

## Lamies, Totems et Fantômes

(Source : Casus Belli n° 84, texte : Pierre ROSENTHAL, illustration : Didier GUISEIX)



**Esprit, vampire, fantôme, tous ces mots ont souvent perdu l'aura de mystère et d'angoisse qui les distinguaient auparavant. Cela est dû au fait que l'on rencontre souvent ces entités dans la plupart des jeux de rôle. Et dès que l'on sait qu'un fantôme peut être "tué" à coup d'épée, la peur qu'ils suscitent n'est pas plus terrible que celle ressentie face à un gros ours. Nous vous proposons ici d'introduire dans vos campagnes la notion d'esprits qui vivent en marge de notre monde et qui cherchent à s'y nourrir et parfois même à s'y incarner. Heureusement, vous verrez qu'il n'y a pas que des avantages à cela et, quel que soit votre univers de jeu, savoir qu'il y a "autre chose" que le monde visible y ajoute de la profondeur.**

## Les différentes familles d'esprits

Pour cet article, nous nous contenterons d'évoquer les grandes catégories d'esprits, sachant que vous pouvez détailler vous-même chacune d'elles.

### Les lamies

On les appelle aussi, vampire, succube, muse, selon les cultures. Ce sont des êtres qui ont besoin de percevoir les émotions à travers un être humain. Elles l'investissent donc et lui donnent des capacités visant à lui faire découvrir la mort, la haine, l'amour, l'art dans des formes exacerbées. Le possédé devient alors un "artiste" particulièrement doué dans le domaine concerné. Mais dès que la lamie l'abandonne, ou qu'il ne la nourrit plus, elle se laisse dans un état de manque chronique.

### Les esprits-totems

Ses esprits sont souvent liés à des dieux animaux ou païens. L'exemple le plus fréquent est fourni par ces tributs d'homme-lions, d'homme-jaguards..., qui passent un pacte avec l'esprit totémique pour bénéficier de sa protection.

Evidemment, ce lien se paye aussi, et plus le totem est primitif, plus le mode de paiement l'est également.

### Les âmes des morts

Peu puissants, ces esprits sont les âmes de ceux qui sont restés coincés, après la mort de l'humain qui les abritait, entre la terre et un autre "ailleurs". On les distinguera sous le terme générique de fantômes. Ils "hantent" les humains qu'ils rencontrent pour essayer de regagner le monde des vivants (ce qu'ils ne pourront jamais), pour se venger de ceux qui sont restés sur terre (quête vaine mais fréquente), ou aider des humains (cas extrêmement rare de la "bonne action" qui leur permettra de partir "ailleurs").

## Comment se faire posséder

### Les lamies

**Attirer leur attention.** Les lamies étant voraces de sensations, elles auront tendance à aller d'elles-mêmes vers les sujets qu'elles sentent prometteurs. Mais des manifestations excessives, comme des orgies, des happenings artistiques, peuvent les attirer. Elles entreront alors en contact avec le futur possédé par le biais d'un rêve, lui promettant ce qu'il désire (célébrité, richesse, amour...) s'il se laisse investir. Comme les vampires de la légende, une lamie ne peut posséder un humain de cette manière que si celui-ci le désire. Elle peut également avoir plusieurs "victimes" en même temps, car elle peut se fixer dans le corps de celui qu'elle visite.

**Objets et lieux "magiques"**. Lorsque l'humain qu'elles possèdent meurt, certaines lamies entrent dans une sorte de stase et restent liés à un lieu ou à un objet. Si quelqu'un utilise l'objet, ou exerce une certaine activité dans le lieu, c'est comme s'il acceptait d'être possédé. La lamie se réveille et investit son nouvel "époux" (terme approprié car de nombreuses lamies se mettent en stase dans un anneau). Dans ce cas, la lamie aura du mal à avoir plusieurs hôtes.

## Esprits-totems

**Invocation temporaire.** Les tributs sauvages connaissent les chants et les danses qui appellent les esprits totems, dieux ou laos (pour les vaudou). L'attention de l'esprit en question capté par le chant, et investit le corps du prêtre ou du guerrier qui l'invoque. Son action dépend de sa nature (l'esprit-lion donnera force et rapidité, le laos des carrefours fournira des conseils avisés). L'incarnation dure un certain temps, au-delà duquel l'esprit quitte l'humain et le laisse à bout de souffle.

Lien définitif. Un humain peut vouloir se lier définitivement à un esprit-totem. Cela nécessite généralement une cérémonie, au cours de laquelle on tatoue les symboles du totem sur son corps (les scarifications sont également très efficaces). L'humain acquerra définitivement certains pouvoirs de son totem, mais de façon moins forte que par une invocation temporaire. Ce genre de lien est souvent pratiqué lors de la cérémonie initiatique qui marque le passage à l'âge adulte.

## Fantômes

**Mauvais endroit.** Certains endroits sont "remplis" de fantômes, et le simple fait de s'y promener peut les faire s'attacher à vous. Parfois, c'est la pratique mal maîtrisée d'actes magiques sur des sanctuaires qui les attirent. De nombreux nécromants sont donc infestés de fantômes (infesté veut dire hanté par une nuée de fantômes).

**Envoûtement.** Les sorciers peuvent obliger des fantômes à posséder des humains. Pour un envoûtement classique, il faut qu'il possède une "relique" s'est à dire une composante organique de la cible à envoûter. (ongle, cheveux, sang ...). Sinon il existe se que le vaudou appelle "l'envoi de morts". Qui consiste à préparer un piège avec de la terre provenant d'un cimetière. La personne qui touchera ou tombera dans ce piège sera alors infestée de fantômes.

## Les avantages

Si le diable n'était pas séduisant qui en voudrait ?

## Les lamies

L'avantage d'être possédé par une lamie est manifeste, l'hôte devient alors un artiste hors pair. De plus, sa résistance aux maladies et au vieillissement est augmentée. Exemple : on peut supposer que Cyrano de Bergerac (poète guerrier), Baudelaire (poète maudit), avaient pour "maîtresse" une lamie, qui leur donna une force, une inspiration ou une adresse hors du commun.

## Les esprits-totems

Qui a combattu des hommes-lions, des hommes-ours ou des hommes-loups a reconnu la férocité quasi inhumaine qui les menait au combat. Exemple : de nombreuses tribus américaines ou africaines connaissent ce mythe, et même celui du loup-garou peut s'y rattacher.

## Les âmes des morts

Il n'y a pas d'avantages connus à être infesté de fantômes. Exemple : des explorateurs, ayant profané des sépultures, font des cauchemars toutes les nuits, si terribles qu'ils les mènent au bord de la folie.

## Les inconvénients

### les lamies

une lamie demande à être payée en sensations fortes. Elle incitera donc à la débauche, aux combats meurtriers, aux attitudes excessives et autodestructrices (mais la force qu'elle confère à son hôte lui permet parfois de survivre là où un humain normal aurait déjà perdu la vie ou la raison).

### Les esprits-totems

S'il s'agit d'une invocation temporaire, les esprits-totems sont très matérialistes et demande un tribut en rapport avec leur archétype : des vies, du combat, de la richesse ... s'il s'agit d'un lien permanent, l'homme devra vivre désormais comme son totem (ou tout au moins s'en rapprocher le plus possible). Cette vie n'est pas forcément violente, elle peut être tranquille si tel est l'esprit de l'animal.

## Les âmes des morts

Elles ne peuvent pas faire autre chose que tourmenter leur hôte, mais elle le font très bien. La victime est assaillie d'hallucinations (visuelles ou auditives) ou bien fait des cauchemars particulièrement éprouvants. La puissance du fantôme est faible durant la journée, forte durant la nuit.

## S'en protéger

Trois protections universelles fonctionnent dans toutes les traditions et tous les univers.

### L'eau salée

L'eau salée empêche la magie de passer, (s'est un isolant) et les esprits de voyager. Cette protection est efficace que s'il y a une grande volume d'eau salée à traverser, et surtout elle évite d'être possédé, mais ne peut rien faire contre un esprit qui est déjà en place. C'est le meilleur moyen de se débarrasser d'une lamie, car c'est un esprit qui accompagne son hôte et non qui vit en lui. Il est donc possible, en passant d'un continent à l'autre, de faire que la lamie ne retrouve pas sa victime (du moins pas facilement).

Le sel pur éloigne également toutes sortes d'esprits, pourvu qu'on le jette sur la forme fantomatique. Le sel inerte (posé sur le pas d'une porte, par exemple) n'affecte que les esprits les plus faibles.

### Le fer

Les grandes quantités de fer empêche les manifestations magiques. Un homme en armure "homard" (comme celle des conquistadores) est bien protégé contre la possession. Par contre, un homme déjà possédé qui met une armure de fer prend des risques. Au mieux, il perd tous les avantages de l'esprit qui est en lui. Au pire il souffre le martyr, comme si l'armure était chauffée à blanc.

### L'alcool

L'alcool est un cas très particulier, car il diminue les défenses des humains vis-à-vis des possessions (d'où les nombreuses libations dans les religions, primitives ou non) et permet de mieux se préparer à recevoir l'esprit. Mais une fois qu'un esprit est à l'intérieur, l'alcool le soûle deux fois plus que l'humain. Ainsi une personne possédée par une lamie et qui veut conserver son libre arbitre devra boire suffisamment pour soûler l'esprit qui l'habite, mais pas trop pour ne pas sombrer dans le comas éthylique. S'est aussi la raison pour laquelle les tributs primitives interdisent l'alcool à leur chaman, car un être qui n'a jamais bu, et ne boira jamais, garde intacte en lui toute la puissance des esprits.

## Les autres protections

Selon l'univers dans lequel vous jouez, vous pourrez introduire des talismans, amulettes et autres wangas qui protègent des possessions. Il existe deux cas dans lesquels cette protection ne sert à rien :

- quand on accepte de se laisser posséder,
- quand on pratique une magie puissante dans un lieu rempli de fantômes, ceux-ci profitant de la brèche magique pour infester le magicien.

## S'en débarrasser

Quels que soient les civilisations, les univers ou les religions, la notion d'exorcisme existe partout, car la volonté de se débarrasser des esprit est universelle. Quoi que vous choisissiez comme méthode (à vous de l'inventer), elle doit être difficile et longue à mettre en œuvre. D'autant que plus la possession est volontaire (lamies et totems), plus l'esprit est difficilement délogeable. A noter qu'après son départ, le réceptacle perdra tous les bénéfices de la possession tout en restant souvent psychiquement affecté par l'aventure.

# Règles pour Simulacres

## Lamies et esprits-totems

Un humain possédé par un esprit-(lamies ou totem) perd définitivement un point d'Equilibre Psychique (EP).

Si l'humain perd son dernier point d'Equilibre Psychique, il ne devient pas vraiment fou, mais passe totalement sous la coupe de l'esprit qui l'habite.

Selon le type d'esprit, les bénéfices qu'en tire le possédé peuvent être choisis dans la liste suivante (vous pouvez en imaginer d'autres):

- Augmentation d'un talent d'un ou deux niveaux (de 0 à +1, de +1 à +3 par exemple) ;
- Usage double des Energies (un point d'Energie donne deux points de bonus au lieu d'un) ;
- Augmentation temporaire d'un point de vie ou de souffle;
- Insensibilité aux agressions physique (feu, froid) ;
- Don de voyage ;
- Usage ou augmentation des pouvoirs magiques ...

En contre partie l'esprit exige un paiement (méditation, création d'œuvre d'art, débauche, sacrifice ...) une fois par semaine. Si le prix à payer n'est pas accordé, le possédé perd 1 EP.

## Fantômes

En cas d'infection de fantômes, 1 EP est perdu temporairement. Il est récupéré quand la possession s'achève. Par conte, chaque épreuve pénible psychiquement, qui serait affrontée normalement avec un léger stress, est susceptible de faire perdre un points d'Equilibre Psychique

