



## Magie Mix : Les Vaudous

lundi 12 décembre 2005

### La culture vaudou (background)

Bien que pouvant se classer dans la catégorie des religions, le culte vaudou à droit à un paragraphe pour lui tout seul à cause de son originalité et de la présence ultra importante de la magie en son sein. Les vaudous invoquent des esprits comme les chrétiens font leurs messes...

Il ne faut d'ailleurs pas croire l'idée communément établie qui veut que les cultes vaudous aient subi une quelconque influence du christianisme et qu'il en soient profondément marqués. Le fait de repeindre une voiture en rouge n'en fait pas une Ferrari, surtout quand le modèle d'origine est un blindé léger. (Ca veut pas dire que les chrétiens vont plus vite ou que les vaudous encaissent, ça veut dire qu'ils sont très différents, c'est tout.)

Le principe du vaudou est l'adoration de lwas (ou loa, c'est phonétique) qui sont des divinités immortelles. Celles-ci viennent au cours des cérémonies pour discuter et rendre services à ceux qui les honorent. Comme dans beaucoup de religions polythéistes, les dieux ne sont ni bons, ni mauvais, mais ont chacun leur caractère particulier, incroyablement humain, dans leurs absence de manichéisme. Il est donc faux de penser que le Pétro est la version corrompue du vaudou, comme FASA le prétend. Un Rite correspond à une variation générale du panthéon : les lwas sont toujours les mêmes, mais ils ont une particularité commune (par exemple, les esprits du Pétro sont souvent plus violents). Le Rite ne change pas la vraie nature des esprits qui se cachent derrière, pas plus que les jantes chromées ne transforment le blindé en Ferrari. De la même façon, il existe des légères variations entre un groupe de vaudous et un autre groupe, même au sein du même Rite. Les noms des

esprits peuvent changer d'un lieu à un autre, leur importance peut aussi varier, mais le groupe de lwas est toujours le même, malgré des centaines de variations.

Au sein du groupe de vaudous, chaque individu reçoit un Mèt Tèt qui est un peu l'équivalent du Totem des shamans. Lors des cérémonies, un lwa qui veut parler ou intervenir prendra le contrôle de celui dont il est le Mèt Tèt et agira comme si c'était son corps. La personne ainsi utilisée est appelée cavale et le lwa la chevauche.

### Le groupe magique (en bref)

Les vaudous effectuent très couramment des cérémonies en groupe et chaque individu y a sa place, comme un musicien dans un concert. Pour cette raison, il est très rare qu'un vaudou ne soit pas membre d'un groupe magique et il est encore plus rare de trouver des groupes des vaudous acceptant d'autres traditions.

Cependant, cela ne rend pas l'intégration d'un nouveau membre plus facile pour autant, car si les musiciens sont habitués à jouer ensemble, il devient difficile d'en ajouter un nouveaux, surtout si c'est un instrument déjà présent (le lwa est déjà représenté) ou si l'on veut mettre un triangle dans un groupe de Black Metal (ou un Ogoun dans un culte Pétro).

Une cérémonie vaudou laisse un champ magique puissant (3 ou 4) qui met plusieurs semaines à s'effacer et qui peut même devenir permanent si les rituels ont lieux toujours au même endroit. Ce champ magique est orienté et favorise les Vaudou au détriment de toutes les autres traditions. Sa présence lors des cérémonies aide aussi grandement les lwas.

### **La Cavale (règle optionnelle)**

Les groupes vaudous se réunissent relativement souvent et utilisent les cérémonies pour permettre aux lwas de s'exprimer par la bouche de leur cavale. Souvent de nombreuses personnes assistent à la cérémonie pour le cas où les lwas voudraient leur dire quelque chose. Il arrive que des personnes venues assister à la cérémonie se retrouvent possédées de façon spontanée, et si ce phénomène arrive en général à des personnes qui ignoraient leur don, il arrive occasionnellement que des personnages n'ayant pas de capacités magiques soient chevauchés. Les cas de possession involontaire étaient prévus dans la deuxième édition de Shadowrun (Awakenings), mais ne le sont plus dans la troisième, c'est donc à chaque MJ de se débrouiller.

De tels possessions sont rares hors des cérémonies (à cause de l'absence du champ magique) mais peuvent cependant arriver. Un lwa ne chevauche spontanément une personne que si il est son Mèt Tèt, mais la personne n'est pas toujours au courant qu'un lwa l'a choisie.

Lors d'une cavale, le personnage ne contrôle pas ses actions et ne peut pas du tout interagir avec le monde extérieur. Il ne lui reste normalement aucun souvenir de ce que son corps a fait pendant qu'il n'y était plus. Pour lui, c'est comme s'il avait dormi, sans rêver.

### **Les vévés (règle optionnelle)**

Les vévés sont ces dessins si bizarres que les

vaudous dessinent à la craie un peu partout. Chaque lwa a un vévé particulier, un peu comme un drapeau ou un blason qui lui serait dédié. Le fait de dessiner un vévé permet de créer un domaine pour le lwa, et fonctionne de la même façon que la fixation (sauf que le support est un simple dessin). Une fois que le lwa est installé dans le vévé, il y reste pour accomplir une action qui lui est demandée. (On peut ainsi se servir d'un vévé de Shango pour attirer la foudre sur un bâtiment lors de la prochaine tempête.)

Une fois que le lwa a fait ce qu'il avait à faire, il quitte le vévé qui redevient un dessin ordinaire (la signature magique commence à se dégrader au moment où le lwa part).

### **La transe (règle optionnelle)**

Pour voyager dans l'espace astral, le vaudou doit "chasser" son âme de son corps et l'envoyer dans l'espace astral. Pour cela, il effectue un test de volonté (2) et le nombre de succès indique le temps en heures durant lequel il reste dans l'astral. À la fin de ce temps, il est rappelé dans son corps de façon quasi-instantanée (en vitesse rapide, toujours dans la bonne direction par voie directe) pendant que le corps commence soudain à suffoquer. Le corps subit une cascade de dégâts par point de constitution (mental d'abord, puis physique et enfin dans le surplus si l'esprit n'est toujours pas revenu). Bien sûr, si le corps se retrouve coincé contre une barrière astrale ou un autre obstacle du même genre (ou tout simplement s'il est trop loin) il y a de fortes chances que le corps meure avant que l'esprit ne le retrouve.