Salut à tous.
Beaucoup de questions me passent par la tête quand je lis les "transgressions" des Fragments d'Erciyes et j'aimerais connaître vos avis sur le sujet. En effet, il est dit que Caïn maudit la troisième génération en les affligeant chacun d'une faiblesse en rapport à leur crime et à leur vraie nature. Pour certains, c'est facile, on sait par exemple qu'Absimiliard devint un monstre afin de refléter la laideur de son âme et qu'il a déchiqueté le visage de Zillah la belle pour se venger de son "égratignure". Pour d'autres c'est moins évident pour comprendre la signification de leur malédiction. Alors, quelle est la symbolique des 13 malédictions?
D'autre part, vous avez pu remarquer que certains clans fournissent d'autres explications pour expliquer leur faiblesse; "si les Brujahs sont sensibles à la frénésie, c'est parce que lorsque Troile est tombé à Carthage, sa colère s'est transmise à travers sa descendance...". Que doit-on croire? Quelle part de crédibilité leur accorder? Y a-t-il un fond de vérité?
A cela, une autre question: il est dit que si un jour les 13 venaient à décevoir Caïn, celui-ci réveillerait la malédiction en eux et "elle les abattra",comment interpréter ce passage?On a pu voir que les Hérault de Crane(survivants Cappadociens)étaient encore plus marqués par le visage de la mort qu'à l'époque de l'Âge des Ténèbres, y a-t-il un rapport? Et que nous réserve cette prophétie pour la géhenne? (Les Brujahs vont-ils avoir une diff.+4 pour résister à la frénésie???)
J'espère que vous serez nombreux à répondre à mes interrogations et à mettre un peu d'ordre dans tout cela.

Yorak.

******

Bien beau sujet de débat auquel, pour être précis, il faut répondre en mettant en parallèle les divers textes. Avant cela je voudrais faire une petite considération préliminaire.
Après avoir maudit chaque clan (sauf Saulot maudit "a contrario" en quelque sorte) Caïn a placé une malédiction générale : l'affaiblissement du sang.
Les Fragments insistent à bon droit sur l'idée que Caïn se considère par rapport à sa progéniture dans la position de Dieu. Et nous sommes à l'époque du Dieu de colère...
Il me paraît intéressant de faire un petit parallèle.
dans la Genèse Eve et Adam sont chassés d'Eden après avoir goûté le fruit de la connaissance car Dieu craint qu'ils n'en viennent à consommer le second fruit et que ces créatures "ne deviennent comme nous" -ce n'est pas la consommation du premier fruit lui-même qui est la cause de la disgrâce mais la peur de l'Ascension humaine, et si je me permets la majuscule c'est que, dans notre contexte, cela doit nous faire songer à Lilith...
Les hommes mènent leur vie puis, menés par Azazel, des anges descendent sur terre, s'accouplent aux femmes à qui ils enseignent les arts de la coquetterie tandis qu'ils apprennent la métallurgie aux hommes. Le premier forgeron n'est autre que Tubal-Caïn.
Le croisement femmes-anges crée des créatures dégénérées : les Nephilim qui amènent un tel souk sur Terre que la Création va se plaindre auprès de Dieu qui décide de faire le Déluge pour régler la situation (cf. GN. 6 ; 1-4 ; la transition entre ce texte et le suivant sur le déluge apparaît dans la tradition pas dans le texte biblique). Mais c'est aussi le moment où Dieu, dans sa colère, décide que puisqu'il en est ainsi l'homme sera mortel, date de consommation : 120 ans. Jusque là l'homme était toujours immortel.
On voit que Caïn fait en fait la même chose avec ses propres créatures en limitant leur Sang. Ce qui signifie qu'il est Dieu pour les Caïnites et ce qui le place effectivement à côté de Lilith.
Mon commentaire ne correspond pas exactement à la question des malédictions particulières mais il me semblait intéressant de recadrer avant toute chose la source de ses malédictions, sa légitimité et sa conception de son pouvoir. A mon humble avis c'est une chose importante pour le futur.
Adalberon

******

Pour commencer un petit topo des malédictions me semble nécessaire :

Haquim : suivant ses li... euh castes (coucou JBeuh) ils sont soit monomaniaques, soit pourvus d'une aura "noir diaboliste" soit leur magie est clairement perceptible dans leur aura. Par la suite on a une évolution liée aux Baalis qui leur accordent un goût prononcé pour la vitae caïnite.

Brujah était soit disant insensible ainsi que sa lignée. Troïle quant à lui serait devenu enragé à la suite de la perte de Carthage et aurait transmis sa rage à sa lignée. Cependant rien ne permet d'affirmer qu'avant la chute de la citée Troïle ne présentait pas le même désavantage que Brujah et que c'est lors de la chute quand la rage est montée en lui que sa malédiction a changé de nature.

Cappadocius avait une apparence un "chouia" cadavérique qui est allée en s'accentuant dans sa lignée au fil des siècles. On remarquera quand même la similitude de l'évolution tant chez les samedis que chez les Hérauts de Crâne. Connaissant la manie des Cappa, cette évolution n'est guère étonnante surtout vis à vis de Mortis (le pouvoir 4 permettant e prendre l'apparence d'un cadavre... pour la peine ils sont servis !)

Ennoia est la plus proche de sa nature bestiale et chaque frénésie la marque un peu plus, la rapprochant toujours plus de sa bête. J'y verrais bien un effet secondaire du mix entre sa nature bestiale et le Protéisme, le pouvoir (entre autre) de prendre l'apparence d'une bête.

Lasombra a perdu son image mais les abysses qu'ils contrôlent me paraissent très vraisemblablement en être la cause (peut-être un pacte dont son reflet serait le prix ? L'idée et farfelue mais me plaît bien).

Malkav a été maudit (béni ?) par la folie. Cependant on n'est pas certain qu'il n'ait pas été fou lors de son étreinte.

Absimiliard est devenu monstrueux après avoir tenté de tuer son sire. C'est à mon sens le seul a avoir vraiment été maudit de façon claire et nette par Caïn parmi tous les clans.

Arikel est sensible à la beauté mais tous ceux qui possèdent Augure y sont également sensible. On peut pas vraiment parler de malédiction dans ce cas.

Ravnos a une faiblesse qu'il ne peut s'empêcher d'assouvir (vol, etc...). J'y vois là d'une certaine façon le même type de malédiction que celle des Vizirs Assamites.

Ventrue ne peut se nourrir que sur un certain type de proie exclusivement. Cela viendrait de ses goûts élitistes et pas d'une quelconque malédiction.

Set est très sensible à la morsure du soleil. Si on se réfère aux mythes égyptiens, rien de très surprenant et je vois mal Caïn en être la cause. Les Setites croient que Set était un Dieu avant d'être étreint (si je m'écoutais j'y verrai bien un lien avec les Solar Exalted mais euh... c'est pas le bon forum)

Les Salubriens ne peuvent se nourrir que sur des personnes consentantes sans subir des dommages en retour. Saulot était réputé être un guérisseur avant son étreinte (bien avant voyage en Asie...)

Les Tzimisces sont liés à leur terre. Tzimisce a subi l'influence de Kupala qui lui a enseigné la magie de la terre. Selon moi, la malédiction est directement liée à la Koldun. La magie trouve sa force dans la terre mais elle a aussi lié les Tzimisces à cette même terre. Un moyen pour K de les "contrôler" ???

Pour ta deuxième question, la malédiction dont il est fait référence ne me paraît pas être la malédiction de clan. Je suppose qu'il est fait référence à leur état de vampire et aux limitations qu'il engendre : besoin de sang et vulnérabilité au soleil et au feu. Avec l'âge, les caïnites ont besoin d'un sang de plus en plus puissant pour se régénérer. On explique généralement cela par l'âge mais certains caïnites ne sont pas affectés par cette évolution (dans la TC ils donne un tableau des facteurs aggravant. Entre autre il y'a les liens de sang multiples, la diablerie, une humanité basse, etc...). Ne peut-on voir cela comme un garde-fou mis en place par Caïn pour prévenir les excès ? En somme s'ils commettent trop d'erreurs, ils dégénèreront et devront se nourrir sur leur infants. Quand il n'y en aura plus, ils devront s'entretuer pour survivre.

Meujeuh

******

Il est aussi dit dans les vieux textes de Nod que ces malédictions sont des moteurs commerciaux qui ont permis à WW de rapprocher chaque catégorie de vampire ou presque d'un archétype vampirique préexistant:
-Toréador: malédiction qui provoque un certain dandysme à la Lestat dans l'Entretien avec un vampire d'Anne Rice, 1976.
-Nosferatu: défiguration et déformations du comte Orlock, dans le Nosferatu de Murnau, diffusé en 1922.
-Tzimisce: froideur et cruauté du Dracula de Stoker, le motif de la terre natale est également présent.
-Gangrel: la facette animale, territoriale et métamorphe de tout vampire, qui finit par laisser des marques physiques est exacerbée dans ce clan.
-Lasombra: le coup du miroir, Cf.le Bal des Vampires de Roman Polanski.
-Ventrues: représentation du pouvoir de suggestion et de manipulation mentale inhérent à certains vampires dans le cinéma et la littérature (ça fait très Chevalier Jedi aussi je trouve).
-Malkavian: Je n'en trouve pas de trace, mais ils sont les meilleurs représentants de la folie dans le jeu, mais ne devrait-on pas plutôt s'attacher à leurs dons de vision et à leur art de PROVOQUER la folie?
-Brujah: le métabolisme physique exacerbé (célérité, puissance) joue sur le système nerveux, provoquant une bestialité représentée chez tout vampire, de même que chez le Gangrel, cette facette est exagérée.

Pour moi, d'un point de vue "équilibre", les malédictions de clan font la balance avec les disciplines vampiriques. Symboliquement, la malédiction apporte un effet dramatique à l'interprétation du rôle de vampire, c'est principalement ce qui, avec le besoin de se nourrir du sang des vivants (et donc souvent de provoquer leur mort) empêche les joueurs de se prendre pour de quelconques super-héros ou surhommes. La malédiction peut également être vue comme un prolongement de la malédiction de Caïn reportée différemment et amplifiée chez chacun de ses petits infants.

Pour moi en tant que guerriers nés, les Brujahs subissent le contrepoids de leur folie belliqueuse, ils sont des sortes de Berserkers nordiques. Bien qu'il faille considérer qu'il y a mille ans, les Brujahs étaient des érudits, ce serait un point à développer.

Pour les Hérauts, j'aurai deux hypothèses très personnelles à ce sujet. Dans le livre du Sabbat dernière édition, il y a un petit encadré qui dit que ce clan n'est pas vraiment jouable par un PJ. Peut-être que c'est le cas, non pas parce que les Hérauts sont des mecs chelou et très puissants, mais parce que les PJ ne doivent pas découvrir certaines choses sur ce clan et ainsi casser le suspense (et surtout ouvrir une guerre ouverte avec les Gio). Imaginons la théorie suivante, votre corps est enfermé à Kaymakli durant plusieurs siècle, sans pouvoir se nourrir de vitae, que se passe t-il? Votre corps se momifie, et il ne se guérit totalement que si vous le voulez. Mais les Ex-Cappadociens ne le veulent peut-être pas, peut-être qu'ils utilisent leur peau moisie comme un camouflage (le symbole du masque étant très fort pour ce clan) pour se réintégrer doucement au monde des ténèbres et préparer leur vengeance.
Une autre théorie serait que leur long passage en torpeur ait amplifié leur malédiction (ils ont déjà un teint blafard à l'origine), les rendant littéralement momifiés et au-delà de tout espoir de rémission.

Gravidja, chaman nodiste Gangrel

******

Il y’a un certain nombre de points de vue contradictoires sur ces origines, soit quelques-unes unes :
- Haquim. Les Fragments prétendent que la soif de sang provient de la malédiction de Caïn mais les traditions claniques affirment qu'il s'agit d'une malédiction Baali. En cette hypothèse Haquim ne doit même pas en être atteint puisqu'il n'était pas un guerrier et que c'est cette caste surtout qui fut maudite. Le fait que les autres castes n'aient été qu'en partie contaminées et qu'il existe des Assamites datant d'avant cette malédiction et qui n'en sont pas affligés démontre que ce n'est pas le fait de Caïn.
- Malkav. Là aussi la malédiction ne tient pas : la folie de Malkav est une compréhension supérieure du monde.

Deux thèses intéressantes en lice : Malkav a compris la réalité de l'univers, d'où son état ; Caïn a demandé à chacun de ses fils un sacrifice et Malkav lui a offert ce qu'il avait de plus cher, son esprit, et Caïn l'a béni (livre de Clan I^{ère} édition)
- Absimiliard et Arikel (ou Ishtar... comme vous voulez) : ces malédictions font très "mythologie grecque" non ?
-Tzimisce : là aussi contradiction entre les Fragments et le livre de Clan puisqu'il est dit en celui-ci que Mekhet dut revenir d'Europe de l'Est en manquant mourir pour revenir chercher un peu de cette terre de Mésopotamie.
En fait, outre comme le dit Alessandro que, bien sûr, il s'agit d'une dynamique de jeu (de dramatique, tout simplement)chaque faiblesse correspond bien à l'histoire de son clan, a sa personnalité (Tzimisce donc par exemple, ou Set ou Lasombra) qu'à une malédiction lancée par Caïn.
Adalberon, nodiste

******

Si je peux me permettre
Je pense qu'au niveau de Brujah sa malédiction pourrait venir de Caïn lui-même:
lorsque Troile prend Brujah, Caïn peut l'avoir maudit
sinon Caïn pourrait avoir vu l'avenir dès la deuxième cité
(Malkavien aurait vu l'avenir de Saulot avant son départ=>cf Livre de Clan 3 ed)
Pour beaucoup d'autre malédiction il y a de forte chance qu'elle se transmette par le sang et les dérangements du 3eme originel et non par une malédiction(on donne souvent des causes "divines" aux problèmes que l'on ne peut expliquer!)
En revanche pour Lasombra je pense aussi qu'il a perdu son reflet en abandonnant une partie de son âme au néant (labyrinthe)
The_snowlord

******

En fait on peut considérer qu'il y a deux Anté qui sont sans malédiction et dont les infants le sont durant des siècles : Saulot et Haquim.
Or les Baalis de Saulot puis les Trémères de Saulot lancent leurs malédictions sur les Assamites... Qui reste vierge et pur ? Ben au niveau clan c'est clair que ce sont les Trémères. Certains pensent avec de forts bons arguments que dans la prophétie de Saulot sur le Sombre Père il faut voir la figure d'Haquim. ça peut donc vouloir dire que :
a) c'est une saloperie bidon de Saulot pour encore plus enfoncer l'Anté qui était parvenu à détruire ses Baalis, il place donc Haquim en cible;
b) Saulot a vraiment vu ça et c'est justement son problème.
Voyant qu'Haquim serait au centre de la Géhenne, il a observé cet état que seuls eux étaient "normaux" "sans rien de spécial" (même si on considère par exp. que Malkav a fait sa folie tout seul c'est en tout cas devenu un trait clanique, rien de tel chez les Salubri et Assamites à l'origine -même les Vizirs ne sont devenus monomiaques qu'avec le temps).
Il s'est donc débrouillé pour se créer un Clan sans tâche et entacher au maximum son rival. Peut-être aussi pour que si Caïn revenait il le voit seul en gentil agneau.
Bon là j'en fais peut être un poil trop ; disons que ce sont des pistes.
Adalberon

******

Les Salubris ont eu une malédiction dès les premières nuits de leurs origines. Ils ne peuvent se nourrir que sur des personnes consentantes sans quoi ils subissent des dommages (et ne sont pas nourri par le sang qu'ils ingèrent mais là j'en suis moins sur).

Meujeuh

******

Ni malédiction pour les Trémères ni pour les Salubri (cf. fragments d'Erciyes)
Adalberon

******

A moins que je ne fasse erreur mais il me semble que c'était plutôt ce qu'imposait une voie dans l'Âge des Ténèbres(voie du paradis je crois) et si c'est le cas c'est plutôt un ordre éthique comme la voie du paradoxe chez les Ravnos par exemple les incitants à chasser le vampire.
Pour Haquim la seule malédiction qu'il pouvait avoir avec son clan a été ôtée depuis 1998. et elle ne venait pas de Caïn mais de Trémère.
D'ailleurs quelle malédiction les Trémères qui se sont fait eux même ont exactement? Caïn puisqu'il semble capable de maudire toute une lignée (cf. Nosferatu ou Malkavien)n'a rien lorsqu'un homme a voulu jouer à Dieu?
Loïck Grimaud

******

J'ai vérifié leur malédiction de la guide du joueur 1ère ed français et c'est ce qui y est donné. Vu que la lignée des Salubri a été la première et qu'elle fut créée avant même son départ pour l'orient...

Meujeuh

******

Pas tout à fait dac' pour les Salubri: Dans les fragments, Caïn dit oui, Saulot je ne te maudis pas, au contraire tu seras un exemple, le gardien de la promesse de l'ange Gabriel et ceux qui suivront tes enseignements pourront atteindre Golconde, MAIS si un jour tu venais à t'écarter de cette voie, tu seras chassé et persécuté par la Famille et ton clan sera décimé. C'est un peu une bénédiction à double tranchant, vous ne trouvez pas? Un peu comme si Caïn avait senti la vraie nature de Saulot et lui laissé une chance: je sais ce que tu es vraiment, je t'aime bien quand même, mais fais gaffe à ta gueule je t'ais à l'œil.
Bien, sûr, pour cela, il faudrait savoir:
1)La bénédiction/malédiction de Saulot c'est-elle bien déroulée ainsi(je ne pense pas).
2)Qui a écrit ce passage des "tentations"(et donc pourquoi ce sous-entendu sur le fait que Saulot serait susceptible de s'écarter de la voie des Salubriens... Au 12ème siècle, les Salubri se font massacrer par les Trémères... Donc d'après le texte, Saulot n'est pas si bon que ça).

Yorak.

******

je rebondis sur le dernier commentaire de fred. Les seules malédictions transcendantes, partagées par tous les vampires, sont celles qui furent lancées par Dieu et ses archanges.
Or, si le mythe caïnite est judéo-chrétien, la mythologie du MdT est plutôt polythéiste. On y observe une dégénérescence de l'unité à la pluralité (cf. mage, garou, etc.).La prolifération des vampires a créé la même pluralité et aboutit désormais à la naissance de sang clairs ayant perdu une part de ces malédictions d'origine divine ce qui, sur le plan religieux, est absolument ahurissant ! ce pourrait il, outre les pistes avancées dans les suppléments, que :
a) cela signifie que l'univers et son logos (dieu grosso modo, le nous pour ceux branchés philo)sont arrivés à un stade complet d'explosion. l'unité est tellement détruite, la réalité et son prime (la vitae est du prime concentré comme le savent bien certains mages)tellement disséminés en petites unités, que notre univers soit arrivé au temps du "big crunch", c'est à dire de l'apocalypse menant à un "nécessaire" rassemblement de ce qui a été disséminé ?
b) qu'au contraire tout ce prime aille flotter gaillardement, le monde basculant dans l'irréel ?
c) que Dieu, c'est à dire l'Unité, soit mort et que plus rien n'empêche qui que ce soit de venir récolter ce que celui-ci avait semé (salut amis Baalis)?
Adalberon, suceur d'opiomanes

******

La vitae est du Tass, de la quintessence qui c'est fixée dans un support matériel.
(Du virtus pour les Ars Magica)

Et j'opterais plus pour la solution b)
C'est pour ça qu'il y a des conflits (de co... canard?) et pas qu'avec les Baalis.
Bob

******

Le genre de question qu'amène JBeuh, en pose une deuxième à mon sens : Est-ce le Clan qui a fait la Malédiction ? Ou est-ce la Malédiction qui a fait le Clan ?
Il me semble que chaque clan a été profondément transformé et dans certains cas transfiguré par la malédiction infligée. J'en veux pour exemple les Nosfératus qui ne seraient pas là où ils en sont sans la malédiction. Certains clans ont su se transcender pour la surmonter et d'autres non, les Nosfératus en sont un exemple. Les Brujahs sont en revanche un contre-exemple de vampires continuant de subir la malédiction.
Toutes ces malédictions m'apparaissent comme le reflet de la psyché ou du caractère de chaque antédiluvien et par la même venir de son moi le plus profond. Je ne pense pas que Caïn soit l'unique origine de ses malédictions, cela serait trop facile. Il a été dit par ailleurs qu'attribuer une origine déique a un phénomène est un bon moyen de le "rationaliser" en quelque sorte. Je crois que les vampires (et je l'ai déjà exprimé à maintes reprises) ne sont que des humains jouissant de capacités surhumaines mais conservant une part d'humain (pas d'humanité, attention ! Rien avoir avec la morale judéo-chrétienne) Parfois leur part humaine s'exprime plus ou moins bien comme chez les Toréadors, Ravnos, Malkavians, ... Il est clair que ce que l'esprit ne peut dire, le corps le crie : A mon sens, les clans portent en eux quelque chose qui ne s'exprime que par la seule chose qui les transcendent : le sang.
Eulalie.
X.

******

Je partage assez ton point de vue : une exacerbation de caractères, peut être même une recherche de caractères semblables dans les premiers rejetons engendrés, qui fait que ce défaut se serait transmis par la suite, par copie inconsciente du comportement

Bindusara

******

Je suis entièrement d'accord avec Eulalie (mais elle, en plus, elle le dit bien).
Adalberon

******

Bon ben si tout le monde il est d'accord, on a plié le débat en 3 jours (record battu !). C'est quoi le prochain sujet JBeuh ?

Meujeuh, d'humeur taquine

******

Tu veux dire une sorte de volonté du Père que son enfant soit fait à son image et une volonté(ou un désir inconscient)de l'enfant de vouloir ressembler à son Père, le tout exacerbé par la puissance du sang vampirique?

Yorak.

******

Ouaip, exactly... ça expliquerait pourquoi les caïtiffs n'expriment pas le défaut de clan : ils ne peuvent être à l'image de personne, donc ne sont pas assommés de stéréotypes les forçant à entrer dans le défaut du clan (pas de "tu es puissant, plein de goûts raffinés... tu es Ventrue mon fils.....")

Bindusara

******

Ca n'a rien d'officiel mais je considère qu'un Caïtiff, ce n'est jamais qu'un vampire qui ne connaît pas son clan. A ce titre quand un joueur veut m'en créer un, je tire son clan au hasard et il prend la malédiction quand même. Pour créer un "true caïtiff", chez moi il faut être 14 ou 15ème gén.

Meujeuh

******

Allez j'ajoute ma petite pierre au débat...

Vous êtes parti dans le sens faiblesses de clan = malédiction, puis dans l'hypothèse que c'est le clan qui se génère lui-même une faiblesse...

Si j'ai bien compris ;-)

Pour ma part, j'aime bien le juste milieu de ces deux hypothèses, il semble que la race vampirique à partir de la 3ème génération ait la capacité de transmettre des faiblesses bien spécifiques aux descendants de tel ou tel 3ème, d'où l'apparition de clan/lignée...

L'hypothèse de l'apparition des lignées/clans est une malédiction du père des vampires suite aux erreurs commises, mais on note un manque d'équité dans les faiblesses donc si les faiblesses ne sont pas équivalentes il y a fort à parier que les fautes commises ne le sont pas non plus, voir que ce ne soit pas du tout la bonne hypothèse...

Ma théorie, c'est que le sang qui transmet la malédiction et ce qui est transmis, c'est une faiblesse ou un sens particulièrement exacerbé... La preuve : la faiblesse évolue avec le temps ;-)

Je développerais plus tard.

Ignan

******

La première génération a aussi prouvé qu'elle était capable de transmettre des malédictions. Le feu, le soleil et le sang. D'une certaine manière aussi la vie éternelle et l'abaissement des capacités avec la dilution du sang.

Meujeuh

******

Salut
Je ne rajouterai rien sur les différentes malédictions de clan, car il y a déjà eu de très bon résumé...
Ce qui m'interpelle, c'est qu'on peut remarquer que depuis quelques temps avec les Livres de Clan Révisés, les malédictions (ou faiblesses) ne viennent plus seulement de Caïn.

Exemple: celle d'Haqim serait du à un rituel des Baalis.
Je pense que ces faiblesses, comme vous l'avez dit, se sont fixées sur les antédiluviens.....
Quant à la malédiction originelle de Caïn, elle vient de "Dieu", donc forcement elle s'est transmise à toute sa descendance!

Fred le Clug

******

Bonjour
Je me permet de vous rejoindre car ce sujet est très intéressant. Malédictions des Troisième générations par Caïn pour un crime commis sur les secondes. Je pense que les malédictions sont le reflets de l'âme de chacun des troisième génération et que Caïn a voulu le faire ressortir sur chacun d'eux. Pour Ravnos, il(elle) n'est pas obligé de volé(e) ou autres, il (elle) est condamné(e) a être seul(e), rejeté(e). On retrouve en cela tout l'esprit gitans.
Caïn est un père qui puni ses enfants, il les maudit, mais pour que jamais ils n'oublient leurs crimes. Je pense que Caïn n'a fait que ressortir en chacun leur vraie nature, les a condamnés à être vu tel qu'ils sont véritablement. Ainsi, les poussait-il a essayer de se comprendre... je pense que cela devait leur ouvrir la recherche de l'illumination vers le Golconda, car a la fin de sa colère, ne donne-t-il pas à Saulot le rôle d'être le guide de cette voie.

Sargatanas le Vagabond