions.** Faire vivre un feu pendant 24h. Manger des aliments mal conservés.

2 – Brigitte, la Grande Déesse

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Purification du corps.*
  - *Purification des aliments.*
  - *Fécondité végétale.*
  - *Prospérité.*
  - *Protection des troupeaux.*
- **Compulsions.** Traverser un feu. Faire pousser une plante depuis la graine.

2 – Litiges

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Génération d'un litige entre deux parties.*
  - *Trouver la meilleure manière de rendre deux parties d'accord.*
  - *Régler un litige entre deux parties.*
- **Compulsions.** Conseiller avec succès deux parties en litige.

2 – Louange

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Asseoir la réputation d'une personne en faisant son éloge public après qu'elle se soit bien comportée selon les canons de son groupe.*
- **Compulsions.** Pousser une personne à faire l'éloge d'une autre.

3 – Bélénos, le resplendissant

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 2 min ou 30 min.

- **Visions.**
  - *Lumière solaire.*
  - *Aura aveuglante.*
  - *Intuition et invention.*
  - *Beauté, charme et grâce.*
  - *Don inné des relations humaines.*
- **Compulsions.** Faire l'inventaire de tous les secrets de son entourage. Faire face avec la lumière du soleil dans son dos à un ennemi ou à une bête sauvage.

3 – Lutte de Lug contre l'oppression

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : Permanent ou 24 h.

- **Visions.**
  - *Briser les liens et les chaines.*
  - *Soulèvement des opprimés.*
  - *Armement des opprimés pour être à l'égal des oppresseurs.*
  - *Convaincre les hommes d'aider des opprimés.*
  - *Malédiction (modérée) envers les oppresseurs.*
- **Compulsions.** Libérer un prisonnier sans demander l'accord de son groupe. Pousser les mécontents à la révolte.

3 – Harpe de Lug

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Instrument qui joue tout seul.*
  - *Musique divine.*
  - *Musique qui fait rire ou pleurer.*
  - *Musique qui assoupit.*
  - *Musique qui fait dormir.*
- **Compulsions.** Endormir un enfant. Jouer une musique ou chanter une chanson qui rappelle à quelqu'un des souvenirs doux ou douloureux.

3 – Le Dagda, guerrier paternel

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 2 min.

- **Visions.**
  - *Effets de l'âge sur un combattant d'âge mur.*
  - *Expérience au combat.*
  - *Tactique et défense contre les tactiques.*
  - *Protection par un allié.*

- *Parrainage d'un allié plus jeune ou de la part d'un allié plus âgé.*
- *L'ennemi trouve chez vous des traits de son père.*

- **Compulsions.** Protéger un plus jeune que soi durant un combat. Mimer les mouvements de la personne qu'on affronte.

3 – Rêve de connaissance

Portée : Personnelle ou Vue ; Cible : Moi ou Lui ; Durée : Permanent ou 4 h.

- **Visions.**
  - *Le druide s'endort et se réveille avec la réponse à la question qu'il s'est posée au moment de s'endormir.*
  - *Donne l'illusion de connaître.*
  - *Donne la soif de connaissance.*



- **Compulsions.** Écouter une histoire, s'endormir et la raconter au réveil. Parler d'un sujet sans rien y connaître.

3 – Lecture des augures

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 2 min.

- **Visions.** L'augure indique si les dieux sont favorables ou défavorables à une action.
  - *Augure par examen du vol des oiseaux.*
  - *Augure par examen de la course d'un lièvre.*
  - *Augure par examen des convulsions des membres d'un homme sacrifié.*
- **Compulsions.** Étudier pendant deux jours sans interruption le vol des oiseaux. Suivre des lièvres pendant une journée. Sacrifier un homme.

3 – Geis d'obligation

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.** Cette incantation magique permet de donner une obligation à une personne. Cette obligation ne doit pas être profondément immorale et ne doit pas être un suicide ou un meurtre.
  - *Obligation de réaliser une tâche précise.*
  - *Obligation de se comporter d'une certaine manière.*
  - *Obligation de dire quelque chose de précis.*
  - *Obligation de se rendre en un endroit donné.*
  - *Obligation de protéger quelqu'un.*
- **Compulsions.** Demander à quelqu'un que l'on ne connaît pas de vous donner n'importe quel ordre et s'y conformer.

3 – Geis d'interdiction

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.** Cette incantation magique permet de donner une interdiction à une personne. La personne ne cherchera pas à contourner l'interdiction, qui est juste, car divine.
  - *Interdiction de réaliser un acte précis.*
  - *Interdiction de se comporter d'une certaine manière.*
  - *Interdiction de dire quelque chose de précis.*
  - *Interdiction de se rendre en un endroit donné.*
  - *Interdiction de se battre.*
- **Compulsions.** Durant toute une journée, chercher la compagnie et s'interdire de dire et de faire tout ce dont parlent les autres autour de soi.

3 – Contrat

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : Durée du contrat.

- **Visions.** Les contractants déterminent avec les conseils du druide les termes du contrat, et le druide détermine la punition divine infligée à celui qui le violerait. Le contrat

doit avoir un terme ou un but, qui, une fois atteint, met fin au pouvoir. Le type de punition doit correspondre au type de contrat (exemple : punition financière pour un contrat commercial). En cas de violation du contrat, le violeur est puni comme il lui a été prédit par le druide.

- **Compulsions.** Violer ouvertement les termes d'un contrat. Chaperonner quelqu'un qui tient peu ses engagements et faire en sorte qu'il honore un de ses contrats coûte que coûte.

4 – Blâme

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Punir quelqu'un ayant transgressé ses interdits moraux en lui infligeant une déconsidération sociale importante.*
  - *Pousser les cibles à blâmer les personnes présentes qui le méritent.*
  - *Supprimer les effets négatifs d'un blâme (non magique) en termes de réputation.*
- **Compulsions.** S'arranger pour qu'une personne agissant mal soit déconsidérée sans qu'elle s'en aperçoive.

4 – Cernunnos, le dieu cerf

Portée : Là ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Contrôle des saisons.*
  - *Prospérité et nourriture.*
  - *Attirer les herbivores proches.*
  - *Cornes.*
  - *Transformation en cerf.*
- **Compulsions.** Tuer un cerf, vider son crâne et revêtir ses bois. Nourrir des herbivores.

4 – Goibniu, guérisseur et artisan

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent ou 4 h.

- **Visions.**
  - *Soin des maladies.*
  - *Extraction des poisons.*
  - *Habileté à fabriquer n'importe quel objet.*
  - *Capacité à refaire deux objets à l'identique.*
- **Compulsions.** Cautériser une de ses plaies. Fabriquer deux objets élaborés et identiques à un détail près.

4 – Borvo, dieu des feux souterrains et des sources bouillonnantes

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Élévation de la température du sol.*
  - *Contrôle du feu sous la terre.*
  - *Éruption d'un volcan en éveil.*
  - *Fait jaillir de l'eau.*
  - *Fait bouillir l'eau d'une source.*
- **Compulsions.** Se baigner dans une source chaude. Allumer une bougie, la mettre dans un petit endroit clos et revenir constater qu'elle s'est éteinte toute seule.

4 – Lug le combattant, sur un pied, avec un œil et une main

Portée : Toucher ou Ici ; Cible : Nous ; Durée : 30 min ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Immunité à la douleur.*
  - *Réduction des séquelles.*
  - *Protection de son camp.*
  - *Suppression de la gangrène.*
  - *Cycle qui s'achève.*
- **Compulsions.** Combattre avec un œil fermé, à cloche-pied et une main dans le dos. Amputer alors que ce n'était pas nécessaire.

4 – Lug le visionnaire, sur un pied, avec un œil et une main

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.** Prononçant une phrase de poésie, le druide lui confère un caractère à la fois prophétique et cryptique.
  - *Prophétie sur le futur d'une personne.*
  - *Prophétie sur l'arrivée d'un événement.*
  - *Prophétie sur la conduite d'une rencontre.*
- **Compulsions.** Parler en usant de termes cryptiques jusqu'à ce que quelqu'un comprenne.

Règles

La prophétie est formulée par le maître de jeu.

- **Compulsions.** Combattre avec un œil fermé, à cloche-pied et une main dans le dos. Amputer alors que ce n'était pas nécessaire.

5 – Serment

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : Durée du contrat.

- **Visions.** Les hommes énoncent leur serment en présence du druide, qui le valide. Celui de ces hommes qui violera le serment connaîtra une mort infligée par les forces de la nature.
- **Compulsions.** Donner à quelqu'un qui a violé un serment une mort d'apparence naturelle.

5 – Véritable chef de bataille

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 2 min.

- **Visions.**

- *Pousser l'ennemi à attaquer.*
- *Mettre fin à une bataille.*
- *Faire en sorte qu'une bataille n'ait jamais lieu.*
- *Indique l'issue d'une bataille.*

• **Compulsions.** Convaincre deux clans ou nations de ne pas se faire la guerre. Déclencher un casus belli.

5 – Taranis, dieu des morts et de la guerre

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : 2 min.

• **Visions.**
- *Régénération des blessures.*
- *Grand guerrier.*
- *Ardeur au combat.*
- *Les morts continuent à combattre pendant une courte période.*
- *Faire s'entretuer deux groupes de guerriers.*
- *Recherche d'une mort glorieuse.*

• **Compulsions.** Combattre sans arme un ennemi ou un animal sauvage carnivore.

5 – Teutatès (ou Le Dagda), dieu bon

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 4 h ou Permanent.

• **Visions.**
- *Connaissance des rites sacrés (quelle que soit la religion).*
- *Référence incontestée pour ce qui est du sacré.*
- *Puits de science.*
- *Contrats scellés.*
- *Inviolables serments.*

• **Compulsions.** Ne pas tenir compte d'un contrat. Punir qui a violé un serment (peut être un serment de mariage, par exemple).

5 – Lug, lamfada au grand bras (« aux mille métiers »)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 4 h.

• **Visions.**
- *Être pris pour un artisan particulier.*
- *Trouver un maître artisan.*
- *Capacité à pratiquer une profession comme un professionnel.*
- *Connaissances du métier.*
- *Relations d'affaires.*
- *Trouver un receleur.*

• **Compulsions.** S'essayer au métier de cinq artisans dans la même journée. Remplacer un artisan dans un moment essentiel.

5 – Ogmos, rassembleur et civilisateur

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : Permanent ou 2 min.

• **Visions.**
- *Révélation de l'écriture (apprendre à quelqu'un à lire et à écrire).*
- *Attirer un grand nombre de personnes autour de soi.*
- *Trouver les points communs à un groupe de personnes.*
- *Éloquence pour générer une unité au sein d'un groupe.*
- *Stopper les instincts meurtriers.*
- *Donner à un groupe une envie de construire quelque chose ensemble.*

• **Compulsions.** Apprendre à lire à quelqu'un. Donner merci à qui ne le mérite pas.

5 – Epona, déesse des chevaux

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 30 min.

• **Visions.**
- *Fertilité animale et humaine.*
- *Appel des chevaux.*
- *Contrôle des chevaux.*
- *Métamorphose en cheval.*
- *Assurer qu'un mort arrive bien aux rivages de sa nouvelle existence.*
- *Interroger l'âme de qui vient de mourir.*

• **Compulsions.** Monter un cheval sans selle. Participer à l'accouchement d'une personne ou d'un animal.

6 – Satire

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

• **Visions.** Énoncer publiquement à quelqu'un sa trahison et le condamner à mort. Si les membres de son groupe ne le font pas, c'est la nature qui s'en chargera.

• **Compulsions.** Donner à quelqu'un qui a violé un serment une mort d'apparence naturelle.

6 – Etain, la femme cygne

Portée : Personnelle ou Vue ; Cible : Moi ou Lui ; Durée : 4 h.

• **Visions.**
- *Métamorphose en cygne.*
- *Métamorphose en mare.*
- *Métamorphose en mouche.*
- *Attirer le sexe opposé.*
- *Éveil de la jalousie.*
- *Sosie.*

• **Compulsions.** Tenter de s'envoler du haut d'une petite falaise. Pousser un jaloux ou une jalouse à des actes répréhensibles.

6 – Emblèmes de Lug

Portée : Toucher ; Cible : Moi ou Toi ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Adresse à la lance.*
  - *Harpe qui fait vibrer les cœurs.*
  - *Métamorphose en sanglier.*
  - *Métamorphose en corbeau.*
  - *La fronde qui vise juste.*
  - *Métamorphose de la paille en acier.*
  - *Apparition et disparition des fils et cordes.*
- **Compulsions.** Réunir en une journée tous les emblèmes de Lug devant soi. Revêtir la peau d'un sanglier et les plumes d'un corbeau qu'on a tués soi-même.

6 – Lug, le joueur d'échec

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Révélation de la tactique de l'ennemi.*
  - *Tactique avec plusieurs coups d'avance.*
  - *Esprit calme quels que soient l'enjeu et l'environnement.*
  - *Tactique indétectable.*
  - *Utilisation optimale de ses troupes ou de ses pions.*
- **Compulsions.** Gagner aux échecs contre plus fort que soi. Révéler la tactique de son groupe à l'ennemi.

6 – Nuada au bras d'argent

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Royauté et commandement.*
  - *Récupération du pouvoir.*
  - *Redistribution des richesses.*
  - *Bras droit indestructible.*
- **Compulsions.** Concevoir un vêtement dont la manche droite est en fils d'argent. Perdre le pouvoir.

6 – Héroïsme de Cuchulainn

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Peau brûlant comme le magma en fusion.*
  - *Fonte des neiges.*
  - *Mer bouillante.*
  - *Contorsions.*
  - *Prendre n'importe quelle forme.*
  - *Vigueur surhumaine.*
  - *Courage.*
  - *Coup infaillible.*
- **Compulsions.** Entrer dans de l'eau bouillante. Affronter seul plus de cinq ennemis armés.

7 – Les multiples formes de Tuan Mac Cairill

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.** Transformation en n'importe quel animal.
- **Compulsions.** Se faire passer pour un animal pour survivre à une situation dangereuse.

7 – Ogmos ou le pouvoir de la parole

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Terrasser ses ennemis par la voix.*
  - *Fascination des foules.*
  - *Leader charismatique.*
  - *Avec toi jusqu'à la mort.*
  - *Mettre son ennemi à genoux.*
- **Compulsions.** Obtenir la victoire par la négociation. Pousser quelqu'un à mourir pour soi.

7 – Lance magique de Lug

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 4 h.

- **Visions.**
  - *Coup au but.*
  - *Vise la faille de l'armure ou de la tactique ennemie.*
  - *Ouvrir de part en part.*
  - *Brèche.*
  - *Assure la victoire à qui la manie.*
  - *Inutilité des armes à feu.*
- **Compulsions.** Combattre à la lance et ne viser que les mains et le visage. Laisser sciemment une brèche critique dans son fort/son navire/son armée.

7 – Forme du Dagda

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Transformation en un géant (10m de haut) hideux.*
  - *Transformation en un ogre (4m de haut) paillard.*
  - *Succès avec les femmes.*
  - *Transformation de la pensée, de la philosophie de vie.*
- **Compulsions.** Transformer un ami en ennemi et inversement. Terrifier en se faisant passer pour plus grand que l'on est.

7 – Credne Cerd, le prothésiste

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Remplacer un moignon par une prothèse d'argent. Il n'est pas possible de faire une prothèse pour un membre qu'une personne s'est elle-même amputé. Pour construire la prothèse, il faut disposer de la quantité d'argent nécessaire. Une fois réalisée, la prothèse fonctionne comme*

le membre qu'elle remplace. Lorsque le membre subit des dommages, il est nécessaire de la réparer. Une journée de réparation répare un nombre de Niveaux de santé égal au nombre de Succès obtenus sur un Test de Science (Adr), et consomme 50 pièces de huit en argent par Niveau de Santé réparé.

- **Compulsions.** Amputer le bras droit d'un ami, ou se le faire à soi-même.

7 – Taranis, dieu du ciel

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Contrôle des mouvements du soleil et de la force de ses rayons.*
  - *Roue cosmique (changement de destin).*
  - *Venue ou dispersion des nuages.*
  - *Appel de la tempête et foudre.*
  - *Contrôle des feux.*
- **Compulsions.** Se faire foudroyer, soi ou le lieu où l'on vit.

8 – Les ailes de la Bansidh

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 30 min ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Des ailes poussent dans le dos et permettent de voler.*
  - *Pénétrer dans le domaine des Dieux sans mourir.*
- **Compulsions.** Marcher jusqu'au fond d'un lac parfaitement immobile et entrer dans le Sidh (Autre Monde ou Monde des Dieux).

8 – Omniscience du Dagda

Portée : Terre ; Cible : Eux ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Vision globale du passé sur le lieu où il se trouve.*
  - *Aperçu immédiat du présent sur le monde entier.*
  - *Trouver la localisation d'une personne à un moment présent, passé ou futur.*
  - *Visions du futur.*
  - *Compréhension complète de la personnalité d'une personne et facilité pour prédire ses actions.*
- **Compulsions.** Acquérir toutes les connaissances disponibles à 100 milles à la ronde sur un sujet académique particulier.

8 – Chaudron du Dagda

Portée : Chaudron ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Apporte la souveraineté.*
  - *Apporte l'abondance.*
  - *Résurrection des morts très récents.*
- **Compulsions.** Tenter des résurrections de morts. Tuer un ami.

8 – Marteau magique de Goibniu

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Fabrication d'armes magiques. Le druide doit consacrer auparavant un marteau à Goibniu. Il lui faut alors une semaine à terre pour fabriquer une arme blanche magique. Il doit réussir un Test d'Artisanat (armurerie) (Adr). Chaque Succès donne définitivement une qualité d'armes exceptionnelles à l'arme.*
- **Compulsions.** Trouver une arme blanche parfaite (4 qualités d'arme exceptionnelle ou plus).

9 – Teutatès (Le Dagda), le très divin

Portée : Terre ; Cible : Eux ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Retour en arrière.*
  - *Éternité en un instant (le temps s'arrête et les personnes sont des statues indestructibles, aucun mécanisme ne peut s'actionner, ni aucune réaction chimique se produire).*
  - *Disparaître en s'éclipsant vers le futur proche.*
  - *Voyager vers le futur.*
  - *Contrôle des éléments (tempêtes, taille des feux, vagues, fracture des rochers).*
- **Compulsions.** Prédire avec justesse l'arrivée d'un événement non prédictible une semaine plus tôt. Ne pas s'abriter en pleine tempête (ni son navire).

9 – Glam dicinn, malédiction suprême

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.** Fait apparaître trois furoncles sur le visage de la cible, puis la tue.
- **Compulsions.** Prédire avec succès la mort de quelqu'un ainsi que ses circonstances tout en se refusant à intervenir ni directement, ni indirectement.

9 – Massue du Dagda

Portée : Toucher ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.** Consacre un bâton. Frapper avec un bout inflige des Blessures mortelles. Frapper avec l'autre bout ressuscite un mort relativement récent. L'enfoncer dans le sol creuse des sillons entre les mondes (ouvre des bras de mer, des crevasses).
- **Compulsions.** Fabriquer une massue en bois de fer.

10 – Omnipotence du Dagda

Portée : Terre ; Cible : Eux ; Durée : 2 min.

- **Visions.**
  - *Tout ce que vous voulez.*

Contrées fréquentées par les fées

Contrée	Rang de la Fée	Fée	D20
Désert	Majeure	Chimère	1-7
		Méduse	8-9
		Ogre	10-19
	Extraordinaire		20
Forêt	Mineure	Elfe	1-2
		Lutin	3-4
		Pégase	5
		Pillywinggy	6
		Pooka	7
	Majeure	Banshee	8
		Basilic	9
		Chimère	10
		Dame Blanche	11
		Dame Cygne	12
		Dame Noire	13
		Dame Rouge	14
		Homme-arbre	15
		Licorne	16
		Loup-garou	17
		Nymphe	18
		Ogre	19
	Extraordinaire	Dragon	20
Mer	Aucune	-	1-8
	Mineure	Otarin	9-14
	Majeure	Sirène	15-17
	Extraordinaire	Hydre	19
		Léviathan	20
Ville ou Zone rurale	Mineure	Gremlin	1-4
		Pooka	5-7
	Majeure	Banshee	8
		Chimère	9-12
		Dame blanche	13-16
		Dame noire	17-18
		Dame rouge	19-2

Bonus aux dégâts extraordinaire

Haute force : bonus aux dégats

	Caractéristique									
Bonus	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
BDAdr	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
BDFor	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+8	+9	+9

- **Compulsions.** Rester immobile, sans parler ni manger, pendant un mois (il est autorisé de se faire humecter les lèvres).

10 – Incarnation de Lug

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Dieux aux mille métiers. Tous les Tests ont une Efficacité de 5 au minimum.*
  - *Lug ou le pouvoir des autres dieux. Accès gratuit à n'importe quel pouvoir de la Voie du Druidisme avec ses paramètres de base pendant la journée. L'augmentation des paramètres est impossible.*
- **Compulsions.** Développer au moins cinq compétences au Niveau 5 au moins.

Voie du Folklore

Fées

Les fées sont des êtres qui vivaient auparavant parmi les hommes, en symbiose, mais qui désormais restent invisibles. Pendant une période, il était possible d'en rencontrer dans les forêts pendant quelques heures au détour d'une chasse ou d'une promenade. Les fées emportaient même quelques humains choisis dans leur royaume. Il existait même des mariages entre fées et humains.

Les Pouvoirs des fées sont connus de tous, car ce sont eux-mêmes qui forgent leur légende. Un Test de Religion (Folklore) permet de savoir quelles sont les fées que l'on peut trouver dans un environnement donné, mais aussi de savoir quels sont les pouvoirs d'une fée donnée.

Désormais, plus personne ou presque ne croit aux fées. Heureusement, il reste des marins pour en peupler leurs histoires. Certains en ont vu, même si la plupart n'en parle que pour embellir leur récit. Elles vivent parmi nous, mais invisibles. Elles sont responsables de choses aussi variées que l'attrait pour les fleurs, l'amour courtois, les arcs-en-ciel, les incendies, certaines disparitions, le vieillissement des objets, l'érosion.

Il arrive qu'une fée soit rendue visible – on dit matérialisée – au regard humain. Si l'humain sourit et est enchanté, ou bien s'il fuit épouvanté, tout se passe bien pour la fée, comme il y a quelques milliers d'années. **Si en revanche l'humain n'en croit pas ses yeux et se dit : « C'est impossible ! », la fée commence à se flétrir.** La flétrissure rend une fée mauvaise, agressive, tout en lui arrachant une partie de ses souvenirs. Plus le contact avec le regard incrédule dure, et plus la fée se flétrit. Elle pourra finir par attaquer ses proches mêmes, jusqu'à mourir. En termes de règles, chaque nouvelle rencontre avec un groupe incrédule la flétrit d'un niveau de plus.

La flétrissure est immédiatement visible, sous forme de racornissement d'une extrémité, de peau flétrie avec des veines noires qui palpitent. La flétrissure suscite le dégoût, la peur et l'agression.

Une seule personne n'est pas suffisante pour flétrir une fée. En revanche, si plus de cinq personnes incrédules la regardent, elle subit chaque tour un nombre de niveaux de Flétrissure égal au nombre de personnes incrédules qui la regardent, moins une. Plus elle est flétrie et plus elle est odieuse, malsaine, mauvaise, agressive, violente, oubliant progressivement son passé. La flétrissure fait atrocement souffrir la fée. Les fées les plus sociables, comme les elfes, ont tendance, lorsqu'elles sont flétries, à former des communautés séparées de leur communauté initiale. Les fées moins sociales s'isolent. Les fées mineures peuvent subir deux niveaux de flétrissure avant de mourir, les fées majeures quatre niveaux et les fées extraordinaires six.

Résistance au-delà de 9

Haute résistance : nombre de cases de blessures

	Résistance										
Blessure	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Légère	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5
Sérieuse	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
Grave	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5
Critique	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4
Coma	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Mortelle	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Pour savoir quelles fées habitent la région où se trouvent les personnages, vous pouvez consulter la table suivante, voire même déterminer aléatoirement les fées présentes.

- Si vous estimez que les fées sont rares (seulement de passage), jetez un D20. Si vous obtenez 10 ou 20, des fées sont présentes, sinon, elles sont absentes actuellement.
- Si vous estimez que quelques fées habitent cet endroit, vous pouvez jeter un D20.
- Si vous estimez que les fées sont nombreuses, vous pouvez jeter plusieurs fois le D20.

Que les fées soient présentes ne veut pas pour autant dire qu'elles sont visibles ni proches. Elles sont tout simplement dans un rayon d'une lieue française (4,5 km). Elles entendront un appel des fées et croiseront peut-être le chemin des PJ (à moins que cela soit l'inverse). Certaines fées peuvent être rencontrées sous leur forme humaine, alors parfaitement visibles pour tous et non affectées par la flétrissure : le Loup-garou (pendant la journée), le Dragon et la Dame Cygne.

Banshee

Adresse	**6**	**Adaptabilité**	**8**	**Charisme**	**5**
Résistance	**6**	**Érudition**	**6**	**Expression**	**3**
Force	**6**	**Perception**	**9**	**Pouvoir**	**8**

Fée Majeure des Forêts et Villes

Pouvoirs

Mineur : Angoisse.

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

La Banshee peut émettre un son guttural qui fait naître une angoisse irrépressible et atroce chez ceux qui l'entendent. Les pauvres victimes se terrent dans un coin en attendant que le son disparaisse. Cela ne les empêche pas de défendre leur vie, mais leur angoisse les pousse à se cacher.

Majeur : Cri de Mort.

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle ou Permanent.

Le cri atroce de la Banshee, qui se décompose en trois parties distinctes, peut être entendu au loin, à l'horizon. Il glace alors le sang de tous ceux qui l'écoutent et stoppe définitivement les battements des cœurs les moins bien accrochés. Se boucher les oreilles ne sert à rien contre ce cri, qui glace l'âme et non le corps. Le cri de mort arrache les cordes vocales de la Banshee, qui repoussent en une journée. Elle ne peut donc en pousser qu'un par jour.

Basilic

Adresse	**5**	**Adaptabilité**	**5**	**Charisme**	**4**
Résistance	**9**	**Érudition**	**4**	**Expression**	**3**
Force	**8**	**Perception**	**5**	**Pouvoir**	**5**

Fée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Caméléon.

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Le Basilic se mêle aux couleurs de la forêt, si bien qu'il y est très difficile à discerner. Lorsqu'il est à l'arrêt, il devient quasi-invisible.

Majeur : Regard Pétrifiant

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

Les personnes proches que le Basilic regarde se changeront en pierre. Ils peuvent tenter de résister pendant quelques dizaines de secondes, mais resteront de pierre s'ils abandonnent.

Chimère

Adresse	**9**	**Adaptabilité**	**8**	**Charisme**	**4**
Résistance	**6**	**Érudition**	**5**	**Expression**	**4**
Force	**6**	**Perception**	**6**	**Pouvoir**	**6**

Fée Majeure des Forêts, des Villes et des Déserts

Pouvoirs

Mineur : Rêves

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 nuit.

La Chimère a le pouvoir d'influencer les rêves et de communiquer avec les rêveurs.

Majeur : Illusions

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 h.

La Chimère est une maîtresse des illusions. Elle peut utiliser les connaissances de sa cible contre elle-même, ce qui rend les illusions beaucoup plus crédibles et vivantes.

Dame Blanche

Adresse	**6**	**Adaptabilité**	**7**	**Charisme**	**8**
Résistance	**4**	**Érudition**	**6**	**Expression**	**7**
Force	**3**	**Perception**	**9**	**Pouvoir**	**5**

Fée Majeure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Tristesse

Portée : Vue/Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

Les Dames Blanches revivent chaque jour les circonstances tragiques de leur mort. Elles sont si tristes qu'elles peuvent communiquer leur malheur à ceux qu'elles voient, comme pour s'en décharger. La victime sera envahie d'une infinie tristesse, sans objet, à laquelle elle cherchera et trouvera une raison personnelle.

Majeur : Intangible

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Une Dame Blanche n'est plus qu'un esprit et apparaît dans toute sa beauté, légèrement translucide et parfaitement intangible. Un corps passant à travers une dame blanche est parcouru de frissons pas vraiment désagréables, mais inquiétants.

Dame Cygne

Adresse	**7**	**Adaptabilité**	**6**	**Charisme**	**7**
Résistance	**5**	**Érudition**	**9**	**Expression**	**8**
Force	**4**	**Perception**	**6**	**Pouvoir**	**8**

Fée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

La Dame Cygne peut se transformer lorsqu'elle le désire en l'une de ses deux formes habituelles : Cygne et Femme. La métamorphose prend une dizaine de secondes.

Majeur : Sorcière

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

Les pouvoirs de la Dame Cygne sont immenses. Elle détient les clés de la métamorphose, de l'esprit, des soins et des liens qui relient les êtres vivants.

Dame Noire

Adresse	**7**	**Adaptabilité**	**5**	**Charisme**	**1**
Résistance	**6**	**Érudition**	**7**	**Expression**	**9**
Force	**8**	**Perception**	**5**	**Pouvoir**	**6**

Fée Majeure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Griffes Noires

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Jusqu'à guérison.

Des griffes suppurantes de la Dame Noire, de dix centimètres de long, s'écoule un jus noir qui excite la douleur des blessures infligées. Ces blessures causent une douleur atroce, proportionnelle à leur gravité.

Majeur : Noirceur

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

La Dame Noire peut répandre la noirceur dans le cœur des hommes. Elle ne crée pas de sentiments mauvais, mais ouvre les barrières qui empêchaient les pulsions inavouables de faire surface.

Dame Rouge

Adresse	**8**	**Adaptabilité**	**7**	**Charisme**	**9**
Résistance	**7**	**Érudition**	**5**	**Expression**	**7**
Force	**3**	**Perception**	**7**	**Pouvoir**	**7**

Fée Majeure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Désir

Portée : Vue/Voix ; Cible : Lui ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Les Dames Rouges, auxquelles la religion chrétienne donne le nom de « succubes », suscitent un désir sexuel irrépressible. Comme la Dame Rouge sent l'attitude qui émeut le plus sa victime, le désir peut prendre de nombreuses formes. Tour à tour femme-enfant, dominatrice, lubrique ou sainte nitouche, la Dame Rouge ne laisse aucune chance à l'objet de son désir.

Majeur : Repas Sexuel

Portée : Acte sexuel ; Cible : Lui ; Durée : Lune.

Une fois l'acte consommé, la Dame Rouge se repaît du plaisir de sa victime, accroissant son Charisme et sa Résistance.

Dragon

Adresse	**8**	**Adaptabilité**	**5**	**Charisme**	**8**
Résistance*	**20**	**Érudition**	**9**	**Expression**	**7**
Force	**13**	**Perception**	**8**	**Pouvoir**	**10**

*Les écailles du Dragon lui confèrent une protection de 4 dans toutes ses localisations.

Fée Extraordinaire des Déserts et des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Carapace magique

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Les écailles magiques du Dragon ne le rendent vulnérable qu'aux armes naturelles des autres fées et aux armes chimériques. Les armes humaines n'ont aucun effet sur lui. Toutefois, comme toutes les fées, il souffre de l'incrédulité, contre laquelle son armure d'écailles ne le protège pas. Sa très grand taille est d'ailleurs pour lui un handicap lorsqu'il se montre aux hommes, car de nombreux d'entre eux le voient.

Majeur : Souffle draconien

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Le souffle du Dragon, mélange de flammes, de venin et d'acide, brûle et décompose les matières vivantes et non vivantes qu'il croise.

Extraordinaire : Pouvoirs draconiens

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Le Dragon est immunisé contre toute magie. Il maîtrise chacun des quatre éléments et peut se métamorphoser en être humain à volonté, bien qu'il n'ait pas le choix

de la forme humaine : c'est « la sienne ». Il peut aussi déplacer, manipuler et assembler les objets par la force de sa volonté.

Elfe

Adresse	**7**	**Adaptabilité**	**7**	**Charisme**	**8**
Résistance	**5**	**Érudition**	**6**	**Expression**	**7**
Force	**4**	**Perception**	**7**	**Pouvoir**	**6**

Fée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Paix

Portée : Vue/Voix ; Cible : Vous ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

La seule présence d'un Elfe, douce et légère, efface les rancœurs, la violence et la haine. Ne subsistent en écoutant les accents mélodiques de sa voix que calme, paix et douceur.

Gremlin

Adresse	**6**	**Adaptabilité**	**6**	**Charisme**	**3**
Résistance	**5**	**Érudition**	**4**	**Expression**	**5**
Force	**4**	**Perception**	**6**	**Pouvoir**	**4**

Fée Mineure des Villes

Pouvoirs

Mineur : Dérèglement

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

En touchant un objet au fonctionnement mécanique élaboré, un Gremlin le dérègle, lui donnant un comportement aléatoire et dangereux. Par exemple, un fusil changera de cible au hasard et un navire deviendra subitement incontrôlable.

Homme-arbre

Adresse	**5**	**Adaptabilité**	**5**	**Charisme**	**4**
Résistance	**15**	**Érudition**	**4**	**Expression**	**3**
Force	**8**	**Perception**	**5**	**Pouvoir**	**5**

Fée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Forêt Hantée

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

L'Homme-arbre est un arbre, mais un arbre doué de mouvement. Il peut, pour surprendre ses proies, qu'il se contente juste d'effrayer, prendre l'apparence d'un arbre tout à fait anodin. Il peut aussi faire apparaître sur son tronc ou sur ses branches des sortes d'yeux phosphorescents, des bouches dentées, bien qu'inoffensives, et des bras décharnés. Ces organes végétaux ne peuvent bien sûr effrayer quelqu'un qu'à partir de la tombée de la nuit jusqu'à l'aube.

Majeur : Multiples Bras

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Toutes les branches de l'Homme-arbre lui servent de bras, qui ne sont pas préhensiles mais peuvent faire des croche-pieds, fouetter l'air, et retenir des bras ou des jambes, au plus grand déplaisir du voyageur pris dans ses rets.

Hydre

Adresse	**7**	**Adaptabilité**	**9**	**Charisme**	**6**
Résistance	**12**	**Érudition**	**5**	**Expression**	**2**
Force	**9**	**Perception**	**5**	**Pouvoir**	**6**

Une Hydre attaque de ses neuf têtes à la fois. Lorsque vous touchez une hydre au corps à corps, jetez 1d10 pour obtenir la localisation. Le résultat indique la tête touchée. Si vous obtenez 10 au dé, votre coup frappe le corps de l'hydre sans lui faire de dommages.

Fée Extraordinaire des Marais et des Mers

Pouvoirs

Mineur : Venin

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Minute.

Les dents des neuf têtes reptiliennes de l'Hydre contiennent un venin virulent qui paralyse ceux qu'elles ont mordus. La paralysie du torse empêche l'être de respirer : il meurt asphyxié s'il n'arrive pas à résister.

Majeur : Régénération des membres

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Les têtes de l'Hydre se régénèrent en moins d'une minute, même si elles sont tranchées. Le seul moyen de tuer une Hydre est de lui couper ses neuf têtes à la fois. Une fois les neuf têtes coupées, elles cessent de se régénérer et l'Hydre meurt. Si un homme utilise ce pouvoir, ses bras, sa tête et ses jambes repoussent lorsqu'ils sont tranchés et se régénèrent quel que soit l'état du membre.

Extraordinaire : Fusion

Portée : Ici ; Cible : Moi ; Durée : Minute.

Lorsque les neuf têtes d'une Hydre ont été tranchées, à moins qu'on ne les maintienne séparées, elles fusionnent pour donner, au bout de quelques minutes, une nouvelle Hydre. Celle-ci prendra la place de la première, identique en tout point.

Léviathan

Adresse	**2**	**Adaptabilité**	**3**	**Charisme**	**12**
Résistance	**T***	**Érudition**	**6**	**Expression**	**0**
Force	**T***	**Perception**	**7**	**Pouvoir**	**9**

* *Titanesque*

Fée Extraordinaire des Mers

Pouvoirs

Mineur : Celui qui caresse la surface

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 h.

Le Léviathan maîtrise le vent sans pour autant pouvoir déclencher de tornades ou de fortes tempêtes.

Majeur : Engouffrer

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Le Léviathan peut engouffrer n'importe quoi, d'un navire à un château, et le digère lentement au fond des eaux pendant des centaines d'années. L'estomac du Léviathan contient des villes et des flottes entières, au sec, peuplées d'humains qui ne voient que grâce à la mousse phosphorescente qui garnit les parois de l'estomac du monstre marin.

Extraordinaire : Lame de fond

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Le Léviathan contrôle toute la puissance de l'océan, mais ne peut déclencher un raz-de-marée qu'une fois par siècle.

Licorne

Adresse	6	**Adaptabilité**	6	**Charisme**	7
Résistance	7	**Érudition**	7	**Expression**	4
Force	6	**Perception**	6	**Pouvoir**	7

Fée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Soins

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

La Licorne peut de sa corne soigner n'importe quelle blessure. Elle ne peut en revanche pas ressusciter un mort, ni éliminer les séquelles d'une ancienne blessure.

Majeur : Aveuglement

Portée : Ici ; Cible : Eux ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Tous ceux qui s'approchent de la Licorne avec des intentions mauvaises envers elle sont aveuglés par sa bonté. Ils recouvrent la vue en s'éloignant d'elle et tant qu'ils se tiennent à distance.

Loup-garou

Adresse	7	**Adaptabilité**	7	**Charisme**	3
Résistance	8	**Érudition**	5	**Expression**	3
Force	8	**Perception**	8	**Pouvoir**	7

Fée Majeure des Forêts

Note : Attention, le Loup-garou décrit ici n'a rien à voir avec le loup-garou décrit dans la Voie des Guédés. Le loup-garou vaudou est un être qui ressemble bien plus à un vampire qu'à un loup-garou du folklore.

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 nuit.

Le Loup-garou peut se métamorphoser la nuit en une forme intermédiaire entre le loup et l'homme. Il garde rarement le contrôle de son être, et agit purement par instinct. À l'aube, le Loup-garou retrouve sa forme d'être humain, parfois effrayé de tout ce qu'il a pu faire pendant la nuit et dont il ne se rappelle rien. Dans sa forme métamorphosée, il déclenche chez l'homme et l'animal une terreur ancestrale que seuls les plus courageux sauront affronter. Cette terreur qu'il suscite le protège de l'incrédulité (il est rare qu'on se demande si une chose existe lorsqu'on est terrifié par elle).

Majeur : Malédiction

Portée : Morsure ; Cible : Lui ; Durée : Jusqu'à la mort du Loup-garou.

La lycanthropie est une malédiction qui se transmet par la morsure. Bien heureusement, la victime est en général dévorée sur le champ, ce qui évite la propagation de la malédiction.

Lutin

Adresse	7	**Adaptabilité**	6	**Charisme**	6
Résistance	4	**Érudition**	5	**Expression**	6
Force	2	**Perception**	6	**Pouvoir**	5

Fée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Dissimulation

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Minute.

Un Lutin peut se dissimuler même aux yeux des autres fées. Il est parfaitement invisible quelles que soient ses actions. Cet avantage lui permet de chiper de petits objets chers à ces fées pour les ajouter à sa collection.

Méduse

Adresse	6	**Adaptabilité**	5	**Charisme**	2
Résistance	11	**Érudition**	5	**Expression**	7
Force	7	**Perception**	5	**Pouvoir**	8

Fée Majeure des Déserts

Pouvoirs

Mineur : Cheveux de vermine

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Les cheveux de Méduse sont des serpents venimeux et grouillants : vipères, aspics, serpents corail, selon le lieu

où vit la méduse. Ils attaquent toute personne se trouvant à leur portée, soit un mètre pour la plupart des serpents et deux fois moins pour les aspics. Les morsures sont identiques à celles du serpent.

Majeur : Pétrification

Portée : Vue (vue par la cible) ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

Toute personne proche qui regarde directement et longuement la Méduse, alors que celle-ci en est consciente, est lentement changée en pierre. Elle peut tenter de résister, mais si elle se laisse aller, la transformation est irréversible, à moins que le maître de jeu n'en décide autrement.

Nymphe

Adresse	**7**	**Adaptabilité**	**7**	**Charisme**	**9**
Résistance	**4**	**Érudition**	**5**	**Expression**	**4**
Force	**3**	**Perception**	**7**	**Pouvoir**	**6**

Fée Majeure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Charme

Portée : Vue/Voix ; Cible : Lui ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Les Nymphes sont des créatures aux formes parfaites et d'autant plus engageantes qu'elles vivent en tenue d'Ève. Aucun humain mâle ne peut les voir sans tomber sous le charme. Un homme voyant une Nymphe oublie tout de sa vie présente et court la rejoindre. Il peut passer toute une nuit, voire toute une année, à tout faire pour lui plaire, s'il n'est pas mort avant.

Majeur : Amour extatique

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : Permanent (pour la mort infligée) et une Lune (pour les avantages apportés par la mort infligée).

Tout homme qui tombe amoureux d'une Nymphe risque d'en mourir. Les plus forts mentalement vivent sans problème leur idylle. Les plus faibles, en revanche, meurent de bonheur – hé oui. Les Nymphes apprécient que l'on meure pour elles, et resplendissent de bonheur pendant une lune. Leur charme ira croissant, tout comme leur assurance, laissant moins de chance encore de leur résister à la prochaine personne qui les apercevra. Une Nymphe qui a un franc succès sèmera, sans pouvoir le contrôler d'ailleurs, la mort sur son passage de plus en plus sûrement. Une sorcière doit être sous forme de Nymphe pour bénéficier de son pouvoir, à moins de posséder un charisme au moins égal à 8.

Ogre

Adresse	**3**	**Adaptabilité**	**2**	**Charisme**	**2**
Résistance	**11**	**Érudition**	**3**	**Expression**	**3**
Force	**10**	**Perception**	**4**	**Pouvoir**	**3**

Fée Majeure des Forêts et des Déserts

Pouvoirs

Mineur : Coup de force

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Colère.

La colère des Ogres est si violente qu'elle décuple leurs forces. Si un Ogre est sous le coup de la colère, il réussit n'importe quel tour de force automatiquement. Cette action peut être : lancer un rocher plus gros que lui, arracher un arbre ou déchirer un homme en deux.

Majeur : Chair fraîche

Portée : Ingestion ; Cible : Lui ; Durée : Lune.

Les Ogres ne mangent pas de viande cuite, car elle perd de sa saveur et de son puissant pouvoir. Lorsqu'un Ogre dévore un homme cru, il gagne en force et en résistance pendant une lune entière. Par contre, pour se procurer de la chair d'homme fraîche, un Ogre perd tout le peu de bon sens qu'il a.

Otarin

Adresse	**5**	**Adaptabilité**	**6**	**Charisme**	**6**
Résistance	**5**	**Érudition**	**5**	**Expression**	**5**
Force	**5**	**Perception**	**7**	**Pouvoir**	**6**

Fée Mineure des Mers

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Un Otarin peut se métamorphoser en quelques secondes d'humain en phoque et vice versa.

Pégase

Adresse	**7**	**Adaptabilité**	**6**	**Charisme**	**7**
Résistance	**9**	**Érudition**	**7**	**Expression**	**5**
Force	**7**	**Perception**	**6**	**Pouvoir**	**6**

Fée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Amitié

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Même l'être le plus vil ne peut chercher volontairement à blesser cet être majestueux et docile. Si le Pégase est monté par un cavalier hargneux, les adversaires de ce cavalier essaieront dans la mesure du possible d'épargner la monture. Les autres fées ne sont pas touchées par ce pouvoir des chevaux ailés.

Pillywinggy

Adresse	**9**	**Adaptabilité**	**6**	**Charisme**	**10**
Résistance	**1**	**Érudition**	**5**	**Expression**	**5**
Force	**1**	**Perception**	**6**	**Pouvoir**	**4**

Fée Mineure des Forêts

Pouvoirs

Mineur : Adorable

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Hommes, animaux et fées peuvent passer des journées entières à regarder des Pillywinggies butiner et se faire la cour, sans penser un seul moment à les déranger pour autre chose que leur déposer un baiser. Les Pillywinggies ne se dérangent d'ailleurs pas le moins du monde pour tous ces spectateurs. Blesser un Pillywinggy est un acte qui vaut une funeste malédiction à tous ceux qui le commettent.

Pooka

Adresse	6	**Adaptabilité**	7	**Charisme**	6
Résistance	5	**Érudition**	5	**Expression**	7
Force	5	**Perception**	6	**Pouvoir**	5

Fée Mineure des Forêts et des Villes

Pouvoirs

Mineur : Métamorphose

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Toujours activé en tant que fée.

Le Pooka, en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, peut se métamorphoser en humain ou en n'importe quel animal inoffensif, du lapin à la vache.

Sirène

Adresse	6	**Adaptabilité**	6	**Charisme**	8
Résistance	6	**Érudition**	6	**Expression**	9
Force	4	**Perception**	8	**Pouvoir**	8

Fée Majeure des Mers

Pouvoirs

Mineur : Écume

Portée : Là-bas ; Cible : Moi ; Durée : Minute.

Les Sirènes peuvent se fondre dans l'écume, mais, contrairement à ce que racontent les contes, elles n'en meurent pas. Elles reparaissent ailleurs, à quelques milles nautiques du point où elles ont disparu, surgissant de l'écume. On trouve donc plus de Sirènes près des rochers à fleur d'eau et près des côtes. On les confond souvent avec les paisibles lamantins, qui viennent brouter là où l'eau est remuée et oxygénée.

Majeur : Chant des Sirènes

Portée : Voix ; Cible : Eux ; Durée : Durée du chant.

Le chant des Sirènes est d'une beauté inégalée. Tout homme qui l'entend, à moins d'être attaché solidement, plonge dans l'eau pour aller les rejoindre. Les Sirènes l'entraînent tout au fond de l'océan où personne n'entend plus parler de lui. Un homme séduit par une Sirène accomplira tous ses désirs tant qu'elle chante. En dehors de ces périodes, il lui restera fortement et sentimentalement attaché jusqu'à la fin de ses jours, même s'il reste maître de son destin. Dans le cas où un enchanteur utilise ce Pouvoir Majeur sans être sous forme de Sirène, tout effet cesse quand il ne chante plus. Si un druide ou une sorcière s'incarne en Sirène, les effets du chant reviendront lorsqu'ils seront sous forme de Sirène et disparaîtront lorsqu'ils prendront une autre forme.

Pouvoirs

Les pouvoirs de la Voie du Folklore permettent à la sorcière de mener à bien sa tâche : protection des fées, protection de la nature, aide médicale ou sociale aux hommes. Les interactions avec les fées, par exemple, sont innombrables, et la sorcière pourra accéder au pouvoir de chaque fée, mais aussi les voir, les matérialiser, et s'incarner en elles.

1 – Irrésistible séductrice

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent (donner une réputation).

- **Visions.**
  - *Faire croire à une personne qu'elle est irrésistible.*
  - *Pousser quelqu'un à séduire.*
  - *Se rendre irrésistible en matière de séduction.*
  - *Donner à une femme une réputation de séductrice.*
- **Compulsions.** Séduire quelqu'un. Donner des conseils en matière de séduction.

1 – Paroles de sagesse

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Portée : Cycle ou 24 h (rendre sage).

- **Visions.**
  - *Trouver la parole la plus sage concernant une situation.*
  - *Apporter à quelqu'un le conseil qu'il lui faut pour résoudre ses problèmes.*
  - *Affuble une parole de l'apparence de la sagesse.*
  - *Rend sage.*
- **Compulsions.** Demander conseil à plus expérimenté que soi. Entendre des paroles sages de la bouche d'un sot.

1 – Soin des fées

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle (embellir une fée) ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Embellit une fée et la nimbe de lumière.*
  - *Soigne une fée de ses blessures réelles.*

- *Soigne une fée de la flétrissure qu'elle a subie du fait de l'incrédulité.*

- **Compulsions.** Se maquiller outrageusement. Se confectionner de fausses ailes.

1 – Vision féerique

Portée : Vue ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

Notre monde, lorsque personne n'était incrédule, il y a de cela quelques centaines d'années, était peuplé de fées. Tout le monde pouvait les voir et elles ne s'isolaient que pour se retrouver entre elles. Celui qui dispose du pouvoir de voir de l'autre côté du voile découvre un monde parallèle, qui n'est pas pour autant dissocié du monde réel. Certaines fées se plaisent à s'investir dans la vie des hommes, hantant des endroits de leur présence enchanteresse, tantôt dangereuse, tantôt délicieuse.

- **Visions.**
  - *Permet de voir les fées, qui sont sinon toutes invisibles aux yeux des humains.*
  - *Donne de jolis rêves apaisants.*
  - *Donne de belles visions colorées.*
- **Compulsions.** Regarder un magnifique spectacle de la nature. Faire de beaux rêves.

2 – Appel des fées

Portée : Voix / Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

Lorsqu'une fée est mise en danger par des humains, elle appelle au secours des hordes de ses semblables, quelles que soient les relations qu'elle entretient avec elles. Il est du devoir de toute fée de protéger les siens contre l'incrédulité humaine, quitte à la dévorer après l'avoir sauvée si elle est appétissante.

- **Visions.**
  - *Appelle les fées environnantes.*
  - *Entend l'appel d'une fée en détresse.*
  - *Comprend ce qu'attend une fée.*
- **Compulsions.** Se faire aider par une fée. Aider une fée en détresse.

2 – Dicton

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Trouve le dicton le plus adéquat pour une situation.*
  - *Transforme un dicton en une vérité générale.*
  - *Énonce un dicton que tous comprendront comme une parole sage.*
  - *Trouve le dicton le plus apte à convaincre les cibles.*
- **Compulsions.** Donner des dictons pour tout à tout bout de champ. Apprendre des dictons inconnus.

2 – Drogues et poisons

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Sait concocter une drogue ou un poison ayant un effet particulier.*
  - *Inocule une drogue ou un poison dans de la nourriture.*
  - *Détecte un poison ou une drogue.*
  - *Trouve l'antidote à un poison ou une drogue.*
  - *Aggrave ou altère les effets d'un poison ou d'une drogue.*
  - *Donne toutes les apparences de l'empoisonnement.*
- **Compulsions.** Ingérer une drogue non létale. Empoisonner quelqu'un sans le tuer.

2 – Compagnon animal

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle ou Permanent (conférer de l'intelligence à son compagnon animal).

- **Visions.**
  - *Sait ce que ressent son compagnon animal, s'il est blessé ou en danger.*
  - *Se lie d'amitié avec un animal.*
  - *Réconcilie avec les animaux.*
  - *Fait se comporter un compagnon humain comme un animal.*
  - *Confère à son compagnon animal une intelligence et un savoir identiques à ceux du prêtre, ainsi qu'une loyauté sans bornes (limité à un seul animal en tout et pour tout).*
- **Compulsions.** Adopter un chat. Nourrir un corbeau.

3 – Soin des blessures

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Soin d'une blessure Légère à Grave.*
  - *Réduction d'une blessure Critique, Coma ou Mortelle d'un niveau (une seule fois par blessure).*
  - *Donne l'illusion qu'une blessure est soignée.*
- **Compulsions.** Soigner un blessé pendant sa période d'inconscience sans se faire voir.

3 – Baume

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Vous savez désormais réaliser des baumes (voir page 158). Afin de déclencher ses effets, toujours positifs, un baume doit être appliqué sur la peau. Le plus souvent, un tel objet de pouvoir contient un pouvoir de soin. Vous pouvez consacrer un baume avec le pouvoir d'une fée.

- **Visions.**
  - *Réaliser un baume.*
- **Compulsions.** Trouver des herbes aux vertus cicatrisantes.

3 – Blessure sociale

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Cause / Soigne un chagrin d'amour.*
  - *Brouille / Réconcilie deux personnes.*
  - *Fait perdre / retrouver son travail ou de la clientèle.*
  - *Ternit / Redore la réputation de quelqu'un.*
  - *Fait perdre / Redonne l'amour paternel, maternel, fraternel ou filial.*
- **Compulsions.** Dire une parole blessante à un ami. Soigner un petit chagrin.

3 – Rôle féerique

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

On dit que chaque homme est un être féerique qui a oublié sa nature merveilleuse. Nombre d'humains, pour mieux se cacher à eux-mêmes cette facette de leur personnalité, ravagent les rangs des fées de leur regard destructeur, presque inconsciemment. Il suffit de leur rappeler leur héritage pour que celui-ci reprenne le dessus. Pendant quelques temps, l'être qui reprend son rôle féerique oublie tout de sa vie de mortel et agit comme s'il était une fée.

- **Visions.**
  - *Fait vivre pleinement à une personne la personnalité de son double féerique.*
  - *Donne à qui connaît les fées pour tâche de sauvegarder celles-ci.*
  - *Rend quelqu'un enchanté de sa responsabilité et de sa charge.*
- **Compulsions.** Choisir un type de fée et se comporter comme elle pendant une journée. Prendre des responsabilités.

3 – Enfant des fées

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

Un homme peut prendre conscience de son héritage féerique sans pour autant l'assumer complètement. Un enfant des fées découvre l'existence des fées et de la magie, à un tel point que la magie lui est alors accessible. Il ne peut concevoir sa nature féerique que comme une bénédiction, puisqu'elle ne le gêne absolument pas.

- **Visions.**
  - *Initie à la Voie du Folklore (la Connaissance des mystères passe de 0 à 1, et un pouvoir de niveau 1 est immédiatement connu).*
  - *Consacre un enfant de deux fées, ou d'une fée et d'un être humain, pour qu'il puisse interagir avec les deux mondes sans souffrir de l'incrédulité.*
  - *Se fait passer auprès d'une fée pour son enfant.*
- **Compulsions.** Expliquer la nature des fées à un chrétien. Faire rencontrer des fées à un enfant.

4 – Chimère

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

Les chimères sont des êtres rêvés avec une telle force par la sorcière qu'ils deviennent réalité. Une chimère est un objet disparu depuis des lustres, ou n'ayant jamais existé, et qui excite l'admiration et l'imagination de nations entières. Armes ou simples objets, les chimères ont été rendues mythiques par les chansons de geste et les légendes qui racontent leurs exploits. Qui n'a pas rêvé de Durandal, Excalibur, d'une lampe contenant un génie ou d'une célèbre coupe de charpentier ? La sorcière est capable d'incarner ces rêves légendaires à l'intérieur d'un objet anodin. L'aspect de cet objet change alors que le rêve l'habite, il n'est plus l'objet banal mais devient l'objet-fée, magnifique. Les chimères sont avant tout des objets-fées, qui sont efficaces parmi les fées.

- **Visions.**
  - *Fait croire à tout le monde qu'un objet est mythique.*
  - *Confère à un objet tous les pouvoirs d'un objet mythique disparu (la chimère souffre de l'incrédulité comme une fée).*
  - *Donne une hallucination visuelle.*
  - *Manipule les rêves d'autrui.*
- **Compulsions.** Faire croire qu'un objet a appartenu à quelqu'un de célèbre. Trouver un objet célèbre.

4 – Divination

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

Les marques du destin sont invisibles pour les profanes, mais plus pour vous. Elles sont inscrites dans tous les événements liés au hasard. En étudiant une manifestation du hasard sur une personne, il est possible d'en déduire ce que le destin réserve à cette personne.

- **Visions.**
  - *Lire l'avenir dans les cartes.*
  - *Lire l'avenir dans le mouvement des oiseaux.*
  - *Lire l'avenir dans les nombres.*
  - *Lire l'avenir dans les entrailles.*
  - *Lire l'avenir dans le marc de café.*
  - *Lire l'avenir dans une boule de cristal.*
  - *Lire l'avenir dans les lignes de la main.*
- **Compulsions.** S'entraîner à lire les lignes de la main. Agir conformément à la prédiction d'un jeu de tarot.

4 – Maladies

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent (soigner une maladie).

- **Visions.**
  - *Reconnaît une maladie.*
  - *Inflige une maladie.*
  - *Donne l'apparence de la maladie.*
  - *Soigne une maladie.*
- **Compulsions.** Soigner des malades au risque d'être contaminé.

4 – Matérialisation féerique

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 h.

Les fées sont invisibles à l'œil humain et ne peuvent interagir avec notre monde que si aucun humain incrédule ne les regarde. Il peut arriver qu'elles se montrent à un humain seul, mais uniquement lorsque celui-ci est prêt à accepter leur présence. Alors les fées en question se matérialisent. Une sorcière a le pouvoir de matérialiser toutes les fées autour d'elle, ce qui les rend visibles pour les humains et leur permet d'interagir comme bon leur semble. Par contre, les yeux incrédules les blessent et peuvent même les tuer. La possibilité de reprendre leur place temporairement dans le monde les grise et les contente malgré ce risque.

- **Visions.**
  - *Matérialise une fée (la rend visible par tous) : elle subira la flétrissure due à l'incrédulité.*
  - *Donne corps aux rêves les plus fous d'une personne.*
  - *Crée une fée qui aidera une personne à résoudre un problème donné.*
  - *Matérialise le pire cauchemar d'une personne.*
- **Compulsions.** Peindre, dessiner ou sculpter une fée. Aider quelqu'un à réaliser un rêve.

4 – Potion

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanente.

Vous savez désormais réaliser des potions (voir page 159) à partir d'ingrédients comme des herbes, de la bave de crapaud, des queues de rats, etc. Afin de bénéficier du pouvoir contenu dans une potion, vous devez la boire ou la jeter au sol devant la personne ou créature que vous voulez affecter. Vous êtes alors immédiatement en mesure de définir les effets du pouvoir. La couleur et l'odeur particulière de la mixture vous permettent de reconnaître vos potions (un petit Test d'Herboristerie (Perception) permet de reconnaître une potion que l'on a fabriquée). Vous pouvez consacrer une potion avec le pouvoir d'une fée.

- **Visions.**
  - *Réaliser une potion.*
- **Compulsions.** Mélanger des ingrédients peu ragoûtants pris au hasard et boire le tout.

5 – Les yeux du compagnon

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : Permanent (Voit par les yeux…) ou 24 h.

La sorcière est désormais en mesure de voir lorsqu'elle le désire par les yeux de son compagnon, qui peut lui aussi voir par ses yeux à elle si elle le désire.

- **Visions.**
  - *Voit par les yeux d'un compagnon de voyage ou d'un ami.*
  - *Aveugle un compagnon de voyage ou un ami.*
- **Compulsions.** Arracher et garder sur soi les yeux d'un ami ou compagnon mort. Fermer les yeux pendant une journée et demander à un ami de décrire ce qu'il voit.

5 – Les mille métiers du dieu Lug

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne les compétences de n'importe quel métier au Niveau 3 (professionnel).*
  - *Donne l'illusion de savoir tout faire.*
  - *Rend conscient de ses limites.*
- **Compulsions.** Apprendre un nouveau métier.

5 – Philtre

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Vous savez désormais réaliser des philtres (voir page 158). Vous pouvez choisir les effets précis du pouvoir contenu dans un philtre au moment de sa réalisation, ou bien à voix haute au moment de son ingestion par sa victime. En effet, pour qu'un philtre soit efficace, il faut le faire boire à la personne que vous destinez Cible des effets du pouvoir qu'il contient. Vous pouvez consacrer un philtre avec le pouvoir d'une fée.

- **Visions.**
  - *Réaliser un philtre.*
- **Compulsions.** Boire un breuvage louche et inconnu.

5 – Pouvoir féerique mineur

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

Les êtres féeriques ont des pouvoirs qui n'ont pour limite que l'imagination des hommes qui leur ont donné corps. Toutes les fées, même les plus humbles, possèdent des pouvoirs mineurs, qui leur permettent de se jouer des hommes. Même les plus extraordinaires des créatures possèdent des petits pouvoirs magiques simples et utiles.

- **Visions.**
  - *Utiliser le pouvoir mineur d'une fée présente dans la région (paramètres identiques à ceux du pouvoir de la fée).*
  - *Empêcher une fée d'utiliser son pouvoir féerique mineur.*
- **Compulsions.** Voir une fée en train d'utiliser activement son pouvoir mineur.

5 – Préservation des fées du regard incrédule

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

Pour se protéger de l'incrédulité destructrice de l'homme moderne, les fées ont acquis le pouvoir de se rendre invisibles aux yeux humains. Les enfants, à qui on n'a pas encore enseigné les dogmes scientifiques ou religieux qui ne laissent pas de place aux fées, peuvent tout de même les voir. Les animaux ne sont pas non plus affectés par ces dogmes.

- **Visions.**
  - *Rend les fées visibles, mais seulement pour ceux qui ne risquent pas de se montrer incrédules.*
  - *Rend invisibles les fées matérialisées aux yeux des incrédules.*
  - *Invisibilité personnelle lorsqu'on incarne une fée.*
- **Compulsions.** Parler à un inconnu et lui faire croire que l'on n'existe pas.

6 – Compagnon enchanté

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Vous savez désormais comment conférer un pouvoir à votre compagnon animal. Opérez comme pour un objet de pouvoir. C'est votre compagnon animal qui aura le contrôle de ce pouvoir. Votre compagnon peut être enchanté par trois pouvoirs en rapport direct avec sa nature (pour un chat : sa vision, ses griffes, son agilité, ses bonds, son pelage, la peur qu'il inspire, tomber sur ses pattes), ou bien deux en rapport vague avec sa nature (ex : l'intelligence du chat), ou bien encore un unique sans aucun rapport avec sa nature.

- **Visions.**
  - *Enchanter son compagnon animal.*
  - *Rendre un compagnon humain heureux en compagnie de la sorcière.*
- **Compulsions.** Apprendre des tours à son compagnon animal.

6 – Handicap

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Crée un handicap physique (pied bot, bec de lièvre, boitement, haleine pestilentielle, paralysie, etc.).*
  - *Lève un handicap physique ou fait disparaître des séquelles de blessure.*
  - *Crée un handicap mental (stupidité, obsessions, dépression, cyclothymie, etc.).*
  - *Fait disparaître un handicap mental.*
- **Compulsions.** Handicaper quelqu'un physiquement. Démontrer à quelqu'un qu'il handicape son groupe.

6 – Incarnation féerique mineure

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

La sorcière est une fée qui ignore sa nature exacte. Elle ne sait pas si elle est Lutin, Elfe ou Sirène. Elle a le choix de sa peau féerique et peut en changer lorsqu'elle le désire. En devenant une fée, elle choisit son corps, tout en conservant son esprit, même si elle n'est pas libre d'agir à l'encontre de sa nouvelle nature féerique. La sorcière peut souffrir de la flétrissure comme n'importe quelle fée.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en une Fée Mineure.*
  - *Utilise le pouvoir de la Fée Mineure dans laquelle on est métamorphosé (paramètres identiques à ceux du pouvoir de la fée).*
- **Compulsions.** Inciter quelqu'un à se comporter comme une fée de votre choix.

6 – Immunité des fées à l'incrédulité destructrice

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous (les fées) ; Durée : 24 h.

Les fées, lorsqu'elles sont matérialisées, sont blessées par l'incrédulité destructrice du regard humain. Si la sorcière n'est pas affectée par cette faiblesse lorsqu'elle est sous sa forme humaine, il n'en est pas de même lorsqu'elle est sous une forme féerique. L'immunité à l'incrédulité destructrice ne se limite pas à sa personne propre, mais profite aussi aux fées matérialisées et présentes dans les environs.

- **Visions.**
  - *Immunise toute fée, y compris soi, contre l'incrédulité des hommes.*
  - *Fait croire aux fées à tous ceux qui les voient, y compris aux prêtres des autres religions.*
- **Compulsions.** Faire croire à quelqu'un aux fées.

6 – Poudre

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Qui n'a jamais entendu parler de la poudre de perlimpinpin ? Vous êtes désormais en mesure de consacrer une poudre. Celle-ci, pour libérer ses effets, doit être répandue sur le sol, sur une personne ou sur un objet. Elle sert désormais à révéler des choses cachées, comme des traces de pas devenus invisibles.

- **Visions.**
  - *Consécration d'une poudre.*
- **Compulsions.** Mettre de la craie sur un verre dans lequel quelqu'un a bu.

7 – Bonne fée

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou 1 mois.

- **Visions.**
  - *Incite une fée à se montrer amicale.*
  - *Sait si une action est le fait d'une fée aux bonnes intentions ou non.*
  - *Demande à une fée d'accompagner une personne pour l'aider à résoudre ses problèmes.* L'être aidé peut voir et communiquer lorsqu'il est seul avec sa bonne fée.
- **Compulsions.** Demander un service à une fée pour quelqu'un d'autre.

7 – Le corps du compagnon

Portée : Toucher ou Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Permet de s'incarner dans le corps de son compagnon animal.*
  - *Se cache à l'intérieur du cadavre d'un compagnon.*
  - *Sait où son compagnon animal se trouve.*
  - *Retrouve le corps d'un compagnon mort.*
- **Compulsions.** Enterrer le corps d'un compagnon. Tuer son compagnon animal et étudier ses entrailles.

7 – Pouvoir féerique majeur

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

Ce pouvoir est identique à Pouvoir Mineur, mais permet de profiter d'un pouvoir majeur d'une fée existant dans les environs.

- **Visions.**
  - *Utiliser le pouvoir majeur d'une fée présente dans la région (paramètres identiques à ceux du pouvoir de la fée).*
  - *Empêcher une fée d'utiliser ses pouvoirs féeriques mineur et majeur.*
- **Compulsions.** Voir une fée en train d'utiliser activement son pouvoir majeur.

7 – Conjoint féerique

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Les fées et les hommes ne font plus bon ménage. Il y a quelques siècles – et encore maintenant – certaines fées



se liaient d'amour avec des êtres humains. Ils peuvent vivre ensemble le reste de leur vie, mais bien souvent, les mœurs différentes de leurs deux sociétés rendent cette union impossible. Ce problème n'empêche pas un enfant de naître de leur union. Une sorcière est un être favorisé, car elle peut se mêler aux fées sans difficulté.

Ce pouvoir n'en est pas un proprement dit. Une fois qu'il est en la possession de la sorcière, celle-ci est prête à rencontrer la fée mâle de ses rêves. Celle-ci, qui la suivait depuis bien longtemps, se révèle à elle. La sorcière est libre de repousser cette avance. La fée qui l'avait choisie la quitte alors, et la sorcière devra rentrer à nouveau en possession de ce pouvoir, dans une lune au moins, pour trouver un nouveau conjoint.

- **Visions.**
  - *Rencontre avec une fée amoureuse.*
- **Compulsions.** Courtiser une fée ou être courtisé par une fée.

8 – Incarnation Majeure

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

Ce pouvoir est identique à Incarnation Mineure, mais permet d'incarner une Fée Majeure. La sorcière peut souffrir de la flétrissure comme n'importe quelle fée.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en une Fée Majeure.*
  - *Utilise un des pouvoirs de la Fée Majeure dans laquelle on est métamorphosé (paramètres identiques à ceux du pouvoir de la fée).*
- **Compulsions.** Se comporter comme une fée devant un prêtre d'une autre religion.

8 – Enchantement

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Vous êtes désormais en mesure d'enchanter un objet (voir page 158). L'objet en question devra être d'une excellente facture, disposer d'une histoire extraordinaire ou avoir aidé quelqu'un à passer à la postérité. Vous pouvez réaliser un objet enchanté inanimé ou conscient. Dans le premier cas, l'objet contient tout simplement un pouvoir (un sac sans fond, une baguette magique), auquel son possesseur pourra accéder. Dans le second cas, l'objet est intelligent et dispose lui-même de ses pouvoirs, qu'il utilise pour servir intelligemment son possesseur. Vous n'êtes pas obligé de choisir les pouvoirs d'un objet enchanté dans la Voie du Folklore. Le maître de jeu choisit une puissance pour le pouvoir dont le joueur définit la puissance symbolique : son nom. En général, les objets conscients sont plus intéressants que les objets inanimés, mais ils peuvent refuser de servir un maître qui ne partage pas leurs convictions, voire même s'opposer à lui. Contrairement à la chimère, un objet enchanté est un objet du monde des hommes et ne souffre pas de la flétrissure.

- **Visions.**
  - *Créer un objet enchanté conscient.*
  - *Créer un objet enchanté inanimé.*
- **Compulsions.** Trouver un objet de facture magnifique ou ayant une histoire remarquable.

8 – Mort de la raison

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Portée : Permanent.

La signification même du mot « raison » est inconnue aux fées, qui vivent sous les effets de leurs pulsions. Les fées ne se privent jamais, sauf pour s'adonner à une activité plus importante encore pour elles. Le mensonge, ou plutôt le mensonge conscient, leur est donc inconnu, à part bien sûr s'il ne sert qu'à embellir la vérité. Même si c'est un rien restrictif, un Ogre pense avant tout à dévorer de la chair fraîche et une Nymphe à séduire les hommes. D'autres, plus proches de l'homme, ont des personnalités plus complexes, comme les Elfes ou les Dragons. Seules les fées qui sont attirées par un être humain se mettront, avec la plus grande sincérité du monde, à singer les manières humaines. Elles sont assez patientes pour le faire toute une vie durant.

- **Visions.**
  - *Incapacité à mentir.*
  - *Incapacité à résister à ses pulsions.*
  - *Devient fou (endosse son rôle féerique).*
  - *Une situation prend une tournure complètement imprévisible.*
- **Compulsions.** Donner instantanément libre cours à ses pulsions pendant une journée entière.

9 – Incarnation féerique extraordinaire

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 semaine.

Ce pouvoir est identique à Incarnation Mineure et à Incarnation Majeure, mais permet d'incarner une Fée Extraordinaire. La sorcière peut souffrir de la flétrissure comme n'importe quelle fée.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en une Fée Extraordinaire.*
  - *Utilise un des pouvoirs de la Fée Extraordinaire en laquelle on est métamorphosé (paramètres identiques à ceux du pouvoir de la fée).*
- **Compulsions.** Faire croire à la présence d'un dragon alors qu'il n'y en a pas dans les environs.

9 – Malédiction

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Portée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Lève une malédiction.*
  - *Prononce une malédiction.* Elle devra comporter des effets négatifs, toutefois pas directement mortels, mais aussi une condition simple pour lever la malédiction. Une malédiction peut être transmissible.
- **Compulsions.** Convaincre une personne qu'elle est maudite.

10 – Contrôle des éléments

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Contrôle total d'une tempête, un cyclone, un raz-de-marée, un tremblement de terre, une éruption volcanique.*
  - *Fait évoluer lentement la situation pour générer un tel cataclysme.*
  - *Immunité à un tel cataclysme.*
  - *Manipulation du vent et du courant.*
  - *Fissure de la pierre.*
- **Compulsions.** Faire s'écrouler un vaste mur ou une falaise.

10 – Univers féerique

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

Nostalgique de l'époque durant laquelle fées et humains vivaient ensemble, une sorcière mégalomane peut recréer autour d'elle un Univers Féerique, ou chacun reprendrait son rôle féerique. Bien plus encore, cette sorcière transforme les gens en fées. Les êtres humains transformés en fées se mettent à mêler dans leur comportement leur caractère humain et leur caractère féerique. Deux amis transformés en Ogre et en Lutin ne le resteront probablement pas longtemps, pour une simple raison de motivations féeriques incompatibles.

- **Visions.**
  - *Incarner tout être proche du monde humain en son double féerique.*
  - *Échanger les doubles féeriques de deux personnes.*
  - *Vulnérabilité d'un humain à l'incrédulité dont souffrent les fées.*
  - *Levée de l'incrédulité des humains envers les fées.*
  - *Se métamorphoser à volonté en n'importe quelle fée.*
- **Compulsions.** Faire cohabiter un grand nombre de fées avec un grand nombre d'humains.

Voie de la Cartomancie

Les pouvoirs de la Voie de la Cartomancie suivent des règles spéciales. Ils sont des explications sur la symbolique des Lames du destin. La maîtrise de ces symboliques donne accès à une vision des mécanismes sous-jacents au monde spirituel comme matériel. Pour cette raison, on trouve des éléments de symboliques de la Kabbale, des Rose-Croix ou des alchimistes sur les Lames du destin.

Les Arcanes majeurs

I Le Bateleur

- **Lame droite.**
  - 1) Aspect ludique de la vie. Adresse.
  - 2) Naissance, innocence, spontanéité, verdeur, autonomie.
  - 3) Promesse du futur, tout est à découvrir.
  - 4) Puissance et possibilité de toute unité. Diplomatie.
  - 5) Idée créatrice pure, idéale et potentielle.
  - 6) Accès au savoir secret, hermétique.
- **Lame renversée.**
  - 1) Indécision.
  - 2) Qui ne connaît qu'en apparence.
  - 3) Absorbé par les apparences et les illusions. Mensonge.
  - 4) Esprit sauvage, irrationnel.
  - 5) Incapacité à se fixer sur une idée. Arrivisme.
  - 6) Chaos primordial. Embrouilles.

II La Papesse

- **Lame droite.**
  - 1) Du vil vers le noble. Charité.
  - 2) Harmonie, osmose et complémentarité.
  - 3) Ce qui ne se voit pas au premier regard. Discrétion.
  - 4) Facilité d'étude, formation, apprentissage.
  - 5) Savoir disponible à tous. Intuition.
  - 6) Inspiration créatrice divine, cosmique.
- **Lame renversée.**
  - 1) Comportement d'adolescent. Ignorance.
  - 2) Tentation par des distractions extérieures.
  - 3) Trop complexe : compréhensible uniquement en l'étudiant en profondeur. Préjugés.
  - 4) La réflexion, le travail ou l'analyse fait oublier l'action, passivité externe, physique.
  - 5) Connaissance actuelle insuffisante.
  - 6) Hystérie.

III L'Impératrice

- **Lame droite.**
  - 1) Affirmation dans le monde.

- 2) Générosité, écoute, communication.
- 3) Beauté, intelligence et savoir.
- 4) Puissance et création. Grossesse.
- 5) Accès aux mondes invisibles.
- 6) La conscience des plans supérieurs transmet sa puissance. Intelligence.

- **Lame renversée.**
  - 1) Trop sûr de soi. Stupidité.
  - 2) Suscite la jalousie.
  - 3) Faiblesse physique.
  - 4) Incapacité à se focaliser sur le monde. Stérilité.
  - 5) Remplacement par des plus jeunes. Frivolité.
  - 6) Grande instabilité.

IIII L'Empereur

- **Lame droite.**
  - 1) Réussite matérielle. Mécénat.
  - 2) Bûcher en flammes : que ce qui doit brûler brûle.
  - 3) Pouvoir stable, acquis et tenu. Autorité.
  - 4) Domination sur la localisation : les quatre points cardinaux.
  - 5) Phénix : oiseau de feu, renaît de ses cendres.
  - 6) Domination sur la matière : les états de la matière et les quatre éléments.
- **Lame renversée.**
  - 1) Conservateur, possède sans engendrer. Arrogance.
  - 2) Dérangé de manière désagréable dans ses habitudes.
  - 3) Réaction violente face à l'inconnu. Tyrannie.
  - 4) Surprise par ce qu'on ne connaît pas. Opposition.
  - 5) Pertes.
  - 6) Mort d'une personne citée.

V Le Pape

- **Lame droite.**
  - 1) Reconnaissance d'une œuvre. Soulagement.
  - 2) Conseil : affirmation du savoir vrai. Pitié.
  - 3) Enseignement des savoirs.
  - 4) Très grande maîtrise.
  - 5) Gardien des fondements du pouvoir. Tradition.
  - 6) Indétrônable, patience.
- **Lame renversée.**
  - 1) Confiance immodérée dans son jugement. Hargne.
  - 2) Le bonheur des autres malgré eux. Intolérance.
  - 3) Déliquescence de l'âge.
  - 4) Pas d'autorité directe.
  - 5) Il est trop tard.
  - 6) Conspiration. Immoralité.

VI L'Amoureux

- **Lame droite.**
  - 1) Rencontre sentimentale. Tentative.
  - 2) Jeune âge et désir sexuel. Union.
  - 3) Vieil âge et respectabilité.
  - 4) Hésitation salutaire quant au chemin à prendre. Examen.
  - 5) Choix entre deux voies attirantes. Contrat.
  - 6) Conscience et ressources morales de rester en accord avec ses principes.
- **Lame renversée.**
  - 1) Rejet de la stabilité pour des plaisirs sans lendemains.
  - 2) Tentations de la vie qui s'opposent aux vieilles habitudes.
  - 3) L'âpreté de la vertu. Séparation.
  - 4) Prudence : danger.
  - 5) Épreuve et choix cornélien. Indécision.
  - 6) Plaisir facile, punition divine. Infidélité.

VII Le Chariot

- **Lame droite.**
  - 1) Avancer facilement dans l'action.
  - 2) Évolution ou mouvement intelligent, capacité de direction.
  - 3) Domination des oppositions et des courants contraires par la force de sa volonté.
  - 4) Bénéficier des erreurs de l'ennemi.
  - 5) Triomphe et succès grâce au talent.
  - 6) Spiritualité, unité de l'être.
- **Lame renversée.**
  - 1) Peiner dans la passivité, incapacité.
  - 2) Sans mérite, on ne réussit pas.
  - 3) Opposition et courants contraires.
  - 4) Fermeté mise à l'épreuve, erreur.
  - 5) Les erreurs de l'ennemi ne sont que des ruses.
  - 6) Situation alarmante réclamant une grande maîtrise de soi, défaite.

VIII La Justice

- **Lame droite.**
  - 1) Sa démarche est de bon droit. Loi.
  - 2) Acquisition de la faculté d'être juste. Harmonie.
  - 3) La justice ne ment pas et ne se trompe pas. Logique.

- 4) Sagesse qui s'accomplit pour le bien d'autrui.
- 5) Force de la justice contre les mensonges.
- 6) Ordre indestructible s'il est juste. Hiérarchie.

- **Lame renversée.**
  - 1) Le réel doit être pris en compte.
  - 2) Contre une justice juste, même violente, il n'y a rien à dire ni à faire.
  - 3) L'équilibre injuste s'écroule de lui-même.
  - 4) En perdurant dans l'erreur, on risque d'être jugé et puni.
  - 5) Ne pas se bercer d'illusions : la réalité est sans pitié. Injustice.
  - 6) Loi implacable et sans répit. Problèmes judiciaires.

VIIII L'Hermite

- **Lame droite.**
  - 1) Capacité de juger par soi-même. Méditation
  - 2) Diffusion discrète du savoir.
  - 3) Illuminer une facette du problème à prendre en compte.
  - 4) Démêler sans effort l'inextricable.
  - 5) Sûreté et refuge. Soliture
  - 6) Lumière dans les ténèbres.
- **Lame renversée.**
  - 1) Introspection et quête spirituelle nécessaire. Silence.
  - 2) Ne montre le chemin qu'à celui qui se tient sous sa cape. Retard.
  - 3) Éloignement des biens matériels et des honneurs.
  - 4) Prudence dans la parole et dans les jugements, ils ne seront pas sans danger.
  - 5) La sagesse indique qu'il faut fuir l'Homme. Victimisation.
  - 6) La vérité brûle les yeux de celui qui la voit.

X La Roue de Fortune

- **Lame droite.**
  - 1) Fin d'un cycle, mais début d'un autre.
  - 2) Celui qui est en bas gagnera.
  - 3) Qui attendra son jour gagnera plus sûrement.
  - 4) Prévisibilité du futur.
  - 5) Du désespoir à l'espoir. Occasion.
  - 6) Prévision et contrôle des évolutions et transformations.
- **Lame renversée.**
  - 1) Effets négatifs de la hâte. Bénéfice perdu.
  - 2) Pas de position stable et sûre.
  - 3) Position dominante difficile à tenir, ou position haute instable.
  - 4) D'un élément positif d'une dualité à l'élément négatif correspondant.
  - 5) Mythe de Sisyphe.
  - 6) De la naissance à la mort.

XI La Force

- **Lame droite.**
  - 1) Énergie sexuelle.
  - 2) Courage, force morale.
  - 3) Surmonter les obstacles.
  - 4) L'humanité triomphe sur l'animalité et la matière inerte.
  - 5) C'est dans la douceur et la passivité qu'on tire une force infinie.
  - 6) Maîtrise de l'énergie.
- **Lame renversée.**
  - 1) Sentiment d'impuissance. Paresse.
  - 2) Irrépressibles pulsions animales. Impulsivité.
  - 3) La force s'épuise dans l'action.
  - 4) L'excès de force détruit ce qu'on a construit. Violence.
  - 5) La force adverse est autrement plus grande que ce qu'elle paraît.
  - 6) Emporté et balloté par l'énergie cosmique. Faiblesse.

XII Le Pendu

- **Lame droite.**
  - 1) Innocence et pureté. Idéalisme. Altruisme.
  - 2) Choix qui renversera la situation.
  - 3) Résistance aux influences néfastes.
  - 4) Initiation passive et mystique (découverte d'une carte du tarot).
  - 5) L'âme sort du corps inerte.
  - 6) Puissance occulte.
- **Lame renversée.**
  - 1) Amour non partagé.
  - 2) Contraintes et épreuves. Maladie.
  - 3) Retenu par un fil du destin.
  - 4) Malheur face à une puissance occulte.
  - 5) Emprisonnement dans un labyrinthe. Impuissance.
  - 6) Libération seulement par le sacrifice. Punition.

XIII L'Arcane sans Nom / La Mort

- **Lame droite.**
  - 1) Fin d'un cycle négatif.

- 2) La putréfaction engendre la vie.
- 3) Renouveau positif ou nouveau départ. Initiation.
- 4) Régénération.
- 5) Transformation énergétique.
- 6) Phénix qui renaît de ses cendres.

- **Lame renversée.**
  - 1) Perte d'énergie.
  - 2) Cycle avorté. Grave empêchement.
  - 3) Transfert de l'énergie à un adversaire. Adversité.
  - 4) Dépossession.
  - 5) Marque indélébile.
  - 6) Mort.

XIIII La Tempérance

- **Lame droite.**
  - 1) Aisance dans l'utilisation d'outils intellectuels. Adaptation.
  - 2) Aisance dans l'utilisation d'outils matériels. Soin.
  - 3) Triomphe du moi supérieur.
  - 4) Voyage heureux.
  - 5) Tout vient à point à qui sait attendre. Repos salutaire.
  - 6) Unification des aptitudes et des forces.
- **Lame renversée.**
  - 1) Attention aux excès. Indisposition.
  - 2) Patience néfaste.
  - 3) Danger de la recherche absolue d'équilibre.
  - 4) Situation mettant à l'épreuve la maîtrise de soi.
  - 5) Danger : rester aux aguets. Anxiété.
  - 6) Circulation des fluides de la vie : les bien-portants s'affaibliront pour que les blessés récupèrent.

XV Le Diable

- **Lame droite.**
  - 1) Force de l'instinct premier. Sensualité.
  - 2) Qui maîtrise ses passions rencontre une réussite fulgurante.
  - 3) Pouvoir terrestre.
  - 4) Maître du monde de la matière.
  - 5) Maître des passions d'autrui. Charme.
  - 6) Magie, occultisme et envoûtements. Évocation.
- **Lame renversée.**
  - 1) Sexe à la place du cœur. Haine.
  - 2) Malheur, malchance et mauvaises nouvelles. Trouble.
  - 3) Adultère et trahison. Perversion.
  - 4) Ne pas maîtriser sa réussite, c'est risquer d'en devenir l'esclave.
  - 5) Qui signe doit être prêt à en payer le prix.
  - 6) Victime de magie, occultisme et envoûtements.

XVI La Maison-Dieu

- **Lame droite.**
  - 1) L'orgueil est un bienfait. Richesse et impérialisme.
  - 2) Une construction, même précaire, protège.
  - 3) Rébellion contre l'ordre établi.
  - 4) L'évolution néfaste est momentanément stoppée. Exil.
  - 5) Destruction violente des masques, pièges et trahisons. Effondrement des certitudes.
  - 6) Départ précipité. Danger.
- **Lame renversée.**
  - 1) Rupture et coup du sort. Accident
  - 2) Douloureux défi d'humilité.
  - 3) Punition pour la faute.
  - 4) Échec des stratégies évoluées.
  - 5) Ego anéanti par l'épreuve. Ruine.
  - 6) Catastrophe. Chaos.

XVII L'Étoile

- **Lame droite.**
  - 1) Satisfaction, charme et rayonnement.
  - 2) Inspiration à venir. Bon présage.
  - 3) Attirance magnétique.
  - 4) Eau régénératrice de la purification.
  - 5) Circulation des fluides.
  - 6) Paix et équilibre.
- **Lame renversée.**
  - 1) Pas un aboutissement, juste un passage.
  - 2) Manifestation de la dépendance. Résignation.
  - 3) Inutilité des connaissances figées des livres.
  - 4) Redistribution aux autres. Vol d'objet.
  - 5) Attention aux illusions. Mauvais présage.
  - 6) Nécessité vitale d'un retour aux sources.

XVIII La Lune

- **Lame droite.**
  - 1) Féminité et sensualité.
  - 2) Riche traversée maritime. Aventures.
  - 3) Attraction magnétique.
  - 4) Rêves nocturnes et rêves éveillés.
  - 5) Découverte d'un mystère, d'un secret, ou d'une vérité cachée. Étranges rencontres.

- 6) Intuition et réceptivité divinatoires.

- **Lame renversée.**
  - 1) Difficulté à trouver la vérité. Mensonges.
  - 2) Demandes sans limites d'un profiteur.
  - 3) Pâle reflet de soi-même.
  - 4) Terreur nocturne. Maléfices.
  - 5) Impuissance face au chaos. Dangers.
  - 6) Vampire d'énergie.

XVIIII Le Soleil

- **Lame droite.**
  - 1) Chaleur et sincérité. Amour.
  - 2) Bienfaits et énergie solaires.
  - 3) Volonté et pouvoir de créer.
  - 4) Acceptation totale de la vie. Joie.
  - 5) Équilibre dans les relations sociales, amicales et intimes. Amitié.
  - 6) Triomphe. Honneur.
- **Lame renversée.**
  - 1) Solitude et tristesse. Égoïsme.
  - 2) Obscurité menaçante.
  - 3) Discorde et conflits. Irritabilité.
  - 4) Mensonges, malentendus et quiproquos.
  - 5) Rupture de communication.
  - 6) Succession d'échecs. Malheur.

XX Le Jugement

- **Lame droite.**
  - 1) Guérison.
  - 2) Événements inattendus et positifs.
  - 3) Victoires, succès.
  - 4) Protection céleste.
  - 5) Réveil. Réveil des morts.
  - 6) Résurrection. Naissance.
- **Lame renversée.**
  - 1) Indécision.
  - 2) Réponse défavorable.
  - 3) Expiation des fautes. Remords.
  - 4) Mauvaise étoile. Maladie.
  - 5) Échec.
  - 6) Modifications nécessaires de l'attitude.

XXI Le Monde

- **Lame droite.**
  - 1) Intégrité morale.
  - 2) Harmonie, bonheur, joie et douceur.
  - 3) Plénitude, achèvement et perfection.
  - 4) Qui s'ouvre sur l'extérieur connaîtra la richesse. Héritage.
  - 5) Désirs exaucés.
  - 6) Réussite complète.
- **Lame renversée.**
  - 1) Imperfections et laideur.
  - 2) Retards et obstacles.
  - 3) Dispersion et fin de la cohésion.
  - 4) Avidité mortelle.
  - 5) Revers de fortune.
  - 6) Entourage hostile.

Le Mat

- **Lame droite.**
  - 1) Insouciance. Imprudence et danger.
  - 2) Chance et énergie.
  - 3) Exclusion et marginalité. Drogue.
  - 4) Chaos et incohérence. Infantilisme.
  - 5) Voyage matériel ou spirituel.
  - 6) Folie et aveuglement.

Les Arcanes mineurs

Note : les termes utilisés doivent l'être dans une acception la plus générale possible. Par exemple : ne personne aimante peut signifier amante, épouse, amie, philantrope, etc.

Roy de Bâton/Épée

- **Lame : Roy de Bâton.**
  - 1) Homme d'autorité offrant son soutien.
  - 2) Homme cherchant à dominer autrui.
  - 3) Homme impitoyable.
  - 4) Employeur, supérieur, père ou autorité morale. Professionnel honnête et consciencieux.
  - 5) Personne souffrant sous une autorité trop forte.
  - 6) Homme connaissant une ascension sociale.
- **Lame : Roy d'Épée**
  - 1) Leader charismatique.
  - 2) Homme de loi ou homme politique. Défenseur de la justice.
  - 3) Personne directe de forte personnalité, parfois oppressante pour ses proches.
  - 4) Tyran disposant d'un pouvoir réel, petit ou grand. Personne au jugement sans appel.
  - 5) Personne excellant en toute forme de combat (physique, joute oratoire, etc.).

- 6) Associé nuisible et indigne de confiance.

Reyne de Bâton/Épée

- **Lame : Reyne de Bâton.**
  - 1) Dirigeante ou femme de caractère affirmé.
  - 2) Femme perfide, jalouse et méchante. Liaison dangereuse.
  - 3) Personne despotique.
  - 4) Personne manquant de douceur et d'humanité.
  - 5) Femme sincèrement intéressée. Médiatrice habile.
  - 6) Femme hostile parce qu'elle se sent trahie.
- **Lame : Reyne d'Épée**
  - 1) Femme mâture, sage et prudente.
  - 2) Personne rigide et peu encline au changement.
  - 3) Femme ayant souffert dans la vie mais n'ayant pas baissé les bras.
  - 4) Femme mâture, opportuniste et hypocrite.
  - 5) Intrigante mesquine et rancunière.
  - 6) Femme régnant dans l'ombre : une adversaire à ne pas sous-estimer.

Cavalier de Bâton/Épée

- **Lame : Cavalier de Bâton.**
  - 1) Jeune personne dynamique et digne de confiance.
  - 2) Ami sincère mais impulsif.
  - 3) Personne voulant aider mais gênant plus qu'elle n'aide.
  - 4) Beau parleur.
  - 5) Rival rusé, aguerri et dangereux. Mercenaire.
  - 6) Personne amenant avec elle conflits et instabilité.
- **Lame : Cavalier d'Épée**
  - 1) Personne jeune disposant déjà d'un pouvoir et prête à tout pour le défendre.
  - 2) Combattant, soldat. Défenseur de la loi.
  - 3) Adversaire déloyal qui vous accule et vous force à combattre.
  - 4) Personne qui résiste face au destin.
  - 5) Subalterne malhonnête, abusant de votre confiance ou voulant prendre votre place.
  - 6) Traitre dans l'entourage proche. Officier incompétent ou corrompu.

Valet de Bâton/Épée

- **Lame : Valet de Bâton.**
  - 1) Compagnon de voyage loyal.
  - 2) Personne jeune, loyale et fiable. Étudiant.
  - 3) Personne dont un proche est malade.
  - 4) Porteur de mauvaises nouvelles.
  - 5) Homme cherchant à mettre des bâtons dans les roues. Jeune inexpérimenté.
  - 6) Traître fourbe.
- **Lame : Valet d'Épée**
  - 1) Jeune personne curieuse et habile. Jeune messager.
  - 2) Personne non agressive dont il faut se méfier.
  - 3) Voleur.
  - 4) Assassin par le passé ou prêt à tuer.
  - 5) Personne proche décédée, à l'article de la mort ou dont la vie est gravement menacée.
  - 6) Personne déterminée à agir de façon à vous nuire.

Roy de Coupe/Denier

- **Lame : Roy de Coupe.**
  - 1) Un supérieur soucieux du bien de ses subordonnés.
  - 2) Homme mûr aux sentiments sincères en amitié et en amour, ayant connu un passé difficile.
  - 3) Homme sage aux conseils désintéressés.
  - 4) Homme doux et patient, mais parfois trop faible. Homme de mauvais conseil.
  - 5) Homme mâture à la bonne situation.
  - 6) Homme de cœur.
- **Lame : Roy de Denier.**
  - 1) Homme mâture, influent et sans scrupule.
  - 2) Homme ayant connu des déboires financiers.
  - 3) Homme irrespectueux d'autrui.
  - 4) Homme excellant dans les affaires.
  - 5) Escroc doué.
  - 6) Homme bénéficiant d'appuis puissants.

Reyne de Coupe/Denier

- **Lame : Reyne de Coupe.**
  - 1) Femme mariée, loyale, douce et aimante.
  - 2) Femme instaurant des relations stables et saines basées sur le respect et la fidélité.
  - 3) Femme peu intéressée par le monde extérieur.
  - 4) Femme ayant un penchant pour l'ésotérisme.
  - 5) Bonne amie que l'on est en train de perdre.
  - 6) Femme mâture séductrice, envieuse et vindicative.
- **Lame : Reyne de Denier.**
  - 1) Femme passionnée et jalouse.
  - 2) Femme au cœur de querelles ou les incitant.
  - 3) Femme influente sur le plan matériel . Héritière. Aristocrate.
  - 4) Femme avide, intéressée et superficielle.
  - 5) Personne infidèle ou de qui l'on doit se méfier.

- 6) Générosité financière de la part d'une femme de l'entourage.

Cavalier de Coupe/Denier

- **Lame : Cavalier de Coupe.**
  - 1) Nouvelle connaissance recherchant des relations désintéressées et spontanées, agréables mais sans lendemain.
  - 2) Personne ambigüe, usant de séduction et de mensonges pour arriver à ses fins. Personne impliquée dans une activité secrète.
  - 3) Rencontre professionnelle agréable et profitable. Personne de conviction.
  - 4) Inquiétudes sans fondement liées à une nouvelle rencontre.
  - 5) Personne sentimentale passionnée, mais inconséquente.
  - 6) Personne jeune, dynamique et déterminée, mais immature.
- **Lame : Cavalier de Denier.**
  - 1) Personne jeune entreprenante dans les affaires.
  - 2) Personne apportant une solution à un problème économique. Expert.
  - 3) Personne profiteuse et opportuniste.
  - 4) Personne paresseuse, inerte, inactive. Prête-nom.
  - 5) Homme déloyal, arriviste et égoïste. Professionnel malhonnête.
  - 6) Homme prudent, la tête sur les épaules mais peu sensible.

Valet de Coupe/Denier

- **Lame : Valet de Coupe.**
  - 1) Ami brave et sincère.
  - 2) Jeune homme droit, honnête, éventuellement un enfant.
  - 3) Jeune homme rêveur apportant de la joie autour de lui. Jeune séducteur.
  - 4) Homme jeune et immature n'ayant pas de bonnes intentions. Rival en amour.
  - 5) Ami protecteur ou amie protectrice.
  - 6) Jeune homme apportant des occasions de faire fortune. Nouveau partenaire.
- **Lame : Valet de Denier.**
  - 1) Personne prometteuse et travailleuse. Investigateur.
  - 2) Personne légère sur le plan affectif.
  - 3) Personne source d'obstruction, retards et difficultés. Voleur.
  - 4) Personne louche. Personne indiscrète. Délateur.
  - 5) Personne d'apparence fiable dont il faut se méfier. Espion.
  - 6) Personne prompte aux bavardages et aux médisances.

Voies du Vaudou

Voie d'Agwé

Agwé est le lwa de l'eau, des navires, de la quête et des voyages. Il protège les voyageurs et en particulier les marins.

1 – Météo marine (klimat lanmè)

Portée : Là-bas ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

Lwa de la mer et du voyage, Agwé peut conseiller son houngan ou sa mambo sur les conditions climatiques qui l'attendent.

- **Visions.**
  - *Prévisions météo.*
  - *Mise en garde sur les conditions climatiques.*
- **Compulsions.** Se promener sous la pluie. Attendre, patient et immobile, que le temps passe du beau temps à l'orage, ou inversement.

1 – Préparatifs (prokosyon)

Portée : Là-Bas ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

L'échec d'un voyage est souvent imputable à sa mauvaise préparation. On ne peut cependant pas tout emporter avec soi, mais le houngan/la mambo, peut se laisser guider par la sagesse d'Agwé.

- **Visions.**
  - *Ne rien oublier de ce qu'on emporte habituellement.*
  - *Prédiction d'importance d'un objet inhabituel.*
  - *Faire oublier à un ennemi un élément de préparatif.*
- **Compulsions.** Négliger délibérément d'emporter un objet d'importance.

2 – Compagnon de voyage (zanmi vwayaj)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

On part rarement seul à l'aventure, et la compagnie est à la fois un confort et un élément de survie. Agwé peut trouver des compagnons au houngan, ou lui éviter la compagnie de personnes qui nuiront à sa quête.

- **Visions.**
  - *Trouver de nouveaux compagnons.*
  - *Voir qui sera un mauvais compagnon de route.*
  - *Infliger des mauvais compagnons.*
  - *Marque du traître.*
- **Compulsions.** Prouver la traîtrise d'un compagnon. Engager un compagnon sans se renseigner un tant soit peu sur son origine et ses intentions, et se montrer confiant.

2 – Force fluide (fos dlo epi lè)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

Les navires sont ballottés au gré des fluctuations du sang d'Agwé et de son souffle. Le lwa, sans aller jusqu'à violer les règles dont il est le garant, peut offrir à son houngan/sa mambo, un contrôle relatif sur les éléments marins.

- **Visions.**
  - *Voir les courants.*
  - *Modifier des courants.*
  - *Voir le vent.*
  - *Modifier le vent.*
- **Compulsions.** Se jeter dans l'eau, sans se soucier de la profondeur, de l'état de la mer, de sa maîtrise de la natation ni de la possibilité d'être sauvé.

2 – Manger Agwé (manje Agwe)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

Le houngan/la mambo a offert de la nourriture à Agwé, et le lwa de la mer lui retourne la politesse, en lui offrant en repas le domaine dont il est maître.

- **Visions.**
  - *Pêcheur prodige.*
  - *Se nourrir d'eau de mer.*
  - *Sacrifice d'un être marin.*
- **Compulsions.** Boire de l'eau de mer jusqu'à en être malade. Faire une pêche miraculeuse.

3 – Bénédiction du voyage (benediksyon vwayaj)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Voyage.

Tout voyage est une expérience dangereuse, et l'invention du navire n'arrange rien. Il est donc très courant de le bénir afin que tout s'y déroule bien. La bénédiction porte aussi sur les quêtes, qu'elles réclament un déplacement de la pensée ou du corps.

- **Visions.**
  - *Bonne chance.*
  - *Protection contre les mauvaises rencontres.*
  - *Trajet sans encombre.*
  - *Trajet rapide.*
- **Compulsions.** Raccourcir la durée d'un voyage ou d'une quête.

3 – Invisibles messagers (envisib mesaj lanmè)

Portée : Là-bas ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

Partout au-dessus des étendues d'eau, les messagers d'Agwé transportent des messages invisibles, des sons et des odeurs. Aidé par son lwa, le houngan/la mambo peut à la fois les percevoir et les guider à sa guise. Les messagers errent et mettent beaucoup de temps avant de parvenir à leur destination, et sur terre beaucoup plus encore. En effet, ce ne sont pas les sons ni les odeurs que vous percevez ou modifiez, mais la mémoire de ceux-ci.

- **Visions.**
  - *Lire la mémoire du vent marin.*
  - *Illusion sonore maritime.*
  - *Envoyer des messagers ailés ou aériens au-dessus d'une étendue d'eau.*
- **Compulsions.** Apporter un message pour quelqu'un. Faire inconsidérément confiance aux bruits du vent.

3 – Purification par l'eau (purifye dlo)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Purifier de l'eau douce.*
  - *Purifier de la nourriture.*
  - *Purifier les plaies ou la peau d'un malade.*
- **Compulsions.** Boire de l'eau grouillant de vers. Survivre à un empoisonnement ou à une blessure non soignée.

4 – Infatigable voyageur (pa fatige vwayaje)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Voyage.

- **Visions.**
  - *Endurance du voyageur.*
  - *Redonner courage.*
  - *Moyen de transport adéquat.*
  - *Moyen de transport résistant.*
- **Compulsions.** Saboter un moyen de transport. Fournir un effort jusqu'à tomber d'épuisement.

4 – Ivresse du noyé (nwaye sou)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Respiration de la baleine (rester longtemps sous l'eau sans respirer).*
  - *Ivresse de la noyade.*
  - *Donner des pulsions pour boire la tasse.*
  - *Complaisance dans le malheur.*
- **Compulsions.** Se noyer volontairement et sans prévenir personne. Noyer quelqu'un, pris au hasard. Refuser de soigner des blessures au moins critiques.

4 – Remonter à la source (ale reverse la rèso)

Portée : Là ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Trouver un point d'eau.*
  - *Suivre une trace à l'envers.*
  - *Voir les indices d'une enquête.*
- **Compulsions.** Résoudre une enquête. Abandonner sans raison la trace que l'on suivait. Abandonner une enquête.

4 – Remonter à la surface (remonte anlè)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Flottera, flottera pas…*
  - *Un morceau d'épave remonte à la surface.*
  - *Donner des ressources à un être en train de se noyer ou débordé par les événements.*
  - *Faire réapparaître les secrets enfouis.*
- **Compulsions.** Cacher volontairement un indice utile connu de soi seul. Pousser quelqu'un au mensonge.

5 – Commande au peuple marin (komann pèp lanmè)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Pêche miraculeuse.*
  - *Commande aux êtres aquatiques.*
  - *Commande à un marin.*
- **Compulsions.** Rendre un service à un animal marin. Rejeter le fruit de sa pêche à la mer en période de famine.

5 – Renaissance au monde (boule-zin)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Boulé-zin (initiation au vaudou).*
  - *Oubli progressif de sa vie actuelle et développement d'une nouvelle.*
  - *Prise de conscience.*
  - *Devenir un inconnu.*
- **Compulsions.** S'efforcer d'oublier un proche dans le besoin. Ne pas se faire reconnaître par un proche.

5 – Stase (estope tan)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Faire geler l'eau, faire fondre un solide.*
  - *Liquide visqueux.*

- *Ébullition.*
- *Laisser une chose ou une situation identique à ce qu'elle est actuellement.*

- **Compulsions.** Rester dans de l'eau glacée. Plonger son bras dans de l'eau bouillante.

5 – Voir le long du chemin (wè ansanm la chemen)

Portée : Personnelle ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Rêver les événements futurs d'un voyage.*
  - *Rêver les lieux visités par une personne.*
- **Compulsions.** Errer dans le noir dans un endroit dangereux. Toucher une personne puis enquêter sur tout ce qu'elle a fait.

6 – Miroir liquide (vè likid)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Miroir du présent (voir ce qui se passe dans ou sur l'étendue d'eau que l'on regarde).*
  - *Suivre la trace des navires.*
- **Compulsions.** Regarder une scène marquante se dérouler d'en dessous de l'eau. Retrouver un navire que l'on avait perdu de vue.

6 – Retrouvailles (rejwen)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Force deux personnes ou deux groupes de personnes à se retrouver.*
  - *Donne le ton des retrouvailles, amicales ou hostiles.*
- **Compulsions.** Retrouver un ami de longue date. Partir pour mieux revenir.

6 – Voyage dans l'inconnu (vwayaj nan pa rekoni)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Faire oublier quelque chose à quelqu'un.*
  - *Faire ressurgir de force un souvenir.*
  - *Donner une peur de l'inconnu.*
  - *Générer une curiosité sans bornes.*
- **Compulsions.** Partir sans se renseigner et sans repères. Découvrir activement une nouvelle contrée.

6 – Voyage invisible (vwayaj envisib)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Aller d'un endroit à un autre sans attirer l'attention.*
  - *Faire rêver à quelqu'un qu'il part.*
  - *Inventer pour quelqu'un les souvenirs d'un voyage ou de nouveaux souvenirs pour un voyage actuel.*
- **Compulsions.** Passer inaperçu dans un lieu où l'on n'est pas du tout à sa place. Décrire un voyage que l'on n'a pas fait, mais imaginé.

7 – Affres de la tempête (doulè la tanpèt)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Multiplication des péripéties et des dangers d'un voyage.*
  - *Ralentir un voyage.*
  - *Donner une terreur des conflits.*
- **Compulsions.** Traverser des éléments climatiques déchaînés. Saper le moral de ses proches en plein chaos.

7 – Traversée du danger (janbe danje)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Volonté de traverser délibérément un danger.*
  - *Donner une incapacité à se mettre en danger.*
  - *Sauvegarde lors de la traversée d'un danger.*
- **Compulsions.** Traverser une zone de danger en se fiant uniquement à sa chance. Montrer un danger comme infranchissable.

7 – Un avec le lwa (youn lak lwa)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Se fondre dans la mer.*
  - *Plonger quelque part et ressortir ailleurs dans la même étendue d'eau.*
  - *Donner une attirance irrésistible pour la baignade.*
  - *Donner un respect immodéré pour Agwé.*
  - *Pousser à se donner des quêtes.*
- **Compulsions.** Se noyer volontairement (n'en mourra pas). Aller d'un îlot à un autre assez distant en apnée.

8 – Ici et là (isit epi isit)

Portée : Là-Bas ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Être à deux endroits à la fois.*
  - *Faire deux choses en même temps.*
  - *Effacer du souvenir de tous sa présence en un lieu.*
  - *Surveiller un lieu tout en étant dans un autre.*
- **Compulsions.** Laisser croire que l'on a été à deux endroits en même temps. Faire surveiller un lieu distant.

8 – Incarnation d'Agwé (an ko Agwé)

Portée : Toucher ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Donneur de quêtes personnelles.*
  - *Translucide comme l'eau.*
  - *Faire un avec le navire.*
  - *Créer des vagues énormes avec ses bras.*
- **Compulsions.** Convaincre quelqu'un d'effectuer une quête qui durera des années. Rester à la barre d'un navire pendant des jours durant.

9 – Dessèchement (desè) / Crue (dlo anvayi)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Dessécher le corps des êtres vivants.*
  - *Rendre quelqu'un bouffi d'eau et malade.*
  - *Assécher un cours d'eau ou une étendue d'eau.*
  - *Créer une crue.*
  - *Croissance irrépressible.*
- **Compulsions.** Faire sécher des légumes ou de la viande. Ouvrir une brèche dans un barrage naturel.

9 – Messager (mesaje)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 année.

- **Visions.**
  - *Faire de quelqu'un son messager.*
  - *Donner une quête interminable à quelqu'un, qu'il devra accomplir en priorité.*
  - *Se faire passer pour un messager.*
  - *Donner à sa parole l'importance de celle d'un messager attendu.*
  - *Réaction affective identique pour le messager à celle générée par le contenu de son message.*
- **Compulsions.** Apporter un message d'importance à son ennemi. Se faire passer pour un messager.

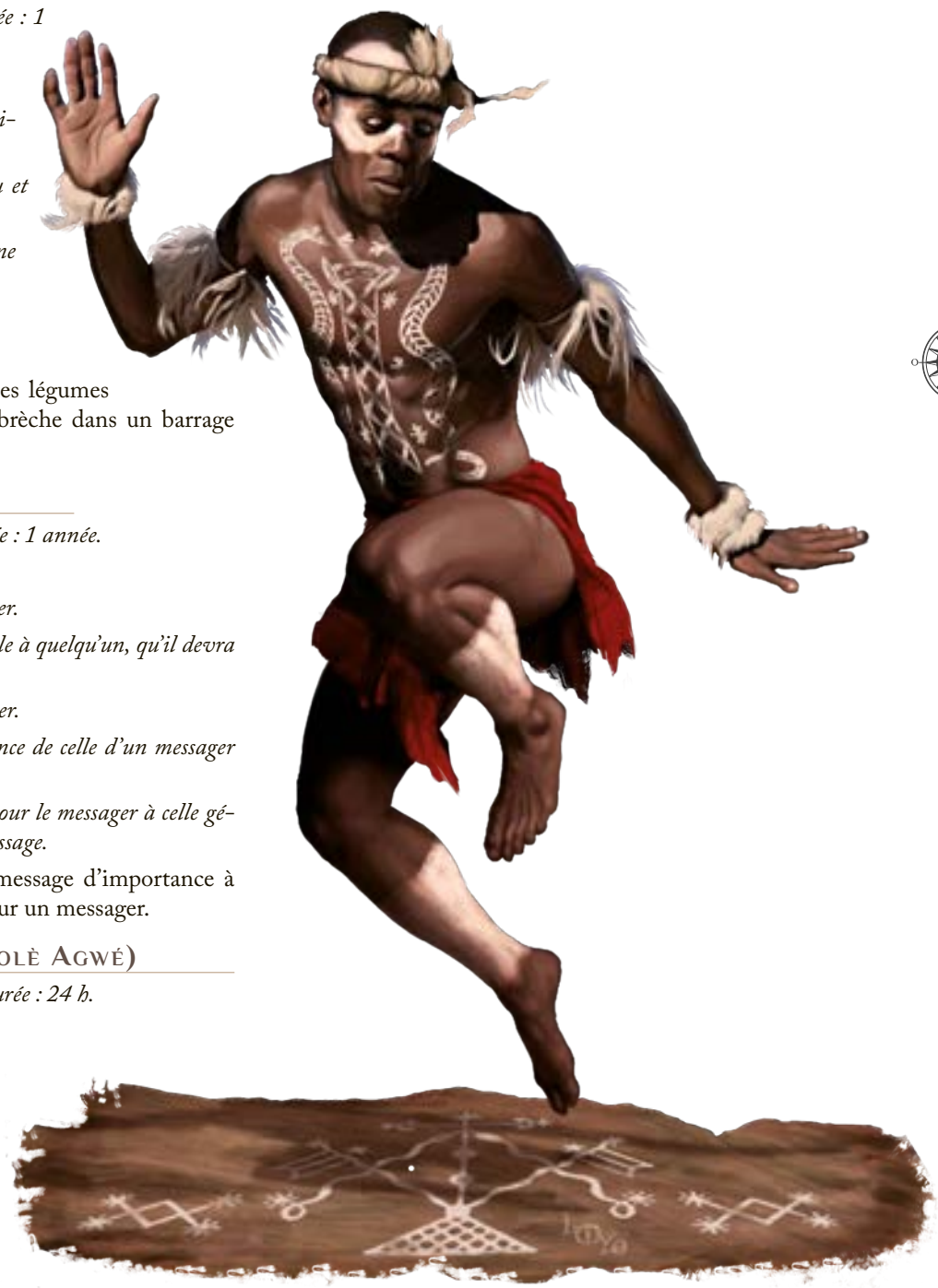
10 – Fureur d'Agwé (kolè Agwé)

Portée : Océan ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Lame de fond.*
  - *Tsunami.*
  - *Tornade.*
  - *Aboutissement d'une quête qui changera en mal la face du monde.*
- **Compulsions.** Contempler paisiblement et sans bouger une catastrophe titanesque, comme un tsunami ou une tornade.

Voie de Dambala

La Voie de Dambala permet d'accéder à tout pouvoir en rapport avec les serpents, et aux pouvoirs propres aux rapports sociaux, en particulier la réussite, la richesse, la confiance et les accords.



1 – Bénédiction d'un accord (benediksyon konsanti)

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : durée de l'accord.

Dambala, lwa de la réussite et de la richesse, est le garant de l'accord fructueux entre deux personnes qui veulent s'entraider, ou entre un acheteur et un vendeur. Sans lui, aucun accord ne serait durable, et, en sa présence, aucun contractant n'aurait le front de se dédire.

- **Visions.**
  - *La bénédiction de la couleuvre arc-en-ciel.*

Exemple de description de vision : Tu as cinq ans. Les hommes blancs sortent du village, un sourire satisfait aux lèvres. Ton père les regarde, inquiet, et s'adresse au chef du village : « S'ils ne tiennent pas leur accord, nous finirons tous esclaves de la tribu voisine, et ils nous donneront à manger aux Blancs. » Ce à quoi le griot a répondu : « Ils feront comme ils l'ont dit, car Dambala a été invoqué, il était là, il a tout vu. Désormais, si nous laissons passer leurs grandes pirogues sur le fleuve, les Blancs contourneront le village pour chasser l'éléphant. »

  - *Pas d'accord possible contre la volonté de Dambala.*

Exemple de description de vision : Ton arrière-grand-père a accompagné la mambo jusque dans le hounfor du village ennemi. Les trois chefs ennemis sont là, avec leurs griots et leurs guerriers, réunis sur la place du village, à discuter de la mort de ton village. Que pourraient faire tes ancêtres face à trois fois plus nombreux que vous ? La mambo, en silence, implore Dambala pour sauver sa tribu, alors que les chefs s'invectivent, cherchant chacun à accaparer le pouvoir des trois. Alors que l'aube paraît, les trois chefs se séparent, le visage marqué de rancœur et de déception.

  - *L'accord ne vaut pas si Dambala ne le veut pas.*

Exemple de description de vision : Dans la savane, seuls les cris des animaux, le cliquetis de métal des armes des Blancs et les entrechoquements des sagaies des Guédés troublent le silence. Les ennemis des Guédés vont paraître. Lorsqu'ils seront vaincus, les Blancs les prendront en esclavage, laissant leur territoire aux Guédés. Alors que la clameur du peuple ennemi courbe les hautes herbes, les Blancs tournent leurs fusils vers les Guédés : ils ont trahi. Les Guédés implorent le pardon de Dambala pour ne pas avoir demandé sa bénédiction pour leur alliance avec les Blancs, mais déjà ils ont les chaînes aux pieds.

- **Compulsions.** Trahir une alliance. Créer un lien indestructible entre deux objets. Faire une affaire fructueuse pour tout le monde.

1 – Souplesse du serpent (ajil koulèv)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

La couleuvre arc-en-ciel peut se glisser dans le plus petit des trous, écartant et rapprochant ses anneaux. Alors qu'on cherche à l'attraper avec un bâton, elle se contorsionne pour éviter le coup. Lorsque le guerrier lui tient le cou dans la fourche du bâton, elle s'allonge et s'affine, en se tortillant pour se libérer de cette étreinte.

- **Visions.**
  - *Déboîter ses articulations.*

Exemple de description de vision : Tu es enchaîné, au milieu d'une file d'esclaves, sur la rive, devant le négrier. Devant toi, les chaînes au poignet, la mambo reste de marbre. Elle dévisage les Blancs qui la dévoreront dans leur grande pirogue où s'engouffrent un à un les esclaves des guerres intestines. Alors que le trafiquant détourne le regard, elle allonge démesurément sa main, un rictus de douleur sur le visage. Un à un ses doigts passent à travers le cercle de fer, puis chacun de ses pieds, et lorsque le Blanc se retourne, elle est déjà loin.

  - *Diminuer un impact.*

Exemple de description de vision : Tu as quatre ans, et tu cours en regardant derrière toi. Le sol se dérobe sous tes pieds, et tu chutes sur les gravats, plusieurs mètres plus bas. Ton corps ploie sur le rocher qui te reçoit, souple. Sans une égratignure, tu hèles tes camarades et remontes courir derrière eux.

  - *Devenir petit et gros ou grand et mince.*

Exemple de description de vision : Non, jamais ton arrière-grand-père et la mambo n'arriveront à passer inaperçus, près du village ennemi établi loin de toute végétation. Les ennemis sont bien plus grands et maigres que les hommes de leur village. Pourtant, la mambo s'avance nonchalamment, étirant son corps vers le haut, et ton arrière-grand-père la suit, car Dambala marche sur ses pas. Inaperçus, ils entrent dans le hounfor du village ennemi.

- **Compulsions.** Se luxer volontairement la main. Préparer un pain, une galette ou une cassave démesurément long. Se contorsionner sur le sol comme un serpent.

1 – Veine commerciale (chans negos)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

Tout le monde n'a pas la fibre commerciale, mais celui qui suit la Voie de Dambala attise, par les reflets arc-en-ciel de son lwa, la fièvre de richesse autour de lui. Les rivières charrient de la poudre d'or et tous se sentent la fibre commerciale.

- **Visions.**
  - *Un filon à portée de main.*

Exemple de description de vision : Les Blancs veulent des défenses d'éléphant. Ton aïeul le sait, mais comment chasser le plus majestueux des animaux, seul, sans les autres guerriers terrassés par la maladie ? Il écarte les branchages et relève les yeux. Devant lui, des carcasses titanesques se chevauchent : il a trouvé un cimetière d'éléphants.

  - *L'homme qui se dit commerçant.*

Exemple de description de vision : Ce guerrier est un sot prétentieux, et la mambo, qui a reçu de nombreuses plaintes au hounfor, a appelé Dambala pour lui infliger une légère correction. Le guerrier est parti faire du troc, plein de fierté, avec l'assurance d'éblouir le village et sa femme avec les objets qu'il aura obtenus. Il y avait une seule défense d'éléphant noircie et sans valeur, et c'est celle-ci qu'il a choisie…

  - *Attrait pour l'or ; besoin d'argent.*

Exemple de description de vision : Tu as six ans. Les yeux des deux trafiquants brillent comme des soleils, depuis que le griot leur a dit que la rivière en contrebas charriait de l'or. Ils sont partis, en laissant leurs armes derrière eux. Le chef et trois hommes les suivent, armant le bras tenant la lance. Ils n'auraient pas dû entrer la nuit dans la case d'une veuve.

  - *Nature des besoins commerciaux.*

Exemple de description de vision : La mambo l'a dit, les Blancs prennent comme esclaves ceux qui ne peuvent rien leur apporter d'autre. Elle a réuni les fidèles, salué le tamarinier, puis ton aïeule a porté un gâteau de cassave et des œufs pour le mangé-lwa. La cérémonie a eu lieu, et le lendemain, devant le vévé effacé par les pas des danseurs, la mambo a dit : « Trouvez des défenses d'éléphant, ou allez en chasser. »

- **Compulsions.** Trouver ce dont rêve un ami sans le lui demander. Faire une affaire. Faire endosser un rôle de commerçant à quelqu'un qui n'est pas doué pour ce métier.

2 – Amphibie (respir nan dlo)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

Dambala règne sur les serpents, mais aussi sur les batraciens et les crocodiles. Ces animaux arrivent à rester sous l'eau aussi longtemps qu'ils le désirent, car Dambala leur a donné ce don : ils en ont besoin pour vivre. Si tu en as aussi besoin pour vivre, peut-être Dambala te le donnera-t-il ? Alors, comme eux, tu nageras agilement et l'eau glissera sur ta peau sans la mouiller.

- **Visions.**
  - *Respiration sous l'eau.*

Exemple de description de vision. Tu accompagnais ton père lorsque les ennemis ont attaqué. Alors que tu avais traversé, ton géniteur était en plein milieu de la rivière, et les sagaies pleuvaient. Il a disparu sous l'eau pendant près de dix minutes, pour reparaître indemne après que les ennemis étaient partis, une herbe creuse à la main. Tu lui as demandé comment il avait fait, et il t'a répondu en souriant : « Fais confiance à Dambala, il te portera chance. »

  - *Objet hydrofuge.*
  - *Nage comme une anguille.*
- **Compulsions.** Boire la tasse. Tenir la tête sous l'eau à une personne jusqu'à ce qu'elle commence à se noyer, sans la tuer.

2 – Bon juju, mauvais juju (bon juju, move juju)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

Peut dire si une chose ou une personne apportera du bon (bon juju) ou du mauvais (mauvais juju) à une chose précise. Peut le faire croire même si ce n'est pas le cas.

- **Visions.**
  - *Bon juju ou mauvais juju ?*
  - *Mauvais juju !*

Exemple de description de vision : Tu es un Blanc, et tu apportes des provisions en échange de défenses d'éléphant. Le chef du village demande à la mambo si tu es bon juju ou mauvais juju. Elle se retire un instant dans sa case. Tu es confiant, car tes intentions sont bonnes, et tout le monde profitera de cet accord. La mambo revient, regarde le chef et lui dit d'un ton affirmatif : « Mauvais juju. » Le mensonge se lisait pourtant dans ses yeux, mais le chef et les guerriers lèvent leurs sagaies en entonnant des chants de guerre. Il ne te reste plus qu'à fuir.

- **Compulsions.** Empêcher un homme de contribuer à une aventure alors qu'il pourrait aider. Accepter quelqu'un alors que tout indique qu'il s'agit d'un traître.

2 – Couleurs de l'arc-en-ciel (koulè lakansyel)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

Peut faire danser les couleurs de façon inquiétante ou féerique. Modification d'une couleur (ravive, ternit). Illusion colorée.

- **Visions.**
  - *Danse féerique des couleurs.*
  - *Danse cauchemardesque des couleurs.*
  - *Illusion colorée.*
  - *Modification d'une couleur.*
- **Compulsions.** Modifier les couleurs d'un tableau ou d'un tissu. Absorber des hallucinogènes changeant les couleurs.

2 – Œil de serpent (zye koulèv)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Transformation des pupilles rondes en fente.*
  - *Pellicule protectrice sur des yeux.*
  - *Vision des corps chauds.*
  - *Donner un regard de comploteur.*
  - *Vision des complots.*
- **Compulsions.** Organiser un complot. Garder les yeux ouverts dans un environnement agressif pour les yeux (fumée, eau sale), se diriger pendant une nuit sans ouvrir les yeux.

2 – Sang-froid (san fredi)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Calme les esprits échauffés.*
  - *Protection contre la peur.*
  - *Ralentit le rythme corporel quand la température baisse.*
  - *Apaise la douleur d'une blessure.*
  - *Fait passer pour mort (corps froid et raide).*
  - *Tenir pendant des semaines sans nourriture.*
- **Compulsions.** Rester au soleil jusqu'à l'insolation. Rester dans l'eau froide jusqu'à engourdissement. Se faire passer pour mort.

3 – Langue fourchue (lang fouchèt)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *La langue semble s'allonger et devenir préhensible.*
  - *Un menteur se trahit.*
  - *Mensonge efficace.*
  - *Donne l'impression que quelqu'un ment.*
- **Compulsions.** Manipuler un objet complexe avec la langue. Tenir un mensonge grave à un ami ou peu grave à un groupe d'amis. Révéler le mensonge de quelqu'un. Faire passer quelqu'un pour un menteur.

3 – Forme reptilienne (fom koulèv)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Suppression de l'usage des bras.*
  - *Reptation rapide.*
  - *Réflexe du serpent.*
  - *Transformation en reptile avec une perte partielle d'identité.*
  - *Échange de corps avec un reptile.*
- **Compulsions.** Se mouvoir comme un serpent pendant une heure par jour, à heure fixe, quoi qu'il arrive. Observation d'un serpent pendant une demi-journée sans interruption.

3 – Sagesse du serpent (lasajès koulèv)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Bon sens.*
  - *Donner des arguments sans émotion.*
  - *Aide à la résolution de problème ou à la réaction en période de tension émotionnelle.*
- **Compulsions.** Agir froidement sans aucune émotion ou sans considération de valeurs. Contrôler une émotion intense.

3 – Sceller le pacte (sele sèman)

Portée : Toucher ; Cible : Vous ; Durée : Durée du pacte.

- **Visions.**
  - *Obligation de respecter le pacte.*
  - *Ce qui est éprouvé au moment de sceller le pacte le restera.*
  - *Grave le texte du pacte de façon indestructible sur de la pierre ou sur la peau des contractants.*
- **Compulsions.** Briser un pacte. Veiller à ce que des contractants respectent un contrat simple.

3 – Véritable visage (vre figi)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Émotions visibles sur le visage.*
  - *Émotions feintes convaincantes.*
  - *Le rôle de chaque personne apparaît clairement.*
  - *Les visages cachés deviennent visibles.*
  - *Rend incapable de jouer la comédie.*
  - *Reconnaître une forme ténue ou floue.*
- **Compulsions.** Révéler sa présence lors d'une mission secrète. Sur-jouer une émotion ressentie.

4 – Anneau de confiance (bag konfyans)

Portée : Ici ; Cible : Nous ; Durée : Existence de « l'anneau ».

- **Visions.**
  - *Que les personnes présentes en qui la confiance ne peut être mise sortent du cercle !*
  - *Donner un anneau qui donne une confiance aveugle tant qu'il sera porté.*
  - *Celui qui trahit la confiance du prêtre perd un anneau qui lui a été donné.*
  - *Un groupe qui forme un cercle honore le temps du cercle la confiance du groupe.*
  - *Aucun traître ne peut signer sur la signature en cercle de la chasse-partie.*
  - *Pour une tâche spécifique, un petit groupe de personnes est lié par une confiance mutuelle.*
- **Compulsions.** Réussir à symboliser pour quelqu'un la confiance par un objet. Créer une confiance au sein d'un groupe comprenant des tensions.

4 – Charme reptilien (cham koulèv)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Regard hypnotique.*
  - *Charme et mouvements gracieux.*
  - *Susciter la terreur générée par les serpents.*
- **Compulsions.** Terrifier quelqu'un du regard. Apprendre la danse du ventre. Fasciner un groupe de personnes par un récit.

4 – Fiel (move mo)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ou Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Trouver les mots qui blessent.*
  - *Introduire dans les propos d'autrui de la méchanceté involontaire.*
  - *Percevoir les intentions mauvaises dans des propos.*
  - *Empoisonner l'esprit de quelqu'un par ses paroles.*
  - *Morsure empoisonnée.*
- **Compulsions.** Blesser ou humilier profondément quelqu'un par ses paroles. Empoisonner quelqu'un. Créer une obsession chez quelqu'un.

4 – Œil du diplomate (zye machanday)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Savoir de ce qui permettrait de convaincre.*
  - *Voir le talon d'Achille social de quelqu'un ou d'une organisation.*
  - *Découvrir les alliances et les complots secrets.*
- **Compulsions.** Comprendre les enjeux économiques d'une ville. Découvrir ce dont une personne réservée a désespérément besoin. Faire chanter quelqu'un de son entourage.

4 – Réflexes du serpent (koulèv rapid)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Acte/mouvement immédiat (bonus d'Actions).*
  - *Petit geste invisible à l'œil nu.*
  - *Aide aux actions rapides.*
  - *Initiative sur les adversaires.*
  - *Prescience de quelques secondes.*
- **Compulsions.** Faire les poches à quelqu'un sans se faire prendre. Arrêter un projectile (flèche, aiguille de sarbacane) de la main. Esquiver une balle alors que l'on est visé.

5 – Sentiment réciproque (santiman resipwok)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *L'un sait ce que l'autre ressent pour lui.*
  - *Tu ressentiras ce que je ressens !*
  - *Coup de foudre amoureux ou amical.*
  - *Seuls se développeront des sentiments réciproques.*
- **Compulsions.** Cultiver la réciprocité d'une relation. Créer une situation de coup de foudre.

5 – Constriction (kraze)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Maintien d'une personne.*
  - *Écraser de son étreinte.*
  - *Écrasement entre deux objets.*
  - *Mal de tête.*
- **Compulsions.** Étrangler quelqu'un. Se cogner violemment la tête jusqu'à perdre conscience.

5 – Immobilité du serpent (kiks koulèv)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Invisibilité par l'immobilité.*
  - *Raidissement des articulations.*
  - *Tendance à lézarder au soleil.*
  - *Lézarder au soleil rend plus rapide.*
- **Compulsions.** Rester immobile sous le soleil pendant des heures. Ne bouger que lorsque c'est strictement nécessaire et approprié.

5 – Richesses incommensurables (gwo trezo)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Accroît la chance de trouver des richesses ou la quantité des richesses.*
  - *Donne l'illusion d'une grande richesse.*
  - *Donne l'aspect de l'or.*
  - *Attise l'appât du gain.*
- **Compulsions.** Fabriquer de la fausse monnaie. Trouver un grand trésor.

6 – Baiser du serpent (bo koulèv)

Portée : Personnelle ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle ou Permanent (soin).

- **Visions.**
  - *Venin mortel inoculé par morsure.*
  - *Aspirer le venin d'une blessure.*
  - *Soin immédiat de toute blessure subie dans l'heure par une personne.*
  - *Baiser envoûtant et addictif.*
- **Compulsions.** Embrasser une inconnue et arriver à la faire revenir. Mordre un ami jusqu'au sang.

6 – Cerveau reptilien (sèvo koulèv)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Contrôle des émotions d'autrui.*
  - *Perte des réflexes.*
  - *Geste incontrôlé.*
  - *Enlever à une personne sa capacité à ressentir et penser.*
- **Compulsions.** Manipuler quelqu'un selon ses émotions. Triturer le cerveau d'un mort récent jusqu'à obtenir des mouvements involontaires.

6 – Engloutissement (vale koulèv)

Portée : Personnelle ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Bouche démesurée pour avaler une proie d'un mètre de diamètre.*
  - *Cacher un objet en l'avalant, puis le recracher.*
  - *Avaler une personne.*
  - *Crachat d'une boule de poils (sur un ennemi, pour faire du fil).*
- **Compulsions.** Avaler une souris vivante sans la mâcher. Vomir un objet qu'on avait avalé.

7 – Mue (chanje po)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Nouvelle apparence.*
  - *Modification de la voix.*
  - *Fait sortir un insecte ou un crustacé de sa carapace.*
  - *Création d'une seconde peau lisse, glissante et résistante, mais visible.*
- **Compulsions.** S'écorcher l'avant-bras. Écorcher un mort. Trouver la peau laissée par un insecte ou crustacé.

7 – Êtres rampants (pèp ramp)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Force des personnes à se contorsionner au sol comme des serpents.*
  - *Invasion d'insectes rampants et de serpents.*
  - *Contrôle des êtres rampants.*
  - *Voir qui rampe devant ses supérieurs.*
  - *Découvrir un chantage.*
- **Compulsions.** Faire un élevage de blattes, d'araignées ou de serpents.

8 – Appendice reptilien (ekstremitè koulèv)

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Chevelure de serpents.*
  - *Transformer un membre en queue ou en corps et tête de serpent.*
  - *Coller un serpent sur son corps et le contrôler comme un membre.*
  - *Transformer des objets allongés en serpents.*
  - *Transformer un serpent en bâton. Il reprendra sa forme en étant frappé sur le sol.*
- **Compulsions.** Danser avec un serpent venimeux sans lui tenir la tête. Mordre un homme avec un serpent sculpté dans un bâton de façon à ce qu'il se croit infecté.

8 – Ruine (ruin)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Fait tomber une cité en ruines.*
  - *Ruine physique, financière, sentimentale ou psychologique d'une personne.*
  - *Voit ce qui est prédisposé à une ruine proche.*
- **Compulsions.** Ruiner quelqu'un sans le voler ni le faire jouer au jeu.

9 – Entre ciel et mer (an syel ak tè)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Contrôle des oiseaux et des poissons.*
  - *Création d'un typhon incontrôlable.*
  - *Connaissance de la volonté des lwas.*
- **Compulsions.** Vivre un mois accroché à une falaise avec un banc de mouettes. Pêcher les poissons d'un banc jusqu'au dernier.

9 – Ultime messager (denyè mesaj)

Portée : Continent/Océan ; Cible : Eux ; Durée : Accomplissement de la mission.

- **Visions.**
  - *Un serpent suit des personnes et essaie de les mordre, son venin étant mortel. Si le serpent meurt, un autre le remplace.*
  - *Ultimatum pour négocier, l'adversaire est conscient de la mort sûre qui l'attend en cas de refus.*
  - *Avertit d'un danger pour soi.*
  - *Avertit du danger lointain menaçant un ami.*
- **Compulsions.** Entrer nu dans un nid de serpents venimeux. Lancer un ultimatum à un adversaire supérieur, et combattre jusqu'à la mort en cas de refus.

10 – Pluie de serpents (lapli koulèv) / Forêt de serpents (rakbwa koulèv)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Des serpents semblent tomber avec la pluie et grouillent sur le sol.*
  - *Toutes les branches des arbres d'une forêt semblent se changer en serpents.* Ils sont attachés à l'arbre et ne peuvent se déplacer.
  - *Transforme une ambiance dans une communauté en un nid de complots.*
- **Compulsions.** Participer à une hallucination collective.

Voie d'Erzulie

La Voie d'Erzulie permet d'accomplir tout ce qui tourne autour des rapports amoureux, de la femme, mais aussi du scandale, de l'image que l'on reflète, et de la protection des lwas pour leur sœur chérie.

1 – Baiser apaisant (bo lapè)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Baiser qui apaise la douleur.*
  - *Baiser qui fait régresser définitivement une blessure.*
  - *Baiser qui redonne du courage.*
  - *Baiser qui fait tomber la colère.*
- **Compulsions.** Embrasser un enfant qui s'est fait mal. Réaliser un baume pour une blessure.

1 – Maquillage (fè bèl)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Légère modification de l'apparence (personne, animal, plante, objet).*
  - *Découvrir quand et dans quel but un objet a été modifié.*
  - *Voir ce qui se cache derrière une fausse apparence (déguisement, comédie, maquillage).*
- **Compulsions.** S'embellir en se maquillant. Enlaidir quelqu'un en le maquillant.

1 – Œil d'Erzulie (zye Ezili)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - Assurance de la prostituée.
  - Vision des émotions.
  - Vision de la plénitude sexuelle.
- **Compulsions.** Parler avec une personne jusqu'à comprendre ses problèmes dans toute leur complexité. Racoler.

1 – Sous les jupons (anba le jip)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Cache gigantesque pour tout objet ou personne.*
  - *Attraction irrésistible du regard de l'autre sexe.*
  - *Confiance et réassurance des enfants.*
  - *Retour à l'enfance.*
- **Compulsions.** Remonter les jupons d'une femme. Rassurer un enfant terrorisé. Infantiliser un adulte.

2 – Danse hypnotique (dans fasine)

Portée : Ici ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Danse qui captive l'attention.*
  - *Danse d'une lascivité extrême.*
  - *Invitation à la danse.*
- **Compulsions.** Rendre une personne folle de désir en dansant. Danser devant une assemblée. Captiver l'attention de quelqu'un.

2 – Impuissance (impisans)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Impuissance sexuelle.*

- *Guérison de l'impuissance sexuelle.*
- *Sentiment d'incapacité à remplir une tâche.*
- *Confiance insoupçonnée.*

- **Compulsions.** Convaincre quelqu'un qu'il n'arrivera pas à accomplir une tâche qu'il pourrait accomplir, ou l'inverse. Susciter l'impuissance ou la frigidité lors de l'acte sexuel.

2 – Jolie camelote (bèl fatra)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Faire passer un bijou pour de la vulgaire camelote.*
  - *Transforme des bijoux laids en jolis bijoux.*
  - *Fait paraître belle une femme laide.*
  - *Fait paraître vulgaire une femme belle.*
- **Compulsions.** Vendre de la camelote. Vendre un bijou magnifique comme s'il ne valait rien. Révéler la beauté d'une femme au physique quelconque.

2 – Maladies vénériennes (maladi sèks)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Guérison d'une maladie vénérienne.*
  - *Transmission d'une maladie vénérienne.*
  - *Lance une rumeur sur une personne, supposée être affectée par une maladie vénérienne.*
- **Compulsions.** Copuler avec un malade contagieux. Boire le sang d'un malade contagieux. Ruiner la réputation d'une femme du monde.

2 – Pulsions animales (enkouraje zannimo)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Exacerbation ou inhibition de la fuite.*
  - *Exacerbation ou inhibition de l'agression.*
  - *Exacerbation ou inhibition de la prédation.*
  - *Exacerbation ou inhibition de la soumission.*
  - *Exacerbation ou inhibition de l'instinct maternel.*
  - *Exacerbation ou inhibition de l'instinct de reproduction.*
- **Compulsions.** Laisser libre cours à ses pulsions animales. Convaincre quelqu'un d'agir à l'encontre de ses pulsions.

3 – Aimable (janti)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Donne du charme (à un lieu, une personne, un objet, un événement).*
  - *Rend sympathique.*
  - *Suscite l'amour.*
  - *Aide aux Tests de Compétence sous Charisme.*
  - *Pousse à dire des paroles peu aimables.*

3 – Attraits/Attraction (atire)

Portée : Vue/Ouïe/Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Subtile attraction entre deux êtres complémentaires.*
  - *Attrait pour une coopération entre deux groupes.*
  - *Attraction entre deux objets.*
  - *Attirer physiquement quelque chose ou quelqu'un vers soi.*
  - *Rend invisibles les artifices qui font d'une personne, d'un événement ou d'un objet quelque chose d'attrayant.*
  - *Mise en valeur de ces artifices.*
  - *Améliore l'apparence.*
  - *Montre les inclinations des gens.*
  - *Donne un aperçu de la nudité de quelqu'un.*
- **Compulsions.** Dénuder quelqu'un en public sans son accord. Trouver un aimant naturel. Découvrir un amour ou une amitié caché(e).

3 – Désirs (anvi)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Génère de subtils désirs.*
  - *Exacerbe ou réfrène des désirs existants.*
  - *Devenir la cible des désirs des personnes proches.*
  - *Voir les désirs des personnes et vers qui ils se portent.*
- **Compulsions.** Couper net les désirs d'une personne pour une autre. Générer une débauche de désir.

3 – Reflets (jwèt limyè)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Altération, création ou destruction de reflets.*
  - *Irrésistible pulsion de voir son propre reflet encore et encore, de peur que son apparence change.*
  - *Pâle reflet (comparaison dénigrant une personne).*
  - *Peut voir partout autour de soi grâce aux reflets environnants.*
  - *Permet de ressembler à une personne de loin (il y a comme un air de famille).*
  - *Avoir une vague idée de ce que les gens pensent.*
  - *Reflets éblouissants sur la mer.*
- **Compulsions.** Peindre un portrait déformé mais saisissant de ressemblance.

3 – Rumeurs (chuichui)

Portée : Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Faire taire ou lancer des rumeurs.*
  - *Être au courant des rumeurs proches.*
  - *Savoir qui a lancé une rumeur.*
  - *Faire en sorte qu'une personne ne soit jamais au courant d'une rumeur.*
- **Compulsions.** Lancer un faux bruit nuisant à un proche. Faire taire une rumeur fondée.

4 – Centres d'intérêts (vle save)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Découvre les centres d'intérêt d'une personne.*
  - *Créer une angoisse sur un sujet particulier.*
  - *Déplace les centres d'intérêt des gens.*
  - *Crée des obsessions ou, au contraire, un manque de motivation général.*
- **Compulsions.** Réduire à néant l'une des passions de quelqu'un. Susciter une angoisse obsessionnelle.

4 – Ceux qui se vendent (moun k piyay yo)

Portée : Vue/Ouïe/Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Repérer ceux qui se vendent : prostituées, larbins, spadassins, employés corrompus.*
  - *Attirer ceux qui se vendent.*
  - *Manipuler ceux qui se vendent.*
  - *Susciter le dégoût de se vendre.*
  - *Créer un besoin irrépressible de se vendre.*
- **Compulsions.** Vendre son corps au premier venu. Faire payer quelqu'un pour un service qu'il n'a pas demandé. Trouver un mari à une prostituée.

4 – Images (imaj)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Altération, création ou destruction d'images fixes, ou presque.*
  - *Invisibilité tant qu'on reste immobile.*
  - *Envoyer des images à une personne.*
  - *Recevoir des visions d'un lieu distant.*
  - *Créer l'illusion d'un double d'une personne ou d'un objet.*
- **Compulsions.** Destruction d'œuvres d'art figuratives. Choisir de se cacher dans un moment critique.

4 – Les revers de l'amour (le reverse lanmou)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Création, altération ou destruction de possessivité, de jalousie, de colère ou de tromperie.*
  - *Savoir ce qui se cache derrière les émotions feintes.*
- **Compulsions.** Susciter une jalousie poussant à la violence. Créer une rupture dans un couple.

4 – Repas sexuel (repa sèks)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Se sustenter par simple acte sexuel.*
  - *Y trouver des forces, en donner à son partenaire ou l'épuiser (Aide aux Actions nécessitant de la Force ou de la Résistance).*
  - *Recevoir ou donner un parfait bien-être.*
  - *Voler une partie des souvenirs du partenaire.*
- **Compulsions.** Tuer son ou sa partenaire à la fin de l'acte sexuel. Le ou la rejeter définitivement une fois le plaisir pris.

5 – Amour (lanmou)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Création, altération ou destruction de l'amour.*
  - *Visualiser l'amour, sa forme et les liens qui lient les amoureux.*
  - *Accélération du rythme cardiaque, rougeur, pâleur.*
  - *Pousser quelqu'un à mourir ou à se sacrifier par amour.*
- **Compulsions.** Susciter l'amour de son ennemi. Pousser un couple au bord du suicide.

5 – Aventures immortelles (risk imotèl)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : À la discrétion du maître de jeu.

- **Visions.**
  - *Scelle les émotions pour que leur intensité demeure immortelle.*
  - *Pousse à des folies pour entrer dans l'Histoire.*
  - *Double les effets de la gloire.*
  - *Savoir le détail des relations amoureuses propres à une personne ou à un lieu.*
- **Compulsions.** Action d'éclat qui entrera dans l'Histoire. Laisser un souvenir mémorable à une communauté.

5 – Confidences (mo konfyans)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Force quelqu'un à confier ses petits secrets.*
  - *Confidences de secrets d'État sur l'oreiller.*
  - *Savoir qui est le confident de qui et ce que l'autre fait des confidences.*
- **Compulsions.** Pousser quelqu'un à avouer ses crimes sans le forcer. Divulguer des secrets essentiels à l'ennemi.

5 – D'amour et d'eau fraîche (lanmou epi dlo fre)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Se sustenter d'amour (non physique) et d'eau fraîche.*
  - *Supprimer complètement l'appétit ou le sommeil chez un amoureux.*
  - *Déclencher une soif d'amour ou une soif tout court.*
  - *Ruiner des amoureux.*
- **Compulsions.** Jeûner pendant un mois. S'isoler et n'adresser la parole à personne pendant une semaine entière.

5 – Domination du mâle (mal komann)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Contrôler un homme avec qui on a couché.*
  - *Conférer à son partenaire une attitude ou une capacité dominatrice (Compétences de commandement) ou de la force.*
  - *Régler les rapports de force dans un couple.*
  - *Imposer l'obéissance à un membre du sexe opposé.*
- **Compulsions.** Instaurer une domination à long terme avec un membre du sexe opposé. Dompter temporairement celui qui se considère comme indomptable.

5 – Regard des autres (lot gade)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Voir par les yeux d'une personne.*
  - *Savoir ce que d'autres ont vu.*
  - *Contrôler la nature du regard d'autrui.*
  - *Passer complètement inaperçu ou être au centre de l'attention.*
  - *Changer l'avis d'une personne sur une autre.*
- **Compulsions.** Arriver à faire changer d'avis quelqu'un sur une autre personne. Commettre un forfait au milieu d'une foule.

5 – Soupirants (vla lanmou)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Quêtes d'amour courtois.*
  - *Rendre quelqu'un mélancolique.*
  - *Transformer une relation en un amour impossible, voire tragique.*
- **Compulsions.** Asservir quelqu'un à ses désirs en refusant d'accéder aux siens. Envoyer sur les roses une personne puissante et imbue d'elle-même.

6 – Dissolution (fonn)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Vision d'une corruption, ou incitation à la corruption, aux mœurs dissolues.*
  - *Vision ou création de tensions au sein d'un groupe ou de causes de désorganisation.*
  - *Dissolution d'une matière minérale dans un liquide.*
  - *Fin d'une alliance.*
  - *Se dissoudre dans l'eau pour voyager avec le courant et ressortir plus loin.*
- **Compulsions.** Mettre un terme à une alliance. Désorganiser sa communauté à un moment critique.

6 – Esclaves de ses désirs (viktim li konwatis)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Ajoute un esclave à son harem : tant qu'on ne le satisfait pas, il fera tout ce qu'on lui demande.*
  - *Rend une personne esclave de ses pulsions et de ses désirs, ou d'une pulsion ou d'un désir en particulier : elle ne pense et n'agit qu'en fonction de ça.*
- **Compulsions.** Frustrer quelqu'un sans cesse tout en trouvant moyen de le faire revenir. S'abandonner à un désir fou quelles qu'en soient les conséquences.

6 – Grâce céleste (lagras syèl)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Aide aux Actions nécessitant Adresse ou Charisme.*
  - *Grâce parfaite.*
  - *Faire exactement ce qu'on espère de soi.*
  - *Susciter une admiration béate.*
  - *Se faire passer pour un membre du grand monde.*
  - *Laisser une trace indélébile dans les esprits.*
  - *Flotter à quelques centimètres au-dessus du sol.*

- **Compulsions.** Se comporter avec une grâce irréprochable. Briller tout en restant à sa place.

6 – Scandales (move konduit)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Étouffe un scandale.*
  - *Fait éclater un scandale.*
  - *Voit les scandales passés ou en cours de préparation, associés à une personne, un lieu ou un objet.*
  - *Découvrir en quoi une rumeur peut ruiner la réputation ou la fortune de quelqu'un.*
- **Compulsions.** Répandre des bruits faux et nuisibles sur un ami. Générer scandale sur scandale.

7 – Adorable créature (bèl kreyat)

Portée : Ici ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Si adorable qu'on ne peut que l'adorer.*
  - *On lui pardonne tout (sauf le meurtre de sang-froid) et on ne peut lui vouloir du mal.*
  - *Sans se mettre à son service, on lui rend la vie la plus agréable possible.*
  - *Voit à quoi ressemble la plus exquise des créatures aux yeux d'une personne et peut paraître comme telle.*
- **Compulsions.** Réussir à blesser profondément et à se faire pardonner. S'exposer sans se défendre aux coups en espérant jouer de son charme.

7 – Chéri des lwas (lwas pran swen)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Protection contre tout ce qui pourrait faire du mal à une femme : physiquement, psychologiquement et sentimentalement.*
  - *Jalousie envers plus chanceux.*
  - *Compréhension instinctive des lois naturelles (mécanique, physique, biologie).*
- **Compulsions.** Avancer au hasard dans le danger. Faire courir des bruits sur sa chance suscitant une forte jalousie.

7 – Orgie (anpil manje)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Déclenche une orgie de nourriture, de vin ou de sexe selon le désir de la mambo. S'arrête à l'aube suivante.*
  - *Frénésie sanguinaire au cœur du combat (double les effets de l'Infamie).*
  - *Amnésie de l'alcoolique.*
- **Compulsions.** S'adonner à des orgies. Massacrer sans raison ses ennemis jusqu'au dernier.

8 – Colère des lwas (kolè lwas)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

Erzulie est aimée de tous les lwas. Encourir sa colère, c'est encourir la colère des autres…

Visions.

- *Ceux qui s'en prennent directement ou indirectement à la mambo seront la cible de la colère des lwas jusqu'à expiation.*
- *Déclenche la colère des lwas sur une personne.*
- **Compulsions.** S'acharner sans raison sur une personne à son insu, pendant des mois, pour lui rendre la vie dure.

8 – Enfantement (bay)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Rend une femme enceinte (choix du temps restant avant l'accouchement).*
  - *Protection de la femme enceinte.*
  - *Accouchement sans encombre.*
  - *Après un acte sexuel : met au monde une créature bénie d'Erzulie, qui grandit en quelques semaines jusqu'à l'âge apparent de 16 ans, puis vieillit trois fois moins vite qu'un être humain. Son Charisme, son Expression, son Adresse, son Adaptabilité et son Pouvoir sont juste supérieurs à ceux de sa mère et de son père, et ses Compétences sont équivalentes aux meilleures de celles de chacun de ses parents. Elle peut aider la mambo en toutes circonstances.*
  - *Attacher l'enfant d'Erzulie au service de son père.*
- **Compulsions.** Concevoir un enfant, qui pourra être l'enfant d'Erzulie.

8 – L'amour est aveugle (lanmou avèg)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Crée un amour, même impossible.*
  - *Rend un amoureux aveugle.*
  - *Pousse un amoureux à faire des folies.*
  - *Rend un aveugle ou un borgne amoureux.*
  - *Explique une stupidité ou un crime par l'amour et obtient ainsi le pardon.*
  - *Prendre quelqu'un pour son conjoint.*
- **Compulsions.** Crever les yeux d'un couple d'amoureux. Passer la nuit avec quelqu'un en se faisant passer pour son conjoint.

9 – Cataclysme social (desas nan la sosyete)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Révolution.*
  - *Décadence.*
  - *Désorganisation.*
  - *Ruine économique.*
  - *Mœurs atroces.*
- **Compulsions.** Créer une désorganisation majeure dans la garde d'un fort. Ouvrir et défendre un bordel dans une petite ville de puritains. Pousser un équipage pirate à la scission.

9 – Mortelle beauté (motèl bèl)

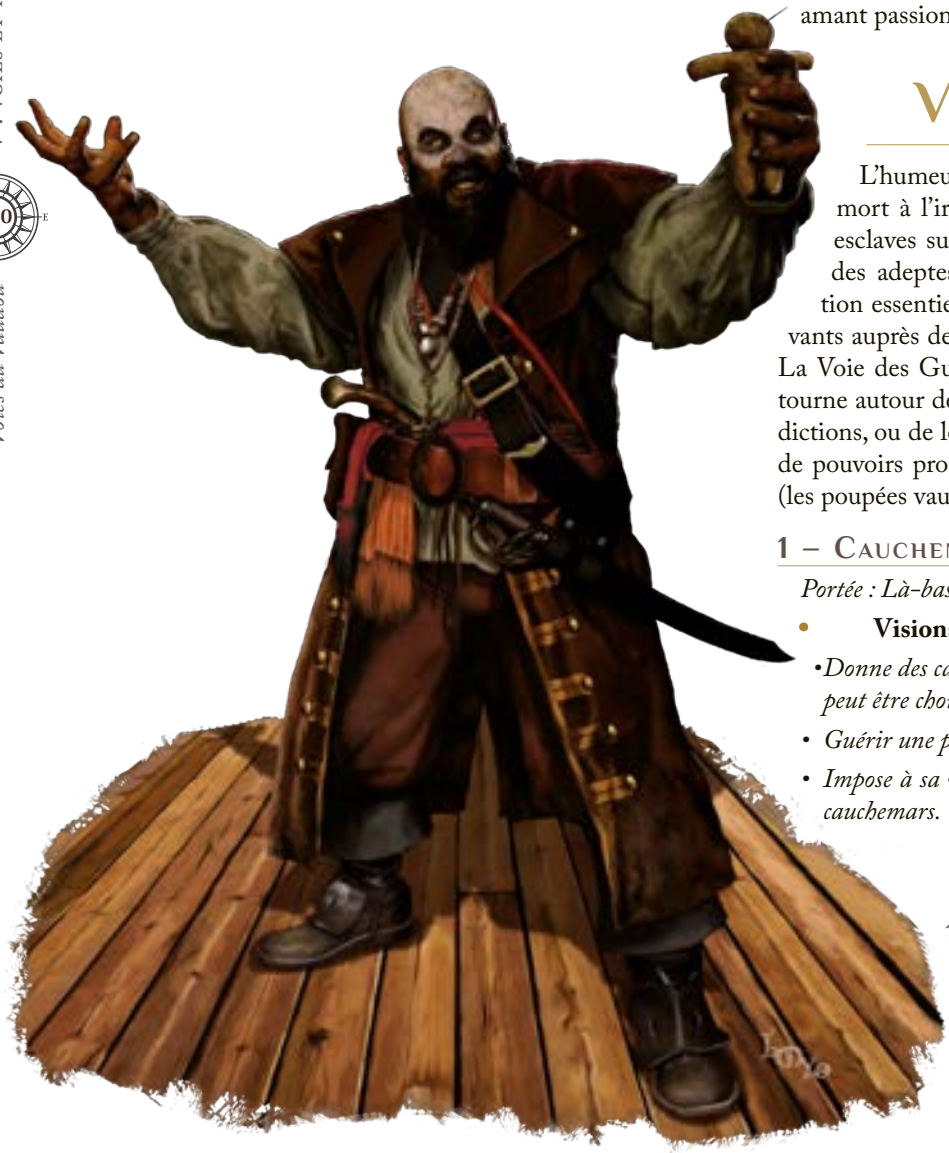
Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Tue à volonté toute personne à qui le houngan/la mambo plaît.*
  - *Fane la beauté.*
  - *Rend le teint cadavérique et effrayant.*
  - *Beauté non soumise aux ravages du temps.*
- **Compulsions.** Tuer un être de beauté extrême et l'embaumer. Immortaliser la beauté d'un lieu ou d'une personne par une œuvre d'art.

10 – Vol du cœur (volè kè)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Conserve le cœur de son partenaire sexuel et peut l'utiliser de nombreuses façons différentes : maîtriser à chaque instant toutes ses émotions, le tuer, ou le transformer en une sorte de machine sans émotions. En retour, la personne à qui on aura volé le cœur se sentira proche de la maîtresse de ses émotions sans savoir pourquoi, et ne fera rien pour récupérer le cœur qu'elle ne sait pas avoir perdu.*
  - *Peut s'envoler lorsqu'elle ressent réellement des émotions légères.*
- **Compulsions.** Mettre dans un bocal le cœur d'un amant passionné.



Voie des Guédés

L'humeur taquine de Baron Samedi, croque-mort à l'ironie et à l'humour douteux, rassure les esclaves sur la mort, qui s'intègre bien dans la vie des adeptes du vaudou. Les morts ont une fonction essentielle, car ils sont les ambassadeurs des vivants auprès des lwas, au même titre que les houngans. La Voie des Guédés permet d'appréhender tout ce qui tourne autour de la mort, mais aussi de lancer des malédictions, ou de lever celles-ci. Vous y trouverez les objets de pouvoirs protecteurs (les « gads ») ou bien vengeurs (les poupées vaudoues).

1 – Cauchemars (move rèv)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne des cauchemars atroces et récurrents, dont le sujet peut être choisi.*
  - *Guérir une personne de ses cauchemars.*
  - *Impose à sa victime la vision de la créature de ses pires cauchemars.*
- **Compulsions.** Dessiner l'objet d'un de ses cauchemars.

1 – Marques de la mort (mak la lanmo)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

Les personnes dont le fa (destin) est de mourir bientôt portent sur elles des

marques de mort : peau cadavérique, mauvaise odeur, yeux vitreux.

- **Visions.**
  - *Voir les signes d'un fa funeste.*
  - *Donne une peau cadavérique.*
  - *Donne une mauvaise haleine ou odeur de pourriture.*
  - *Donne les yeux vitreux.*
- **Compulsions.** Trouver un être particulièrement chanceux ou portant la guigne.

1 – Talisman (siy majik)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

Le bokor (sorcier) peut tracer un talisman sur un bout de papier, sur un mur, un vêtement ou du bois. Chaque talisman, qui décrit comme un vévé (dessin au sol) les attributs des lwas, facilite certaines actions dans certaines circonstances.

- **Visions.**
  - *Talisman de chance.*
  - *Talisman de succès.*
  - *Talisman de protection contre le mauvais œil.*
  - *Talisman de force virile.*
  - *Talisman de courage.*
  - *Talisman de santé.*
- **Compulsions.** Dessiner un vévé avant qu'un événement en rapport avec le lwa se manifeste. S'attacher à un objet sans valeur.

2 – Œil du sorcier (zye boko)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne le mauvais œil (malchance).*
  - *Analyser un maléfice et trouver le pouvoir permettant de l'annuler.*
  - *Percevoir la magie d'origine humaine autour de lui.*
  - *En se concentrant sur un maléfice existant, peut voir par les yeux de celui qui l'a envoyé.*
  - *Donne au responsable d'un maléfice une atroce douleur oculaire.*
  - *Faire grossir l'œil d'un prêtre proche.*
- **Compulsions.** Froncer les sourcils toute la journée, en faisant mine de jeter le mauvais œil.

2 – Pelé (toutouni)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Fait tomber les poils, la peau, les ongles, les dents et les cheveux.*
  - *Fait tomber les feuilles d'un arbre.*
  - *Fauche les herbes et arbustes.*
  - *Les fait repousser s'ils sont tombés du fait d'un maléfice ou de l'âge.*
- **Compulsions.** Se raser les cheveux. Arracher les cheveux de quelqu'un.

2 – Peur de la mort (lapi lanmo)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne une insoutenable peur de mourir, qui fait éviter tout risque, mais n'empêche pas de se battre si acculé.*
  - *Rend extrêmement téméraire, avec même une attraction pour le danger (marche le long d'une falaise).*
  - *Donne un courage infaillible.*
  - *Rend timoré.*
  - *Fait voir dans les yeux du houngan /de la mambo une vision effrayante de la mort.*
- **Compulsions.** Donner des angoisses nocturnes répétées à un enfant. Se faire passer pour un mort-vivant.

3 – Garde malade (gad malad)

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Bloque la maladie, apaise le malade et le protège contre toute tentative d'attenter à sa vie tant qu'il reste couché.*
  - *Même chose avec un blessé.*
  - *Rend une personne non contagieuse.*
  - *Confère une immunité à la maladie.*
  - *Empêche les personnes malades de s'approcher, quelle que soit la nature et la gravité de leur maladie.*
- **Compulsions.** S'occuper d'un malade avec attention. Se promener parmi des malades atteints d'une maladie épidémique bénigne.

3 – Imprécations (move mo, move vle)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Sait lorsque des maléfices sont en train d'être lancés contre quelqu'un qu'il connaît.*
  - *Pousse sa proie à lancer des imprécations contre tout le monde.*
  - *Lance une petite malédiction qui n'est valable que tant que sa cible y croit (autosuggestion).*
- **Compulsions.** Maudire une personne et étudier sa réaction à long terme. Pousser une personne à souhaiter du mal à une autre.

3 – Rêves prémonitoires (rèv avni)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**

- *Fait des rêves permettant d'éclairer le passé.*
- *Fait des rêves permettant de prédire l'avenir.*
- *Terrifie sa proie par des rêves qu'elle croit prémonitoires.*
- *Donne à sa proie des rêves qu'elle croit prémonitoires.*

- **Compulsions.** Enquêter pour vérifier si un rêve contient des fragments de vérité. Expliquer le rêve de quelqu'un comme s'il s'agissait d'une vision prophétique.

3 – Vision de l'au-delà (visyon lotbo)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne un aperçu (effrayant ou apaisant) de sa prochaine vie.*
  - *Permet de voir les lwas à l'œuvre dans le monde lors d'une hallucination (conversion possible de la cible au vaudou).*
  - *Fait voir des morts et des esprits partout.*
  - *Permet de voir ce que voit un mort particulier.*
- **Compulsions.** Disséquer un corps. Arracher les yeux d'un mort et fabriquer un masque avec.

4 – Atroce transformation (terifyan chanj)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Un membre, le visage ou le dos de la proie se transforment en quelque chose d'horrible et d'incapacitant.*
  - *Fait pousser des tentacules préhensibles ou une carapace horrible.*
  - *La cible se prend pour une créature qu'elle juge répugnante.*
  - *Réversion d'une atroce déformation, même congénitale.*
- **Compulsions.** Défigurer une personne ou le portrait de quelqu'un. Faire croire à une personne qu'elle est difforme.

4 – Statuette gardienne (gad, baka)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le houngan/la mambo est désormais en mesure de créer un gad, ou baka (statuette très laide), qui doit être donné à une personne. Le gad protège la personne du mieux qu'il peut, mais ne peut changer son destin. Si la personne agit mal (péchés), le gad se retourne contre elle.

- **Visions.**
  - *Protection du possesseur du gad.*
  - *Fait se retourner un gad contre son possesseur.*
- **Compulsions.** Sculpter une statuette décrivant la créature d'un de ses cauchemars.

4 – Manger les morts (Mange le mo)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Offre un présent pour apaiser un mort et le protéger de l'état de zombie.*
  - *Consomme la chair des morts pour acquérir leurs qualités.*
  - *Manger de la viande avariée sans risques.*
  - *Pousse la proie à devenir nécrophage, à ses risques et périls.*
- **Compulsions.** Manger de la viande humaine crue. Manger de la viande avariée.

4 – Marque du damné (mak modi)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou 1 mois.

- **Visions.**
  - *Voit une marque indiquant celui qui a tué ou va tuer.*
  - *Marque un assassin ou quelqu'un qui a commis des horreurs de façon à ce que chacun sache ce qu'il est.*
  - *En touchant un mort, marque celui qui l'a tué pour ensuite le retrouver.*
  - *Attire la colère des lwas sur une personne disposant d'une marque de naissance.*
- **Compulsions.** Retrouver un meurtrier. Se marquer la peau au fer rouge.

4 – Objets meurtriers (bagay tiye)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Rend un objet dangereux en lui conférant des intentions propres et meurtrières.*
  - *Sait si un objet a servi à tuer (vision instantanée et floue du meurtre).*
  - *En touchant un mort, marque l'objet qui a servi à le tuer.*
  - *Pousse une personne à la maladresse avec les objets dangereux.*
- **Compulsions.** S'entailler la chair avec un objet anodin. Poser une marque sur un objet qui a tué quelqu'un.

5 – Bourreau (moun malmannen)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Enlève les remords du meurtrier ou lui en donne.*
  - *Pousse sa proie à tuer une personne particulière.*
  - *Fait revivre à sa proie tous les meurtres qu'elle a commis.*
  - *Fait voir à sa proie la personne qui la tuera… ou le lui fait croire.*
  - *Fait passer une personne pour un bourreau (tyran, bourreau des cœurs, assassin froid ou sadique).*
- **Compulsions.** Fait passer quelqu'un pour un infâme bourreau. Discussion avec un bourreau officiel.

5 – Conscience du zombie (konsyans zonbi)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Rend au zombie sa conscience, afin qu'il soit libéré et s'attaque à son maître.*
  - *Fait retourner un zombie mort à sa tombe.*
  - *Engourdit l'esprit d'une personne pour qu'elle agisse dans un état second et ensuite ne se rappelle plus rien.*
  - *Transforme quelqu'un en un tueur froid et désordonné.*
- **Compulsions.** Ingérer le poison psychotrope produit par le tétrodon, un poisson exotique à quatre dents.

5 – Conspiration (konplo)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Fait apparaître les conspirations.*
  - *Trouve les alliés idéaux pour accomplir sa conspiration.*
  - *Fait croire à sa proie qu'elle est la cible d'une conspiration.*
  - *Pousse à la conspiration.*
- **Compulsions.** Conspirer au sein de sa communauté. Accuser un conspirateur.

5 – Griffes de la mort (grif lanmo)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Prédateur de la nuit. Se métamorphose en un prédateur griffu, silencieux et rapide, à qui boire du sang donne une force extrême.*
  - *Rendre la nuit extrêmement dangereuse à l'extérieur des habitations.*
  - *Faire mourir quelqu'un qui dort.*
  - *Affecter quelqu'un de la maladie du sommeil.*
  - *Arracher un mourant aux griffes de la mort (c'est-à-dire le sauver).*
- **Compulsions.** Errer dans un village ou les rues d'une ville et vider de son sang le premier venu. Préparer des embuscades nocturnes.

5 – Voix des morts (vwa le mo)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Pose des questions aux morts.*
  - *Les morts semblent parler pour effrayer les vivants.*
  - *La cible est la seule à croire entendre les morts parler.*
  - *Mutisme.*
  - *Mort sociale.*
- **Compulsions.** Imiter la voix des morts et effrayer ses interlocuteurs. Accomplir de façon posthume la dernière volonté d'un mourant.

6 – Aiguillon de la douleur (piki doulè)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Douleur atroce mais éphémère.*
  - *Stimulation par la douleur (inversion des malus de douleur).*
  - *Transpercer de mille petites piques.*
  - *Savoir quelle est la cause d'une douleur.*
  - *Masochisme.*
- **Compulsions.** Se transpercer la peau de dizaines d'aiguilles. Essayer de trouver du plaisir dans la douleur.

6 – Flétrissure (fennen)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Donne un aspect vieux et flétri.*
  - *Racornit un membre, un tronc ou des feuilles.*
  - *Diminue les capacités mentales ou sentimentales.*
  - *Fait ressortir tous les éléments négatifs du passé.*
  - *Transformation par intermittence en un double mauvais.*
- **Compulsions.** Agir de façon odieuse de manière imprédictible. Faire dépérir une plante.

6 – Poupée vaudoue (poupe vaudou)

Portée : Toucher (Réalisation…) ou Là ; Cible : Moi ou Toi ; Durée : Permanent (Réalisation…) ou 1 cycle.

Le houngan/la mambo sait désormais comment créer une poupée vaudoue incorporant des morceaux du corps de la victime pour rendre les maléfices permanents, ce qui nécessite un rituel ou une transe pour les attacher à la poupée. Chaque maléfice est représenté par une piqûre dans une zone déterminée, le maléfice restant actif tant que l'aiguille est enfoncée.

- **Visions.**
  - *Réalisation d'une poupée vaudou (Toucher/Permanent).*
  - *Localisation d'une de ses propres poupées vaudoues.*
- **Compulsions.** Créer une poupée de chiffon à l'image de quelqu'un en assemblant des parties du corps faites de morceaux de chiffon, d'herbes séchées, d'ongles, quelques cheveux et de l'urine. Envoyer un maléfice à quelqu'un de façon répétitive.

6 – Pourrissement (pouriti)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Fait pourrir lentement un être vivant, ou bien rapidement de la nourriture ou de l'eau.*
  - *Donne la sensation irraisonnée de pourrir.*
  - *Arrête le pourrissement, notamment la gangrène.*
  - *Mesure un état de décomposition.*

- **Compulsions.** Garder sur soi de la viande jusqu'à ce qu'elle soit au dernier stade de la pourriture. Disséquer un membre gangrené.

6 – Tueur des ombres (asasen lonbraj)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (Création d'un zombie).

- **Visions.**
  - *Création d'un zombie.*
  - *La proie est attaquée par son ombre.*
  - *Peur irraisonnée des ombres.*
  - *Invisible dans l'obscurité.*
- **Compulsions.** Faire boire du venin de tétrodon à une personne (elle agira comme un zombie). Donner à une personne la peur des ombres.

7 – Cœur sec (kè sèk)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Dessèche le cœur et les organes abdominaux de sa victime.*
  - *Donne à la proie ou à ceux qui l'entourent la sensation qu'elle est sans cœur.*
  - *Éradique tout sentiment.*
  - *Le cœur ne semble plus battre.*
  - *Fait brûler un cœur dans sa main de façon terrifiante.*
- **Compulsions.** Faire sécher un cœur humain. Pousser quelqu'un à agir froidement.

7 – Hantise (kote rete)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Attache à un lieu ou un objet une aura négative, qui inspire la peur.*
  - *Rend un lieu vivant et lui confère des intentions hostiles.*
  - *Donne des obsessions et hallucinations morbides.*
  - *Inspire le doute.*
  - *Donne à un objet, voire à un navire, une volonté propre.*
- **Compulsions.** Faire croire à quelqu'un qu'un lieu ou un objet est hanté.

7 – Sensation d'éternité (santi deyo fen)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Le temps semble s'arrêter : le prêtre peut réfléchir, mais pas agir.*
  - *Force la proie à revivre éternellement un événement éprouvant.*
  - *Donne l'impression d'être mort ou immortel.*
  - *La proie pense avoir tout son temps.*
  - *Ralentit les mouvements et la pensée de la cible.*
- **Compulsions.** Rester une journée et une nuit debout sans bouger un cil. Apprendre le nom des étoiles.

8 – Défaite (bat)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Défaite personnelle ou militaire.*
  - *Traumatisme psychologique suite à une défaite minime.*
  - *Sensation irraisonnée de défaite ou de victoire proche ou passée.*
  - *Déstructuration d'un objet composé.*
- **Compulsions.** Démonter un objet complexe et énorme, comme un petit navire, pièce par pièce. Œuvrer pour la défaite militaire de son groupe.

8 – Bannissement (banni)

Portée : Là-bas ; Cible : Toi ; Durée : 1 année.

- **Visions.**
  - *Empêche une catégorie de choses ou de personnes d'entrer dans le lieu consacré.*
  - *Bannit la proie d'un territoire.*
  - *Période d'épreuve parmi les morts.*
  - *Destruction de zombie et répulsion de loup-garou.*
- **Compulsions.** Chasser définitivement un proche. Détruire un zombie.

8 – Victoire dans la mort (victwa nan lanmo)

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Les hommes continuent à se battre, même morts, jusqu'à la fin du combat.*
  - *Donne l'impression que c'est en mourant que l'on trouvera la victoire.*
  - *Incite à se soumettre plutôt que de se faire massacrer.*
  - *Conséquences néfastes pour le vainqueur d'une bataille.*
- **Compulsions.** Expérimenter une cuisante défaite. Se rendre alors qu'on était en train de gagner.

9 – Cible du destin (fa vize)

Portée : Vue/Voix ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Change le fa (destin) de la proie en un destin néfaste.*
  - *Transforme en porteur de poisse contagieux.*
  - *Échecs répétés pour toute action jugée importante.*
  - *Connaître les grandes lignes du destin de quelqu'un.*

- **Compulsions.** Apprendre à lire dans la main. Modifier de façon durable le destin de quelqu'un.

9 – Terre de non-mort (tè zonbi)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Les morts sortent de leurs tombes.*
  - *On ne meurt plus dans le lieu désigné (peut devenir définitif si un gad est déposé).*
  - *Les morts se relèvent sous forme de zombies au service du bokor.*
  - *Luxuriance de la végétation et de la faune.*
- **Compulsions.** Animer un cadavre comme une marionnette. Déterrer tous les morts d'un cimetière et les disposer dans des postures macabres.

10 – Loup-garou (lougawou)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le houngan/la mambo est définitivement changé(e). Il/Elle devient la nuit un loup-garou, ne craignant que le feu et les métaux précieux, se nourrissant du sang des vivants, et entouré(e) de zombies. Le jour, il ou elle redevient un(e) simple mortel(le).

- **Visions.**
  - *Vivre comme un loup-garou.*
  - *Accès la nuit à tout pouvoir de la Voie des Guédés.*
- **Compulsions.** Ne se nourrir que de sang humain bien chaud et bien vivant. Manger les organes vitaux des morts (foie, cœur, cerveau).

Voie de Papa Legba

Les pouvoirs de Papa Legba sont énormes et extrêmement variés. En effet, Papa Legba représente la force, la vieillesse, l'entraide, la barrière qui sépare du monde invisible, les esprits, la possession, la protection des habitations et des croisées des chemins, l'imitation, l'adaptation. Papa Legba est aussi le détenteur du savoir permettant de réaliser des objets de pouvoir permanents utiles, comme les wangas et les paquets-kongo. Mais avant tout, Papa Legba est le tricheur, celui qui sait se jouer du destin.

1 – Coup de pouce (ti èd)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Déséquilibre.*
  - *Chute de quelqu'un de déséquilibré.*
  - *Petite aide dans les moments difficiles.*
  - *Requérir de l'aide d'un allié proche.*
- **Compulsions.** Aider un démuni. Pousser quelqu'un dans le vide.

1 – Possession (possede)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Sait à qui appartient un objet ou un esclave.*
  - *Voit l'esprit à l'origine de la possession d'une personne.*
  - *La victime se sent possédée.*
  - *Extirpe l'esprit qui possède une personne.*
  - *Possession forcée d'une personne par un lwa.*
- **Compulsions.** Convaincre une personne qu'elle est possédée. Assister à la possession d'un autre vaudouisant.

1 – Us et coutumes (selon lizaj)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
- *Sait comment se comporter au sein d'une culture inconnue.*
- *Sait rattraper un viol des coutumes d'autrui.*
- *Modifier les us et coutumes d'une personne.*
- *Interprète des actions au travers des coutumes des acteurs.*
- **Compulsions.** S'imprégner d'une culture et d'un mode de vie alors inconnus. Assister à une anicroche due à un choc de cultures.

1 – Venez lwas (vini lwas) / Partez lwas (pati lwas)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Accélération de la venue des lwas (ne pas faire les rites pénalise deux fois moins).*
  - *Bénit une personne du don d'être possédée.*
  - *Stoppe une possession vaudoue.*
  - *Invite les lwas à venir et à réagir à une situation.*
  - *Commet un léger sacrilège sans être puni par les lwas.*
- **Compulsions.** Initier quelqu'un au rite vaudou de possession. Bâcler un rituel pour aller vite sans raison.

2 – Alarme (sou kiviv)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Prévention de la venue d'un danger potentiel.*
  - *Pressent ou fait pressentir la venue d'un danger imminent, véritable ou faux.*
  - *Illusion sonore violente, douloureuse et assourdissante.*
  - *Rend anxieux.*
  - *Mobilisation générale face à un danger.*
- **Compulsions.** Prévenir d'un danger. Ne pas se soucier d'un danger qu'on sait présent.



2 – Mensonges et tricheries (manti epi tompe)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Ment effrontément sans se faire prendre.*
  - *Sent quand quelqu'un ment.*
  - *Sait tricher au jeu.*
  - *Sent quand quelqu'un triche.*
  - *Légère modification du fa (destin).*
- **Compulsions.** Mensonge éhonté. Tricher avec des personnes violentes.

2 – Paquet-kongo (paket kongo)

Portée : Personnelle ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

Le houngan/la mambo sait désormais réaliser des paquets-kongo. Cette poupée de chiffon contenant des herbes aromatiques crée une Affinité entre la personne représentée (la cible du pouvoir) et n'importe quelle Voie du vaudou. C'est bien entendu le prêtre qui bénéficie de cette Affinité (+1c). Cependant, il ne peut utiliser le paquet-kongo que pour affecter positivement la cible.

- **Visions.**
  - *Réaliser un paquet-kongo.*
- **Compulsions.** Réaliser une poupée de chiffon très ressemblante d'une personne. Accéder au divin après avoir péché.

2 – Pressentiments (santi avni)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Pressent vaguement un événement.*
  - *Confirme si un événement précis est sur le point de se produire.*
  - *Donne de faux pressentiments.*
  - *Devine les émotions.*
- **Compulsions.** Prédire un événement. Agir d'instinct sans jamais réfléchir pendant une journée.

3 – Entre deux terres (ant de tè)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Peut s'enfoncer dans la terre jusqu'au cou.*
  - *Peut savoir si, au-dessous de lui, existe une cavité.*
  - *En se mettant une motte de terre sur la tête, peut voyager « entre deux terres » et être à l'abri de tout effet magique ; en revanche, ne peut pas utiliser de pouvoirs pendant ce temps-là.*

- **Compulsions.** Avancer camouflé dans la jungle. Protéger pendant une journée l'intérieur d'un cercle de l'intrusion de quiconque.

3 – Outils (zouti)

Portée : Là ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Confection rapide d'outils.*
  - *Comprend des mécanismes complexes.*
  - *Connaît les outils dont il a besoin.*
  - *Trouve les outils dont il a besoin.*
  - *Savoir qui utilise qui.*
- **Compulsions.** Réaliser sans outil une opération qui en nécessite un. Observer une personne privée de ses outils de travail.

3 – Vol du visage (volè figi)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Personne ne reconnaît plus la victime.*
  - *Remplace son visage par celui d'un autre.*
  - *Transmet à distance l'image du visage de la victime.*
  - *Échange des visages.*
  - *Visage lisse sans aucun trait remarquable.*
  - *Plus de bouche, ni nez, ni joues, ni yeux, ni sourcils.*
- **Compulsions.** Se faire passer avec succès pour quelqu'un d'autre. Maquiller quelqu'un à son insu.

4 – Bâton du vieillard (baton vie moun)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Bâton permettant de marcher vite et loin.*
  - *Victime obligée d'utiliser un bâton pour se déplacer.*
  - *Bâton multi-usage.*
  - *Sait de qui a besoin une personne.*
- **Compulsions.** Prendre son bâton à un vieillard. Se casser la jambe.

4 – Mains autonomes (men deplase tout sèl)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Les mains obéissent, mais accomplissent leur tâche sans l'attention du prêtre.*
  - *Mouvement et contrôle des mains coupées.*
  - *Contrôle des mains de la victime.*
  - *Les mains de la victime lui jouent des tours pendables.*
- **Compulsions.** Apprendre à exécuter une tâche différente avec chaque main. Pousser insidieusement à la maladresse.

4 – Reconnaissance (rekonesans)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Sait qui est la cible.*
  - *Connaît ce qui est connu de la victime.*
  - *Reconnaissance d'une plante, de la fonction d'un objet, etc.*
  - *Gratitude pour ses actes.*
  - *Est écouté et respecté.*
- **Compulsions.** Enquêter sur l'identité d'une personne quelconque et inconnue. Gagner de la reconnaissance pour ses actes. Apprendre les vertus des plantes.

4 – Voir la barrière (voi la bayè)

Portée : Là-bas ; Cible : Moi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Trouve un lieu aussi propice à la cérémonie que le hounfor.*
  - *Voit les obstacles physiques qui l'attendent.*
  - *Voit les barrières morales et psychologiques qui limitent les décisions d'une personne.*
  - *Prévoit les difficultés dans l'accomplissement d'une tâche.*
- **Compulsions.** Entrer dans un édifice gardé sans passer par la porte. Confronter son groupe à un imprévu.

5 – Contrôle spirituel (komann lespri)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Contrôle les actions d'un esprit.*
  - *Voit les relations entre mentor et disciple.*
  - *Attire les disciples.*
  - *Manipulation mentale d'un disciple.*
- **Compulsions.** Étudier le comportement d'un disciple près de son maître. Pousser un de ses disciples à la faute.

5 – Coup de force (frape fo, riske gwo)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 2 min ou 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Incite à une action d'éclat difficile.*
  - *Incite à agir directement plutôt que de façon détournée.*
  - *Force surnaturelle pendant quelques instants.*
  - *Prévision des actions violentes.*

- *Coup imparable.*
- *Crainte envers le colosse.*

- **Compulsions.** Résoudre un problème par une action violente. Rouer de coups.

5 – Croisée des chemins (kafou)

Portée : Là-Bas ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Rencontre ou absence de rencontre entre deux groupes.*
  - *Amitié de passage.*
  - *Rencontre houleuse.*
  - *Savoir quelle direction suivre pour atteindre une destination.*
  - *Savoir qui est passé sur un carrefour.*
  - *Savoir quel chemin a emprunté une personne et ce qu'elle est devenue.*
- **Compulsions.** Prendre volontairement une mauvaise direction et la suivre jusqu'au bout. Suivre une personne au hasard rencontrée à un carrefour.

5 – Envol (vol)

Portée : Voix ; Cible : Toi ; Durée : 30 min.

- **Visions.**
  - *Donne une irrépressible envie de voler.*
  - *Propulse un objet ou une personne dans les airs.*
  - *Vol plané ou saut gigantesque.*
  - *Sensation de lévitation.*
  - *Réussite insoupçonnée et durable.*
- **Compulsions.** Plonger d'une dizaine de mètres. Pousser quelqu'un dans le vide. Étudier l'envol d'un gros oiseau, comme l'albatros.

6 – Âme de l'objet (nanm bagay)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Rend un objet susceptible et vengeur.*
  - *Crée une passion indéfectible pour un objet, ou d'un objet pour une personne.*
  - *Crée un grigri porte-bonheur, porte-malheur ou protecteur.*
  - *Extraction d'un objet contenu dans un autre.*
- **Compulsions.** Casser un objet cher à quelqu'un d'autre. Cacher un objet au sein d'un autre.

6 – Ouvrir la barrière (ouvri la bayè)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Ouvrir une porte barrée ou fermée à clé, briser des chaînes, rupture d'un barrage.*
  - *Ouverture à distance d'une barrière ou d'un enclos.*
  - *Brèche dans une enceinte ou un fort. Voie d'eau dans un navire.*
  - *Agrandissement ou ouverture d'une fenêtre.*
  - *Force à donner libre cours à sa volonté.*
  - *Inciter des opprimés à la révolte.*
- **Compulsions.** Ouvrir une voie d'eau dans un navire. Briser une porte. Ouvrir une porte malgré le danger.

6 – Voyage spirituel (lespri vwayaje)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Envoie accomplir une quête mystique.*
  - *Déplacement hors du corps en tant qu'esprit invisible.*
  - *Fait croire qu'il a voyagé.*
  - *Agrémenter un voyage de traits d'esprit.*
- **Compulsions.** Pendant une journée, ne rien faire mais imaginer ce qu'on ferait. Se fixer une petite quête mystique et l'accomplir.

6 – Wanga actif (wanga agi)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le houngan/la mambo est désormais en mesure de réaliser des wangas. Ceux-ci ne sont autres que des paquets-kongo, ou à la limite des objets sacrés aux propriétés éminemment surnaturelles. En effet, le prêtre peut assigner un pouvoir à un wanga, mais seul un prêtre vaudou sera en mesure d'activer le pouvoir de l'objet. Un prêtre ne connaissant pas les fonctions de l'objet recevra rapidement des visions décrivant le pouvoir contenu dans l'objet. Abstenez-vous donc de donner le nom du pouvoir.

- **Visions.**
  - *Comment créer un wanga.*
  - *Comment utiliser un wanga.*
- **Compulsions.** Sculpter l'image d'un lwa. Ne pas utiliser un outil dont on dispose alors qu'on en a cruellement besoin.

7 – Force mentale (fos lespri)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Confère une résistance mentale surnaturelle (douleur, magie, conviction).*
  - *Télékinésie.*
  - *Attaque l'esprit d'une maladie, d'un concept ou d'une personne.*
  - *Impose sa volonté sans même parler.*
  - *Inspire respect et obéissance.*
- **Compulsions.** Marcher sur des charbons ardents. Trouver une personne au charisme naturel inusité et pourtant hors norme.

7 – Inhibition des appétits destructeurs (retrenn grangou detrui)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Nous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Calme la violence.*
  - *Incite à la conciliation.*
  - *Incite au conservatisme.*
  - *Stoppe les désirs de complots.*
  - *Soude le groupe.*
- **Compulsions.** Laisser libre cours à sa violence et sa colère. Sauver son groupe en créant une forte cohésion.

7 – Wanga passif (wanga)

Portée : Permanent ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le wanga passif est similaire en tout point au wanga actif, si ce n'est qu'il peut être utilisé par n'importe qui. Il renseigne son possesseur – si ce possesseur n'est pas le créateur, bien sûr – sur le pouvoir qu'il contient par des rêves décrivant les visions correspondant à ce pouvoir. Les rêves seront éveillés et quasi-immédiats pour les prêtres vaudous, et épars et nocturnes pour les profanes. Les informations et les actions du pouvoir resteront néanmoins cryptiques pour un personnage peu doué en Religion (Vaudou). Ne donnez pas le nom du pouvoir à un joueur dont le personnage n'a pas créé le wanga.

- **Visions.**
  - *Comment créer un wanga.*
  - *Comment utiliser un wanga.*
- **Compulsions.** Donner un wanga à un non-prêtre. Utiliser une arme dangereuse que l'on n'a jamais maniée, sans requérir l'aide de personne.

8 – Double tranchant (doub kwen)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Pas de réussite sans échec, et inversement.*
  - *Victoire amère ou à la Pyrrhus.*
  - *Choisit les effets indésirables d'une décision.*
  - *Arme aussi dangereuse pour son porteur que pour son ennemi.*
  - *Découvre des agents doubles.*
  - *Rend tranchant comme une lame de rasoir un objet qui ne l'est pas ou peu.*
- **Compulsions.** Rendre coupant un objet mou à l'origine. Prévoir les effets secondaires indésirables d'une action.

8 – Réplique conforme (repèt fom)

Portée : Là-bas ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Duplique un objet.*
  - *Duplique une personne.*
  - *Sait tout ce que sait une personne, ou ressent tout ce qu'elle ressent.*
  - *Devient le double physique d'une personne en mélangeant les deux personnalités et les compétences.*
- **Compulsions.** Sculpter une statuette parfaitement ressemblante de quelqu'un. Tuer un jumeau.

9 – Fragments de destins (moso fa)

Portée : Océan/Continent ; Cible : Lui ; Durée : 1 année.

- **Visions.**
  - *Organise les destins de personnes séparées comme les pièces d'un vaste échiquier, en tenant compte des possibilités offertes à chacun.*
  - *Brise le destin d'une personne.*
  - *Découvre les destins possibles d'une personne et aiguille celle-ci vers celui de son choix.*
- **Compulsions.** Briser un objet d'une valeur inestimable en mille morceaux devant ses possesseurs. Enquêter sur les histoires des membres d'un groupe hétérogène.

9 – Scission (separe)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Brise un objet composé de taille quelconque en ses divers composants.*
  - *Scission d'un groupe.*
  - *Scission de l'esprit d'une personne en deux parties indépendantes.*
  - *Découvre les causes de scission ou cassure ou de leurs prémices.*
- **Compulsions.** Expérimenter des drogues hallucinogènes. Séparer un couple d'amoureux ou deux alliés.

10 – Le tricheur de destin (tronpe fa)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Peut faire apparaître ce qui ne devrait pas être ou faire disparaître ce qui devrait être.*
  - *Modification d'événements alors qu'ils se réalisent.*
  - *Adhésion de tous aux actes du prêtre, quels qu'ils soient.*
  - *Choix du destin d'un groupe de personnes.*
- **Compulsions.** Remettre sa vie entre les mains de l'improbable. Prendre la place de quelqu'un au destin différent.

Voie des Frères Marassa

Vous trouverez dans cette voie ce qui a trait au corps, à la guérison, mais aussi à l'union, à la susceptibilité, aux mixtures, aux plantes, aux jumeaux, à l'enfance. Seuls les Frères Marassa sont en mesure de rendre la vie à un mort sans en faire un zombie. Ils sont aussi les gardiens du savoir de confection des baumes, potions et philtres.

1 – Bénédiction d'une mixture (benediksyon melanj)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Confère un caractère mystique à un breuvage.*
  - *Augmente les effets d'un breuvage.*
  - *Altère de façon bénéfique les effets d'un breuvage.*
  - *Assure la bonne entente lors d'une cohabitation.*
- **Compulsions.** Espérer plus d'un breuvage que ce qu'il ne peut donner. Avaler un mélange hasardeux.

1 – Fécondité (fètil)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Annulation de la stérilité ou augmentation de la fécondité.*
  - *Assurer la naissance et la bonne santé d'un nourrisson.*
  - *Fertilité de la terre.*
  - *Multiplication du gibier.*
  - *Exacerbation des pulsions sexuelles.*
- **Compulsions.** Féconder ou être fécondé. Cultiver un bout de terre. Tuer une femelle enceinte.

1 – Masque de blessure (krizokal blesi)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Trace de fausses blessures sur la peau.*
  - *Convainc une personne qu'elle est plus gravement blessée qu'elle n'est.*
  - *Fausses blessures intimidantes ou effrayantes.*
- **Compulsions.** Simuler une blessure. Aggraver la blessure d'un blessé.

2 – Connaissance des plantes (save le plant)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Reconnaît les vertus d'une plante.*
  - *Trouve une plante particulière.*
  - *Connaissance des vertus d'une plante.*
  - *Connaissance de la faune à partir de la flore.*
- **Compulsions.** Utilisation d'une plante inconnue. Étudier le comportement de nutrition d'un herbivore.

2 – Éveil des sens (lesans reveye)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Ouverture d'esprit.*
  - *Extrême sensibilité à la beauté.*
  - *Vigilance accrue.*
  - *Excès incapacitant de sensibilité aux sons, à la lumière, au toucher, au goût ou aux odeurs.*
- **Compulsions.** Rendre sensible à la beauté un parfait philistin. Se montrer prévoyant et vigilant.

2 – Processus de guérison (jwen sante)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Amélioration du rythme de guérison.*
  - *Stoppe la guérison.*
  - *Aggravation des blessures.*
  - *Guérison des abcès ou recul de la gangrène.*
- **Compulsions.** Survivre à une blessure. Empoisonner une plaie. Amputer un gangrené.

2 – Ressourcement (refè fos)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Récupération comme au terme de quelques nuits de repos.*
  - *Donne des ressources supplémentaires, matérielles, physiques ou mentales.*
  - *Crée un besoin urgent de retour aux sources et de repos.*
- **Compulsions.** Repos après une période d'intense activité. S'adonner à la flemme.

2 – Soin de la chair (la chè ansantè)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou Permanent (soin).

- **Visions.**
  - *Soin d'une blessure légère, sérieuse ou grave.*
  - *Embellit la peau et la forme de l'enveloppe corporelle.*
  - *Protection contre les moustiques.*
  - *Donne une obsession pour le soin porté à sa peau et à sa beauté.*
- **Compulsions.** Soigner une blessure. Prendre soin de son corps.

3 – Parler aux esprits susceptibles (pale lespri kolè)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 1 h ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Trouve les mots adéquats.*
  - *Calme la colère.*
  - *Apaise les esprits blessés.*
  - *Atténue la rancune.*
  - *Réconciliation.*
- **Compulsions.** Devenir le porte-parole d'un homme atteint de folie. Calmer un individu en colère.

3 – Régénération (lasane vini)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Récupération extrêmement rapide de toutes les blessures légères, sérieuses et graves.*
  - *Récupération de la fatigue.*
  - *Rechute de maladie.*
  - *Autoréparation d'un objet légèrement endommagé.*
  - *Élimination des séquelles légères.*
- **Compulsions.** Tailler un arbuste et le regarder repousser. Redonner de l'autonomie à un éclopé.

3 – Sagesse de l'enfant (lasajès timoun)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne un regard neuf sur un sujet.*
  - *Donne un comportement infantile ou adulte.*
  - *Donne plus de crédit aux paroles de l'enfant qu'à celles de l'adulte.*
  - *La vérité sort de la bouche des enfants.*
- **Compulsions.** Agir comme un enfant. Donner raison à un enfant contre un adulte.

3 – Santé d'acier (lasante fè)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Immunité aux maladies.*
  - *Insensibilité au froid et à la chaleur.*
  - *Résistance à la douleur.*
  - *Infatigable.*
- **Compulsions.** Résister à une douleur intense. S'exposer au froid ou au soleil brûlant.

3 – Stase du blessé (estope blesi)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Arrêt de l'évolution de l'état du blessé.*
  - *Stoppe une hémorragie.*
  - *Infliger une incapacité à récupérer de ses blessures.*
  - *La moindre blessure fait tomber dans le coma.*
  - *Seule la première blessure sur une Localisation inflige des dégâts.*
- **Compulsions.** Stopper l'hémorragie d'un blessé. Conserver un corps mort le plus longtemps possible.

4 – Baume (bom)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le houngan/la mambo est désormais en mesure de confectionner des baumes (voir page 158). Ceux-ci libèrent leur effet une fois consommés. Le choix des ingrédients est unique pour un effet donné d'un pouvoir donné. Vous pouvez confectionner, entre autres, des baumes de soin, des baumes contre l'infection et la gangrène, des baumes contre les brûlures, ou encore des baumes pour apaiser les cœurs blessés.

- **Visions.**
  - *Confectionner un baume.*
- **Compulsions.** Soigner une fracture par baume uniquement. Apaiser une douleur morale ou un deuil.

4 – Coquille (kok)

Portée : Toucher ou Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *La cible se renferme sur elle-même.*
  - *Légère protection sur la peau.*
  - *Trouve un abri pour la nuit.*
  - *Crée une attitude défensive face au monde extérieur.*
  - *Conduite défensive aveugle.*
- **Compulsions.** Confectionner une armure de coquillage. Rester sur la défensive.

4 – Douleur (doulè)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Inflige une douleur sourde et tenace.*
  - *Inflige une douleur vive et éphémère.*
  - *Fait lâcher son arme ou un objet, voire déséquilibre sous l'effet de la douleur.*
  - *Apaise la douleur.*
  - *Insensibilité à la douleur.*
- **Compulsions.** Torturer. Subir une douleur atroce.

4 – Ingrédient manquant (bagay manke)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Un élément essentiel vient à manquer.*
  - *Persuade qu'une action est impossible du fait du manque d'un élément.*
  - *Trouve l'élément qui manque.*
- **Compulsions.** Composer un breuvage ou baume en omettant un ingrédient. Rechercher sans répit tout élément manquant.

4 – Soin des os et organes (ko ensante)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Soin d'une blessure.*
  - *Récupération des fonctions d'un organe.*
  - *Remodèle la silhouette et l'ossature.*
- **Compulsions.** Réduction d'une fracture.

5 – Altérer les propriétés végétales (chanje le propriyete plant)

Portée : Toucher ; Cible : Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Dégénérescence d'une plante.*
  - *Perte de vertu d'une plante.*
  - *Modification des vertus d'une plante.*
  - *Modification de la pousse d'une plante (racines aériennes, vitesse de croissance, etc.).*
- **Compulsions.** Étudier les propriétés d'un végétal sous toutes ses formes. Trouver le remède à un poison.

5 – Breuvage magique (bwason majik)

Portée : Personnelle ; Cible : Moi ; Durée : Permanent.

Le houngan/la mambo est désormais en mesure de confectionner des potions (voir page 158). Celles-ci libèrent leur effet une fois consommées. Le choix des ingrédients est unique pour un effet donné d'un pouvoir donné. Le prêtre doit effectuer une recherche mystique pour découvrir les ingrédients permettant d'obtenir les effets qu'il désire insuffler.

- **Visions.**
  - *Déterminer le pouvoir à l'origine des effets contenus dans un breuvage.*
  - *Réaliser un breuvage.*
- **Compulsions.** Faire croire qu'un breuvage banal est magique. Ne décrire que les effets indésirables de ses breuvages.

5 – Maladies (maladi)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine ou Permanent (soigne une maladie, stoppe une épidémie).

- **Visions.**
  - *Diagnostique une maladie.*
  - *Inflige une maladie.*
  - *Soigne une maladie.*
  - *Stoppe une épidémie.*
- **Compulsions.** Survivre à une maladie. Soigner une maladie. Permettre à une épidémie de se répandre.

5 – Modelage (fome)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Sculpte le bois ou la pierre à main nue.*
  - *Effectue des transformations sur le corps humain (ajout de bras, d'œil).*
- **Compulsions.** Sculpter sur un corps humain. Réaliser une statuette en argile.

5 – Symbolique (siy)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Capte toute la symbolique d'un acte.*
  - *Fait passer un acte profane pour symbolique.*
  - *Explique une symbolique inexistante.*
  - *Compréhension de symboles inconnus.*
  - *Charge un acte d'une symbolique forte, visible et compréhensible par tous, ou seulement par des amis ou des initiés.*
- **Compulsions.** Laisser un message cryptique à des amis. Tromper sur la symbolique d'un fait ou objet.

6 – Colère des Frères Marassa (kolè Frè Marasa)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Inspire une colère vengeresse.*
  - *Colère chargée d'une rancune indélébile.*
  - *Fait passer une colère pour un comportement infantile.*
  - *Décharge la colère des Frères Marassa sur qui manque de respect aux rites ou s'en moque.*
- **Compulsions.** Susciter colère et rancune. Braver la colère d'un lwa en bâclant ses rites.

6 – Dissociation (separe)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Crise d'identité des disciples.*
  - *Divergence de points de vue entre deux êtres fusionnels.*
  - *Sépare deux êtres chers.*
  - *Rend impossible l'association entre deux faits.*
  - *Destruction de mécanisme par modification d'un élément.*
- **Compulsions.** Séparer un enfant de ses parents. Nier catégoriquement la relation entre deux faits que l'on pense liés.

6 – Hôte (mètkay)

Portée : Toucher ou Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Fusionne dans le corps d'un hôte humain ou animal.*
  - *Fait respecter les lois de l'hospitalité.*
  - *Assure d'être bien reçu.*
  - *Détecte des personnes hantées par un esprit ou possédées par un lwa.*
  - *Voyage de corps en corps lors de la mort.*
  - *Possession d'un corps.*
- **Compulsions.** S'imposer chez quelqu'un jusqu'à se faire mettre dehors. Se faire habiter par un parasite (galle, ver solitaire, amibe).

6 – Morcellement (fè moso)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Séparation du corps en parties autonomes.*
  - *Fusion d'un organe ou membre dans le corps.*
  - *Dissensions au sein d'un groupe.*
  - *Tension entre ethnies ou nationalités voisines.*
  - *Crée une cohésion indestructible d'un tout.*
- **Compulsions.** Démembrer un cadavre méthodiquement. Résoudre des conflits au sein d'un groupe.

7 – Communion (pataje)

Portée : Voix/Ouïe ; Cible : Nous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Partage apaisant de sentiment.*
  - *Vit ce qu'a vécu une personne.*
  - *Partage de l'expérience.*
  - *Sentiment de cohésion et de compréhension mutuelle.*
- **Compulsions.** Obtenir des confidences importantes. Partager réellement une expérience avec un ennemi.

7 – Excroissances (grandi deyo)

Portée : Toucher ou Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Ajouts d'excroissances osseuses au corps.*
  - *Ajouts d'excroissances musculaires préhensibles.*
  - *Développement rapide de branches, racines ou lianes.*
  - *Suppression de tout ce qui dépasse de la norme.*
  - *Développement du marginal au détriment du commun.*
- **Compulsions.** Amputer un membre. Manifester de violentes réactions à tout changement.

7 – Union (inyon)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Union bénéfique de deux groupes, même opposés.*
  - *Union de deux objets pour former un outil plus performant.*
  - *Union fraternelle de deux êtres complémentaires.*
  - *Connaître le jeu des alliances.*
  - *Création d'âmes sœurs inséparables.*
- **Compulsions.** Rechercher à unir deux êtres incompatibles. Rompre une vieille alliance sans raison.

7 – Séquelles (suit blesi)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Inflige, guérit ou modifie des séquelles physiques.*
  - *Inflige, guérit ou modifie des traumatismes psychologiques.*
  - *Découverte des conséquences durables d'un événement ou d'une action.*
- **Compulsions.** S'infliger une séquelle sérieuse. Enquêter sur les conséquences d'un drame.

8 – Fusion (melanj)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Vous ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Création d'un être hybride à partir de deux êtres.*
  - *Création d'un groupe soudé et cohérent à partir de deux groupes quelconques.*
  - *Fusion de deux objets l'un dans l'autre, afin de les rendre indissociables et solides.*
  - *Fixation d'un être ou objet à un autre.*
  - *Passage d'une matière de l'état solide à l'état liquide.*
  - *Élévation de la température.*
- **Compulsions.** Faire fondre de l'acier. Tenter un croisement d'espèces différentes.

8 – Résistance à la mort (reziste la lanmo)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h ou Permanent (zombie).

- **Visions.**
  - *Test de Résistance pour ne pas mourir.*
  - *Passage à la postérité.*
  - *Facilite le deuil.*
  - *Ignore les blessures ou la maladie.*
  - *Prolonge la vie dans un état de non-mort (zombie).*
- **Compulsions.** Se gaver de substance hallucinogène. Faire le deuil d'un être proche.

8 – Retour de flamme (reverse la flanm)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Déclenchement d'une conséquence tardive et néfaste.*
  - *Implosion d'un canon ou d'une arme à feu lors du tir.*
  - *Fait souffrir l'acteur de la même manière que sa victime.*
  - *Retour d'effet de pouvoir à l'envoyeur.*
  - *Rallume un feu éteint.*
- **Compulsions.** Infliger à quelqu'un tout ce qu'il inflige à d'autres. Allumer un feu de bois mouillé.

9 – Jumeaux (jimo)

Portée : Toucher ou Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 année.

- **Visions.**
  - *Crée un clone parfait, docile, conciliant ou destructeur.*
  - *Donne une apparence parfaitement identique.*
  - *Donne la localisation du jumeau.*
  - *Conscience intuitive des événements affectant une personne.*
  - *Création d'un lien affectif indéfectible.*
- **Compulsions.** Trouver deux vrais jumeaux alors inconnus. Effectuer une copie conforme.

9 – Renaissance (fè po nèf)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Faire renaître un mort dans la peau d'un nouveau-né.*
  - *Réapparition de quelque chose de désuet ou mort.*
  - *Rend quelque chose ou quelqu'un identique à ce qu'il était avant un événement.*
  - *Intérêt pour un lointain passé.*
  - *Recomposition lente à partir des cendres.*
- **Compulsions.** Déterrer des vestiges du passé. Restaurer un objet abîmé.

10 – Résurrection (tounen vivan anko)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

- **Visions.**
  - *Retour à la vie.*
  - *Assure le caractère définitif d'une mort.*
- **Compulsions.** Retrouver le sosie d'un ami mort.

Voie d'Ogou

Vous trouverez dans cette Voie tout ce qui a trait à l'une de ces incarnations du lwa le plus violent de tous : Ogou Shango, lwa de la guerre et du feu ; Ogou-ferraille, le lwa de la guerre et du fer ; Agaou-tonnerre, lwa de la guerre et de l'air.

1 – Bruissement (bwi pyebwa)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Crée un bruit de masse (arbres, combat, armes à feu).*
  - *Crée un bruit naturel (cascade, ressac de la mer, avalanche lointaine de cailloux).*
  - *Couvre un bruit par un bruit naturel.*
- **Compulsions.** Faire passer un bruit humain pour un bruissement d'arme. Créer une avalanche de cailloux.

1 – Douce chaleur (dous tièdè)

Portée : Ici ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Réchauffe le corps engourdi par le froid.*
  - *Chaleur agréable.*
  - *Chaleur suffisante pour pousser à se dévêtir légèrement.*
  - *Sensation d'un corps proche.*
  - *Apaise un enfant.*
  - *Apaise et calme auprès d'un feu.*
- **Compulsions.** Se réchauffer au coin du feu. Serrer le corps d'un membre du sexe opposé.

1 – Sens du danger (sans danje)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Indique la direction d'où vient le danger.*
  - *Sixième sens.*
  - *Donne du bon sens quant à la conduite à tenir en cas de danger.*
  - *Décuple les capacités mentales sous le stress.*
- **Compulsions.** Repérer la source d'un danger caché. Agir en cas de stress extrême.

1 – Solidarité des opprimés (zanmi opimè)

Portée : Voix ; Cible : Nous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Imposer la solidarité parmi les laissés pour compte.*
  - *Recrutement pour un équipage pirate.*
  - *Susciter des élans solidaires.*
- **Compulsions.** Créer un mouvement de solidarité. Expérimenter le côté inique de la société.

2 – Le papillon dans la flamme (la paiyon nan la flanm)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Qui s'y frotte s'y pique !*
  - *Attirance irrépressible pour le danger.*
  - *Embrasement immédiat.*
  - *Connaître des sujets d'attirance irrépressible pour une personne donnée.*
- **Compulsions.** Brûler les ailes d'un oiseau. Voir un insecte venir se brûler sur une torche.

2 – Moquerie (moke)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Met en colère.*
  - *Ridiculise en public.*
  - *Déstabilise un adversaire.*
  - *Faire passer une accusation pour de l'humour.*
- **Compulsions.** Déstabiliser quelqu'un par une moquerie. Naviguer entre humour et mépris.

2 – Repos/soif du guerrier (restan/swaf goumen)

Portée : Là ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Soif irrésistible du guerrier.*
  - *Fatigue irrépressible du guerrier.*
  - *Pulsions sexuelles du mâle ou envers le mâle guerrier.*
  - *Récupération instantanée de la fatigue ou des blessures légères.*
- **Compulsions.** Assouvir ses pulsions sexuelles. Sommeil réparateur après une journée exténuante.

2 – Trempe (tranp)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou Permanent (arme incassable seulement).

- **Visions.**
  - *Fait casser une arme au moindre choc.*
  - *Rend une arme incassable.*
  - *Confère la qualité « Trempe » à une arme qui ne l'avait pas encore.*
  - *Fait rouer de coups une personne.*
  - *Donne l'illusion du courage.*
  - *Inspire du courage.*
- **Compulsions.** Forger une arme. Battre une personne jusqu'à ce qu'elle ne bouge plus.

3 – Cri de guerre (rele fo lagè)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Pousse un cri de guerre terrifiant.*
  - *Pousse un cri de ralliement.*
  - *Redonne du courage.*
  - *Fait passer un cri pour une manifestation agressive.*
  - *Rend un cri de guerre ridicule aux yeux de celui qui le pousse.*
- **Compulsions.** Terrifier un adulte par son cri. Blesser quelqu'un par surprise.

3 – Cuirasse (protèj)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Permet de toucher systématiquement le défaut d'une armure.*
  - *Donne la sensation qu'une armure est truffée de défauts.*
  - *Forme une cuirasse à partir de vêtements (1 point de protection).*
  - *Forme une carapace sur la peau ou sur la coque d'un navire (1 point de protection).*
  - *Alourdit des vêtements et les rend incommodes.*
- **Compulsions.** Se vêtir en armure. Disséquer un insecte.

3 – Emblème (anblèm)

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Connaît l'emblème d'un groupe.*
  - *Crée un emblème fédérateur et donnant du courage.*
  - *Désintéresse d'un emblème ou d'un objet considéré comme de valeur.*
  - *Rend un talisman sans effet.*
- **Compulsions.** Brûler un drapeau devant les hommes qui s'y rallient. Dénigrer l'effet d'un talisman. Faire croire qu'un vulgaire objet possède un pouvoir surnaturel.

3 – Forge (foj)

Portée : Toucher ou Ici ; Cible : Lui ; Durée : 24 h ou 1 année.

- **Visions.**
  - *Forge une arme.*

- *Forge le caractère.*
- *Chaleur étouffante dans un lieu fermé.*
- *Modification à main nue de la forme d'un objet métallique.*
- *Donne la sensation d'être entre le marteau et l'enclume.*

- **Compulsions.** Subir des affronts sans broncher. Se frapper la main avec un marteau contre une enclume.

3 – Ultimatum (denye avèti)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Donne la certitude de l'imminence de la guerre.*
  - *Sensation de point de non-retour.*
  - *Favorise une prise de décision rapide.*
  - *Perte de temps en discussions interminables.*
  - *Demande la reddition (demande un Test de Moral).*
- **Compulsions.** Poser un ultimatum. Se rendre.

4 – Confusion (konfisyon)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Désorganisation d'un groupe.*
  - *Rend incapable de réfléchir efficacement.*
  - *Fait passer une personne, un objet ou un événement pour un autre.*
  - *Incite une personne à s'excuser.*
- **Compulsions.** Créer une confusion au sein d'un groupe à un moment inadéquat. Faire passer une personne pour une autre.

4 – Forces (fos)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Regagne des forces.*
  - *Évalue ou réduit les forces ou le nombre d'hommes de l'adversaire.*
  - *Reconnaît les groupes puissants.*
  - *Donne l'illusion d'une supériorité de la force ou du nombre.*
- **Compulsions.** Se battre contre un adversaire supérieur. Donner l'illusion de l'inversion du rapport de force.

4 – Fournaise (boule lè)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Crée une chaleur atroce, moite ou sèche.*
  - *Fonte du métal.*
  - *Embrasement des matériaux inflammables.*
  - *Métal brûlant.*
  - *Devient résistant à la chaleur.*
- **Compulsions.** Prendre de la braise à pleine main. Faire fondre du métal.

4 – Les yeux de l'ennemi (zye la lenmi)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou 1 mois (ennemi aveugle).

- **Visions.**
  - *Voit par les yeux d'un ennemi.*
  - *Rend un ennemi aveugle.*
  - *Porter sur soi les yeux de l'ennemi accroît les facultés de perception.*
  - *Les yeux de l'ennemi le brûlent.*
  - *Donne un regard de fou ou de tueur sanguinaire à l'ennemi.*
- **Compulsions.** Arracher les yeux d'un ennemi. Jeter un liquide désagréable aux yeux de quelqu'un et étudier sa réaction.

4 – Pas de guépard (mach pantè)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Change les traces de pas en traces de pas de guépard.*
  - *Course rapide.*
  - *Déplacement parfaitement silencieux.*
  - *Allure inquiétante de prédateur.*
- **Compulsions.** Courir jusqu'à perdre le souffle. Se retrouver face à face avec un prédateur.

4 – Soumission (soumèt)

Portée : Ici ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Suscite un comportement de soumission.*
  - *Rend la soumission acceptable ou insupportable.*
  - *Demande l'avis des lwas quant à la qualité d'une décision.*
- **Compulsions.** Se soumettre. Soumettre quelqu'un. Donner un conseil peu avisé sans qu'on l'ait demandé.

5 – Celui qui ouvre le passage (moun ki ouvri la chemen)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Mise en danger de l'homme de tête.*
  - *Protection de l'homme de tête.*
  - *Reconnaissance de celui qui prend des initiatives comme leader.*

- *Les difficultés ou les broussailles s'ouvrent devant le prêtre.*

- **Compulsions.** Ouvrir le chemin dans la jungle. Se perdre dans un milieu hostile.

5 – Chaînes (chenn)

Portée : Toucher ou Ici ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Brise une chaîne.*
  - *Brise les chaînes psychologiques et morales qui entravent la pensée.*
  - *Empêtre le jugement dans les préjugés et les tabous.*
  - *Entrave aux mouvements.*
  - *Sait qui est lié à qui.*
- **Compulsions.** Briser les chaînes d'un esclave. Forcer quelqu'un à accomplir quelque chose contre son gré.

5 – Fracas des armes (gwobwi zam)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Illusion sonore d'une bataille.*
  - *Les bruits d'armes ne sont pas perceptibles en dehors du combat.*
  - *Fait voler une arme en morceaux sous un choc.*
- **Compulsions.** Attaque frontale quand la discrétion aurait été préférable. Briser une arme.

5 – Mission suicide (misyon sisid)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 h ou Durée de la mission.

- **Visions.**
  - *Donne l'impression qu'une action relève du suicide.*
  - *Crée une volonté fanatique d'accomplir une mission quoi qu'il arrive.*
  - *Pousse au suicide au terme d'une quête.*
- **Compulsions.** Demander à accomplir la mission la plus difficile. Refroidir des élans héroïques.

6 – Égal de l'ennemi (egal la lenmi)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne l'illusion d'une égalité des forces et des moyens.*
  - *Crée une réelle égalité des forces.*
  - *Course à l'armement entre deux camps.*
  - *Empêche d'attaquer en cas d'égalité des forces, ou tant qu'elles ne sont pas égales.*
  - *Donne des Compétences et des Caractéristiques équivalentes à celles de l'ennemi.*
- **Compulsions.** Ne tuer un ennemi que lorsqu'il est à armes égales. Se faire passer pour plus doué que l'on est.

6 – Intentions meurtrières (lentanzyon tiye)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Donne l'illusion qu'une personne a des intentions meurtrières.*
  - *Dévoile les intentions meurtrières.*
  - *Camoufle les intentions meurtrières.*
  - *Donne des intentions meurtrières.*
- **Compulsions.** Regarder un étranger avec un regard de fou sanguinaire. Retrouver un meurtrier.

6 – Regard enflammé (rega flanm)

Portée : Vue ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle ou 1 année (marque de brûlure).

- **Visions.**
  - *Embrasement de ce qui est regardé.*
  - *Déchaînement de passion au contact du regard.*
  - *Regard surnaturel et terrifiant.*
  - *Légère marque de brûlure indolore sur tout ce qu'a regardé une personne.*
- **Compulsions.** Se faire fusiller du regard. Approcher un tison à quelques centimètres de ses yeux.

7 – Alliés (alye)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Voit le jeu des alliances.*
  - *Sait si une personne est ou restera son alliée.*
  - *Crée une alliance.*
  - *Brise une alliance.*
- **Compulsions.** Considérer comme allié celui qui est au mieux indifférent. Montrer ouvertement de la défiance vis-à-vis d'un allié.

7 – Défection (dezèsyon)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Eux ; Durée : 24 h ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Un groupe perd un membre particulier.*
  - *Un mécanisme perd un élément.*
  - *Recrutement par l'ancien ennemi.*
  - *Sait qui est susceptible de quitter le groupe, et s'il ira chez l'ennemi.*

- **Compulsions.** Quitter son groupe au mauvais moment. Jeter subrepticement un objet éminemment utile.

7 – Liberté (libète)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Donne l'illusion de la liberté.*
  - *Donne une soif inextinguible de liberté.*
  - *Incite à conquérir sa liberté.*
  - *Prive de liberté, emprisonne.*
- **Compulsions.** Redonner sa liberté à un esclave. Subir un emprisonnement.

7 – Orage (move tan)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Venue de l'orage.*
  - *Dissipation de l'orage.*
  - *Foudroie d'un éclair au sein de l'orage.*
  - *Bruits de l'orage.*
  - *Violence de l'orage.*
  - *Dispute violente.*
- **Compulsions.** Traverser un orage effroyable. Fait croire à la venue d'un orage.

8 – Baroud d'honneur (dènye batay)

Portée : Là ; Cible : Eux ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Tout le monde se battra jusqu'au dernier.*
  - *Combat après la mort même, jusqu'à la fin du combat.*
  - *Donne du courage dans une situation désespérée.*
  - *Renversement d'une situation désespérée alors que le camp en infériorité se bat férocement.*
- **Compulsions.** Voir un animal se battre après avoir été mortellement blessé. Continuer à se battre alors que l'issue du combat penche en faveur de l'adversaire.

8 – Torche humaine (moun toch)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Brûle sans être brûlé.*
  - *Enflamme quelqu'un entièrement.*
  - *Éclaire dans la nuit.*
  - *Un homme montre le chemin.*
- **Compulsions.** Faire brûler ses cheveux entièrement. Allumer une lumière attendue avec anxiété.

9 – Homme de fer (moun fè)

Portée : Toucher ou Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Peau de fer (protection 3).*
  - *Caractère d'acier.*
  - *Crée des failles dans un caractère d'acier ou dans une armure.*
- **Compulsions.** Être violemment battu. Trouver une faille dans une protection.

9 – Ame du chef (lespri dirije)

Portée : Là ; Cible : Nous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Transmission de ses pouvoirs sacrés à ses hommes.*
  - *Manipulation du chef en jouant sur ses aspirations.*
  - *Permet à quelqu'un de trouver sa voie pour devenir chef.*
  - *Crée des doutes chez un chef.*
- **Compulsions.** Conduire un groupe à la bataille. Faire douter son chef.

10 – Horde (pake zannimo)

Portée : Là-Bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Contrôle une masse importante d'individus plus ou moins d'accord.*
  - *Comportement parfaitement organisé d'un groupe.*
  - *Donne la sensation d'être submergé.*
  - *Appel d'une pluie de sauterelles ou de fourmis rouges.*
  - *Localisation des groupes importants d'individus.*
- **Compulsions.** Vivre à côté d'une fourmilière de fourmis rouges ou suivre un essaim de sauterelles.

Voie de Cousin Zaka

La Voie de Cousin Zaka contient tous les pouvoirs ayant trait aux animaux, aux plantes, à la nature, aux germes de la vie, au dur travail des champs, à l'avarice, mais aussi à la terrible métamorphose.

1 – Bénir les semences (benediksyon grenn)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 année ou 1 cycle (blessure infligée).

- **Visions.**
  - *Fait croître rapidement les semences.*
  - *Protège de la vermine.*
  - *Semences qui blessent les individus mauvais sur lesquels elles sont jetées.*
- **Compulsions.** Semer la récolte. Saler la viande.

1 – Dissimulation végétale (kach nan le plant)

Portée : Toucher ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Cacher un végétal aux yeux des hommes.*
  - *Invisibilité dans la nature.*
  - *Cacher des armes en bois.*
  - *Les végétaux se retirent sous la terre.*
- **Compulsions.** S'embusquer dans les bois. Trouver une plante carnivore.

1 – Lueurs animales (zannimo klere)

Portée : Vue ; Cible : Eux ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Voit les animaux ou humains comme des lueurs brillantes.*
  - *Fait briller des yeux dans la nuit.*
  - *Vision infrarouge.*
  - *Éclairage par des lucioles.*
- **Compulsions.** Emmener une luciole avec soi. Repérer des yeux d'animaux dans la nuit.

1 – Sens du prédateur (sans zannimo tiye)

Portée : Personnelle (ouïe, vue et odorat fins) ou Vue ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Développe une ouïe, une vue et un odorat extrêmement fins.*
  - *Sait où trouver du gibier.*
  - *Suit une proie à la trace.*
- **Compulsions.** Traquer une proie. Trouver un repaire. Suivre une piste.

2 – Cris animaux (zannimo rele)

Portée : Voix/Ouïe ; Cible : Vous ; Durée : 1 h.

- **Visions.**
  - *Imitation de cris d'animaux.*
  - *Incite les animaux à pousser des cris.*
  - *Reconnaître des animaux à leurs cris.*
  - *Suivre quelqu'un dans la nature en écoutant les cris des animaux.*
- **Compulsions.** Étudier les différents cris d'un animal (nourriture, agressivité, danger). Rester à l'affût des cris d'animaux.

2 – Crocs menaçants (kwok menas)

Portée : Toucher ou Voix (faire gronder un animal) ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Fait pousser des crocs.*
  - *Montre les dents.*
  - *Rend menaçante la dentition d'une personne.*
  - *Fait gronder un animal.*
- **Compulsions.** Se fixer des crocs de prédateur sur les canines. Mordre violemment quelqu'un.

2 – Enivrement (sou)

Portée : Ici ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Rend ivre avec peu d'alcool.*
  - *Tient particulièrement bien l'alcool.*
  - *Fait remonter les poissons à la surface d'une rivière.*
  - *Décuple les effets d'un parfum.*
- **Compulsions.** Prendre une bonne cuite. S'asperger de parfum.

2 – Piège végétal (plant piyèje)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 semaine ou 1 cycle (sensation d'être perdu, enchevêtrement).

- **Visions.**
  - *Cache une fosse sous les végétaux.*
  - *Buissons inextricables.*
  - *Amène une proie à soi.*
  - *Collets.*
  - *Enchevêtrement dans les végétaux.*
  - *Donne la sensation d'être perdu ou piégé dans les bois.*
- **Compulsions.** Tomber dans la fosse qu'on a creusée. S'enfoncer dans un taillis inextricable.

2 – Pluie (lapli)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Venue de la pluie.*
  - *Arrêt de la pluie.*
  - *Pluie torrentielle.*
  - *Coulées de boue.*
- **Compulsions.** Ne boire que de l'eau de pluie. Patauger dans la boue.

3 – Âpre au gain (visye)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Rend avare ou cupide.*
  - *Soigne l'avarice ou la cupidité.*
  - *Rend dépensier.*
  - *Disparition ou vol d'argent.*
  - *Trouver le magot.*
  - *Attise l'appât du gain.*
- **Compulsions.** Se montrer cupide. Trouver un pécule mis de côté.

3 – Œil de la terre (zye la tè)

Portée : Toucher ou Voix (donner la sensation d'être foulé aux pieds ou en dessous) ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Suivre des traces.*
  - *Donne la sensation d'être au-dessous de quelqu'un.*
  - *Donne la sensation d'être foulé aux pieds.*
  - *Interrogation des végétaux sur ce qu'ils ont senti.*
- **Compulsions.** Percer des trous dans un plancher et regarder par en dessous.

3 – Œil de l'oiseau (zye zwazo)

Portée : Là ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Vision par les yeux d'un oiseau.*
  - *Crâne de piaf !*
  - *Donne la sensation de dominer autrui.*
  - *Donne une vision d'ensemble d'un problème.*
- **Compulsions.** Expérimenter la vision dans toutes les directions. Décortiquer un problème de manière à ce que rien d'imprévu ne puisse arriver.

3 – Terrier (twou zannimo)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Creuse aisément la terre.*
  - *Solidification d'un tunnel.*
  - *Trouver un terrier ou une grotte.*
  - *Donne la sensation d'être chez soi.*
- **Compulsions.** Creuser un terrier. Se retrouver chez soi après un long périple.

3 – Travail harassant (tavay mofle)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Pousse à se tuer à la tâche.*
  - *Donne la sensation qu'un travail est épuisant.*
  - *Épuisement rapide au travail.*
  - *Donne de l'endurance à l'effort.*
- **Compulsions.** Pousser à outrance au travail. Travailler jusqu'à avoir les muscles qui brûlent.

4 – Appétit féroce (grangou)

Portée : Voix ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Pulsions carnivores, voire cannibales.*
  - *Crée un solide appétit soudain.*
  - *Affecte de boulimie.*
  - *Attise l'appât du gain.*
  - *Pousse aux dernières extrémités pour manger ou s'enrichir.*
- **Compulsions.** Dévorer la chair crue d'un animal en public. Ne pas manger quand on a faim.

4 – Dur comme le roc (di tan roch)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 1 semaine (rendre une personne dure) ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Rend une personne dure et sévère.*
  - *Rend dur, voire cassant.*
  - *Rend de la nourriture sèche et immangeable.*
  - *Durcit un matériau trop mou.*
- **Compulsions.** S'entraîner à donner des coups de tête dans un mur jusqu'à ce que ça ne fasse plus mal. Faire fondre un métal ou de la glace.

4 – Fusion minérale et végétale (melanj roch epi plant)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h (entrer dans la pierre ou un arbre) ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Entrer dans la pierre.*
  - *Entrer dans un arbre.*
  - *Incorporer de la pierre dans du bois.*
  - *Incorporer du bois dans de la pierre (mouiller le bois fait éclater la pierre).*
  - *Rend une plante capable de pousser à partir de la pierre.*
- **Compulsions.** Trouver un arbre qu'on ne pourrait séparer d'une roche sans en casser des branches. Faire pousser un arbuste tout autour d'un rocher.

4 – Ploie comme la canne à sucre (koube tankou kann)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 1 cycle (rendre une personne conciliante ou molle) ou Permanent.

- **Visions.**
  - *Rend conciliant.*
  - *Rend un matériau (ou une personne) plus mou.*
  - *Rend moins cassant.*
  - *Évide un matériau.*
- **Compulsions.** Faire cuire du caoutchouc. Obtenir la conciliation d'un homme particulièrement obtus.

4 – Traits animaux et végétaux (mak zannimo epi plant)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Affecte de traits inesthétiques d'animaux ou de végétaux (poils, plumes, feuilles).*

- *Bourgeonnement de la peau.*
- *Fait pousser des griffes, des lianes, des oreilles de lynx, des crocs, de l'écorce sur la peau.*

- **Compulsions.** Se camoufler avec de la boue et des branches. Se fixer des griffes au bout des doigts. Se fabriquer une peau d'écorce.

5 – Empathie animale (emosyon zannimo)

Portée : Vue/Voix/Ouïe ; Cible : Lui ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Compréhension des besoins et pensées des animaux.*
  - *Amitié avec un animal.*
  - *Provoque des réactions simples et primales (domination, soumission, fuite, agression, tendresse, sexe).*
  - *Suscite une aversion pour la ville.*
- **Compulsions.** Bien s'entendre avec un animal. Pendant une journée, avoir les réactions primales les plus basiques.

5 – Empire végétal (komann plant)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle (contrôle des mouvements des végétaux) ou 1 année.

- **Visions.**
  - *La forêt prolifère en périphérie et menace d'envahir les villes.*
  - *Rend une forêt inextricable.*
  - *Contrôle des mouvements (limités) des végétaux.*
- **Compulsions.** Planter des graines dans une ruine. Vivre quelques temps au milieu de la forêt.

5 – Germes (grenn)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 1 cycle.

- **Visions.**
  - *Permet à la vie de grandir dans des lieux impossibles.*
  - *Croissance et transmission d'une maladie.*
  - *Inflige une terreur des germes.*
  - *Prévoit les conséquences d'événements.*
  - *Insémine une femme ou une femelle.*
- **Compulsions.** Recueillir les spores de champignons. Inséminer une femelle contre son gré.

5 – Métamorphose terrestre (chanj fom zanimmo tè)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
- *Métamorphose d'un être vivant en arbre.*
- *Fusion dans le sol.*
- *Métamorphose d'un être vivant en animal non volant et non aquatique.*
- *Métamorphose d'un être vivant en une multitude de petits animaux ou en une nuée d'insectes.*
- **Compulsions.** Se déplacer comme un animal pendant une journée. Assister à la sortie d'un papillon de sa chrysalide.

5 – Ramifications (branch deyo)

Portée : Là ; Cible : Vous ; Durée : 24 h ou Permanent (accroissement de la forêt).

- **Visions.**
  - *Étend les ramifications d'un arbre.*
  - *Découvre les ramifications d'une organisation ou d'un problème.*
  - *Fait pousser des bois de cerf.*
  - *Accroissement de la taille de la forêt.*
  - *Croissance de nouveaux membres.*
- **Compulsions.** Trouver un arbre aux racines aériennes. Rendre un problème impossible à aborder du fait de ses ramifications.

6 – Désert urbain (dezè lavil)

Portée : Là-bas ; Cible : Eux ; Durée : 1 mois (solitude dans la foule) ou 1 année.

- **Visions.**
  - *Désertion d'une ville.*
  - *Sensation de solitude dans la foule.*
  - *Destruction de la végétation en ville.*
  - *Assèchement du climat en ville.*
- **Compulsions.** Brûler un carré de verdure. Arracher systématiquement toute plante.

6 – Don sauvage (don sauvaj)

Portée : Toucher (morsure) ; Cible : Lui ; Durée : 1 mois.

- **Visions.**
  - *Donne un besoin croissant et irrépressible de revenir à l'état animal.*
  - *Donne des caractéristiques animales perçues de façon positive.*
  - *Exploitation sauvage de ses dons.*
  - *Crée de l'admiration pour les comportements primaux.*
- **Compulsions.** Dresser un animal pour qu'il se comporte au maximum comme un être humain. Forcer un être humain à expérimenter la vie animale.

6 – Peuple aérien (pè syèl)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Vision des oiseaux.*
  - *Contrôle des oiseaux.*
  - *Respect des oiseaux.*

- *Fait tourner les centres d'intérêt vers les arts.*
- *Oubli des contingences matérielles.*

- **Compulsions.** Rester dressé tout au bord d'une falaise. Plonger de très haut.

7 – Appel de la bête (rele la bèt sauvaj)

Portée : Voix ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Frénésie guerrière.*
  - *Création de pulsions animales.*
  - *Appel des animaux autour de soi.*
  - *Création d'un climat chaotique et violent.*
- **Compulsions.** Laisser libre cours à sa colère. Laisser primer l'agressivité sur la retenue.

7 – Métamorphose aquatique (chanj fom zanimmo dlo)

Portée : Toucher ; Cible : Toi ; Durée : 24 h.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en poisson ou en cétacé.*
  - *Fusion dans l'eau et déplacement avec le courant.*
  - *Transformation d'un poisson en un autre.*
- **Compulsions.** Nager parmi les poissons dangereux. Se faire passer pour un noyé.

8 – Seigneur des animaux (komann zannimo)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 24 h ou 1 mois (assigner des prédateurs à l'homme).

- **Visions.**
  - *Contrôle d'un groupe d'animaux.*
  - *Impose le respect aux animaux.*
  - *Devient chef de meute dans une population violente.*
  - *Assigne des prédateurs à l'homme.*
- **Compulsions.** Dresser un animal à une fonction particulière. Voir un homme dévoré par un animal.

8 – Métamorphose aérienne (chanj fom zanimmo lè)

Portée : Toucher ; Cible : Moi ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Métamorphose en oiseau.*
  - *Métamorphose en nuage de poussière ou de feuilles voyageant avec le vent.*
  - *Métamorphose en nuée d'insectes volants.*
- **Compulsions.** Essayer de voler. Se laisser entourer par un essaim d'insectes volants.

9 – Armée animale (amè zannimo)

Portée : Là-bas ; Cible : Vous ; Durée : 1 semaine.

- **Visions.**
  - *Contrôle de tous les animaux présents dans la région.*
- **Compulsions.** Entraîner un groupe d'animaux à des actions de groupe. Armer un groupe d'animaux de pied en cap.

10 – Métamorphe (chanj nenpot fom)

Portée : Toucher ; Cible : Lui ; Durée : Permanent.

Le prêtre est désormais un métamorphe, capable de se métamorphoser la nuit, hors du regard des hommes, en n'importe quel animal. Il a aussi le pouvoir de métamorphoser un être humain ou animal isolé, alors que lui-même est sous forme animale.

- **Visions.**
  - *Métamorphose de soi.*
  - *Métamorphose d'autrui.*
- **Compulsions.** Se faire passer pour un animal. Donner à quelqu'un la brève sensation qu'il n'est plus dans son propre corps.