

Les wangas de la marine

(Source : Casus Belli, Le petit Capharnaüm N° 26 texte : Les pirates associés)

Evidemment, vous connaissez tous Mama Mougu et sa cabane aux mille trésors. Vous savez, cette petite cahute derrière la plage, entre brousse, montagne et marais. Mais si... Mama Mounou, qui vend à qui veut ses amulettes, ses grigris, ses wangas et ses potions ! Comment vous ne connaissez pas ? Alors suivez-moi !

C'est qui les Wangas ?

Que vous jouiez à *Capitaine Vaudou**, ou dans un autre univers fantastique à base de vaudou, vos personnages peuvent avoir trouvé ou acheté des wangas. Les wangas sont des sortilèges mais, dans la tradition vaudoue, ce sont plutôt des petits objets, des amulettes destinées à produire un faible effet magique. En voici donc un petit catalogue, destiné à égayer vos promenades dans la jungle, sur la mer, ou partout dans le vaste monde. Attention, un wanga est composé de petits objets: sac de poudre de pattes de poule, assemblages de feuilles et de cailloux, morceau de bois sculpté. Presque tous s'abîment et s'usent, même si on en prend soin. Heureusement, on peut trouver facilement les plus courants chez les sorciers vaudous.

Petite classification

On distingue deux sortes de wangas: les passifs et les actifs. Les wangas passifs fonctionnent en permanence, leur effet est faible, et concerne généralement la protection du porteur. Les actifs est simple: le sujet les accroche quelque part sur lui et y croit fermement! (test Instincts $\approx$ + Désir $\heartsuit$ + Animal $\heartsuit$ + Pratiques vaudoues, à réussir une fois pour toutes pour chaque wanga).

Les wangas actifs, eux, impliquent que le porteur soit initié au vaudou et qu'il le pratique, il doit aussi investir de l'énergie à chaque fois qu'il veut les faire fonctionner. En termes de règles, il doit réussir un test Esprit $\ast$ + Désir $\heartsuit$ + Humain $\heartsuit$ + Pratiques vaudoues, en dépensant 1EV.

Dans la liste ci-dessous, vous trouverez aussi l'indice de rareté du wanga: courant, inhabituel, rare. Évidemment, les wangas rares sont plus chers, ou plus difficiles à trouver. À la création du personnage, n'autorisez de wanga inhabituel ou rare que si le loa qui lui est associé correspond au loa racine du personnage, ou si l'histoire du personnage le justifie. Si un personnage veut fabriquer un wanga, sa recette sera improvisée par le meneur de jeu, mais aura une difficulté proportionnelle à de l'objet.

Et que cette liste ne vous empêche pas de créer vous-même vos propres wangas, les possibilités sont vastes!

Wangas passifs

Ces amulettes de protection augmentent la résistance aux attaques, mais ne les empêchent jamais totalement. Ainsi, si un porteur protégé comme les fauves se trouve cerné par huit lions affamés, il a tout intérêt à faire sa prière. Par contre, s'il est avec huit autres compagnons, les lions l'ignoreront tant qu'ils auront à s'occuper ailleurs.

Protections courantes

- 1) Contre les maladies tropicales (fièvres, diarrhées).
- 2) Contre les maladies vénériennes.
- 3) Contre les insulations.
- 4) Contre l'ivresse.

Protections inhabituelles

- 5) Contre les insectes.
- 6) Contre les prédateurs marins.
- 7) Contre les fauves.
- 8) Contre les serpents.

Protections rares

- 9) Contre les envoûtements (à la discrétion du MJ).
- 10) Contre le poison (rend malade au lieu de tuer).

Ami prend soin (très rare)

Ami prend soin des blessures. Si le porteur a été blessé et qu'on lui fait des premiers soins dans le quart d'heure qui suit, ces premiers soins sont réussis automatiquement.

Ami prend soin des balles. Dans un combat, la première balle qui devait toucher le porteur le manque. Ne fonctionne à nouveau qu'au lever du soleil.

Ami prend soin des lames. Dans un combat, la première lame qui devait toucher le porteur le manque. Ne fonctionne à nouveau qu'au lever du soleil.

Wangas actifs

Trouver la terre ferme la plus proche. Forme: tête de chien mort que l'on fait pivoter.

Loa: Papa Legba. Rareté: inhabituel.

Trouver la source la plus proche.

Forme: baguette de sourcier. Loa: Agoue. Rareté: courant.

Oeil qui voit. Forme: un oeil de verre.

Loa: Guédé. Rareté: rare.

Fonctionnement: on pose l'oeil quelque part. Son propriétaire entre en transe et voit ce que l'oeil a dans son champ de vision. L'oeil ne peut pas pivoter et le sorcier n'entend rien. Il peut voir jusqu'à 10 minutes par essai. Il n'y a pas de distance limite, mais une étendue ou un cours d'eau entre le sorcier et son oeil empêche la vision. Enfin, le sorcier doit être borgne et l'oeil doit être son oeil de verre personnel.

Invisible dans une foule. Forme: poudre

de riz et rouge à lèvres dans un petit coffret. Loa: Erzulie. Rareté: rare.

Fonctionnement: le sorcier se fard le visage avec de la poudre de riz et du rouge à lèvres. Aucun homme (ou femme) blanc ne fera plus attention à lui dans une foule. Un wanga similaire existe avec du brou de noix pour qu'aucun homme noir ne remarque le sorcier dans une foule.

Chance au jeu. Forme: une paire de dés.

Loa: Damballah Vedo. Rareté: inhabituelle.

Fonctionnement: automatique, mais attention à la réputation de tricheur qui va avec.

Apnée profonde. Forme: boule de verre.

Loa: Agoue. Rareté: rare.

Fonctionnement: le sorcier peut rester Résistance M x minutes sans respirer.

Gourde d'eau trouble. Forme: Gourde

faite dans une noix de coco. Loa: Loco.

Rareté: inhabituel. **Fonctionnement:** la gourde est remplie d'eau salée. Le sel se transforme en terre, donnant de l'eau un peu boueuse mais potable.

Objets améliorés. On trouve dans cette catégorie des machettes qui débroussaillent mieux, des scies plus efficaces, des lorgnettes qui voient mieux dans les nuits claires, etc. Les objets qui permettent de mieux combattre sont plus rares et réservés à être trouvés en aventure uniquement ■