

## SORCELLERIE DES LOAS

En adjonction à ce contexte de campagne, cette discipline dédiée spécifiquement aux Sétites anti-tribus du Temple du Serpent de la Lumière reprend certains pouvoirs des autres disciplines afin d'en faire une sorcellerie ayant dérivée au travers des âges. Tous les joueurs du Temple peuvent l'apprendre auprès des autres personnages du clan, pour peu qu'ils ne soient pas en froid les uns les autres, ce qui devient plus facile après une Vaulderie au sein du clan.

En invoquant les Loas, esprits divers et divinités des panthéons africains, caraïbéens et vaudous, les Serpents de la Lumière opèrent diverses tractions en leur offrant des sacrifices et de la dévotion. Les rituels sont souvent longs, complexes et d'un mysticisme très décadent, faisant appel à l'égorgeage, au cannibalisme et aux jérémiades religieuses entouré par une cohorte de fidèles soutenant le ritualiste.

Cette discipline est un mélange étonnant de ce que l'on peut voir habituellement dans la nuit et est une discipline de clan (Sétite uniquement).

### • Intrusion de Marassa-Dossou-Dossa

Le sorcier peut s'insinuer dans l'esprit de sa victime et interrompre son processus de pensée, l'obligeant à modifier ses actions actuelles. Un archonte peut être contraint à exécuter un prisonnier qu'il voulait amnistier et relâcher. Un mortel amoureux peut devenir, au milieu d'une aventure, sadique et exigeant alors qu'il était gentil et attentionné.

Les résultats de l'Intrusion de Marassa-Dossou-Dossa ne sont jamais précisément connus à l'avance par le sorcier, mais ils prennent toujours la forme d'une action plus négative que celle que souhaitait engager le sujet à l'origine.

**Système** : ce pouvoir peut être utilisé sur tout sujet dans le champ de vision du personnage s'il a préalablement rituellement appelé Marassa-Dossou-Dossa. Le joueur fait son jet normalement. La cible fait un jet de

Perception + Intuition

(difficulté égale au nombre de réussites obtenues par le sorcier + 2) :

- 2 réussites permettent au sujet de comprendre qu'il est influencé par une source extérieure quelconque ;
- 3 réussites lui permettent de désigner la source de l'effet ;
- 4 réussites le laissent hésitant, ne faisant ni l'acte original ni son contraire ;
- 5 réussites lui permettent de continuer sans être influencé.

Le conteur dicte quelles sont les réactions précises du sujet. Intrusion de Marassa-Dossou-Dossa ne peut pas être utilisé lors d'un combat ou pour affecter des actes (à la discrétion du conteur) qui sont principalement physiques ou réflexes.

### •• Baiser de Mami Wata

Le vampire peut manipuler les centres de perception du cerveau de sa victime, les submergeant de visions, sons, odeurs ou sentiments qui n'existent pas réellement, ainsi que faire des sentiments falsifiés. Ces images, quel que soit le sens qu'elles affectent, sont très fugitives, à peine perceptibles par la victime. Un vampire utilisant ce pouvoir peut contrôler ce que perçoit sa victime, mais doit toujours être en rapport avec une discussion (le plus souvent un sermon religieux) qu'il a préalablement eu avec elle. Ce pouvoir est très utile pour démontrer une puissance magique et faire passer le vampire pour un prophète à suivre, ou pour diriger une victime vers un désir particulier.

Les effets de Baiser de Mami Wata se manifestent surtout quand la victime est seule, et principalement la nuit, ou à proximité du lanceur. Ces sensations peuvent prendre la forme de peurs refoulées, de souvenirs coupables, ou tout ce qui semble pertinent au conteur. Ce dernier doit laisser libre cours à son imagination lorsqu'il décrit ces impressions : la victime doit penser qu'elle sombre dans la folie (à moins que ce ne soit le monde autour d'elle).

**Système** : le vampire doit parler à sa victime, puis dépenser 1 point de sang (qui n'est pas forcément le sien) et effectuer un jet de

Manipulation + Intuition

(difficulté égale à Perception + Maîtrise de soi/Instinct de la victime).

Le nombre de réussites indique la durée des visions. Les effets précis sont laissés à l'interprétation du conteur, mais des apparitions particulièrement déplaisantes ou terrifiantes peuvent réduire les groupements de dés de la victime, ou lui infliger des dérangements mineurs, surtout lorsque les visions se manifestent sur de longues périodes. Des sensations sensuelles à proximité du lanceur vont la questionner et la guider vers une addiction proche du baiser de sang durant toute la durée.

Nombre de réussite	Durée de l'effet
1	1 nuit
2	2 nuits
3	1 semaine
4	1 mois
5	3 mois
6 et +	1 an

### ••• Ouverture de Papa Legba

Ce pouvoir permet au sorcier de voir à travers la Voile, la barrière mystique qui sépare le monde des vivants de l'Outremonde. En utilisant ce pouvoir, le caïnite peut voir des immeubles et des objets fantomatiques ou ombraux, le paysage des Terres d'Ombre et même les fantômes, toujours sous formes ombrales. Toutefois, il existe un risque pour qu'un esprit remarque le vampire en train de le regarder, ce qui peut avoir de désagréables conséquences. Papa Legba escortera le vampire et lui permettra également de converser avec les êtres de l'Outremonde sans effort. Une fois ce pouvoir actif, le vampire peut engager la conversation avec ses habitants sans dépenser de sang, ni demander un effort aux âmes sans repos.

**Système** : le joueur dépense 1 point de sang (qui n'est pas forcément le sien) en appelant rituellement Papa Legba et effectue un jet de

Perception + Intuition (difficulté 7)

permet au nécromant d'utiliser ce pouvoir. Les effets durent une scène.

### •••• Possession Vaudou (aperçu)

Possession Vaudou permet à un vampire de faire pénétrer une âme dans un corps vivant, cette dernière étouffant la précédente dans un coma relatif. L'esprit, le plus souvent un Loa dont le vampire est redevable, est alors maître du corps. Possession Vaudou permet de donner un refuge temporaire dans le monde physique à un fantôme ou une âme errante (comme, par exemple, un vampire utilisant Projection astrale).