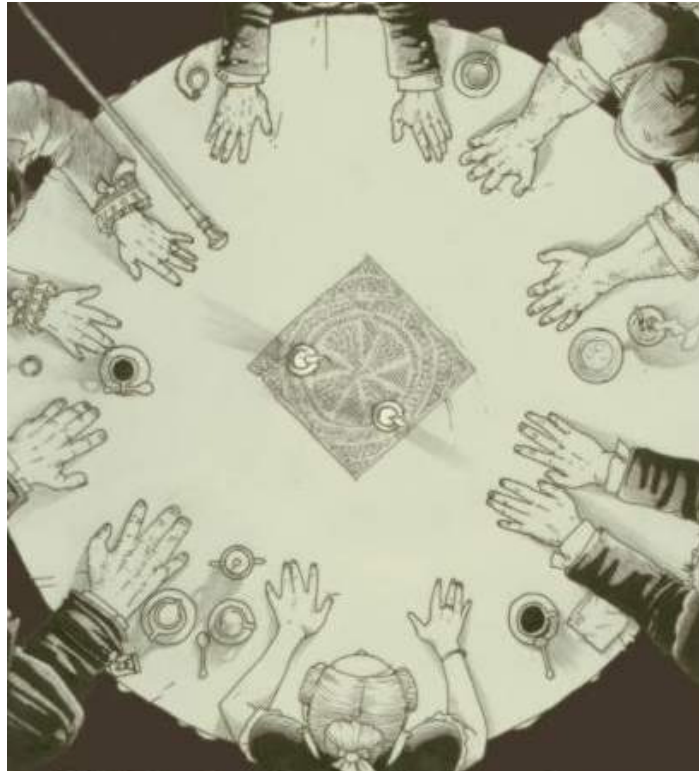


Talent de Spiritisme

Une aide de jeu pour Château Falkenstein
par Le Dupontesque – lemailauwill@yahoo.fr



Spiritisme [♠]

Le spirite fait tourner les tables, parle aux morts et dispose d'un étrange *fluide animal*. La mode pour le spiritisme est encore jeune à l'âge de la vapeur et assez confidentielle. Toutefois, des personnages comme Swedenborg au XVIIIème siècle et plus tard Alan Kardek, ont commencé à populariser sa pratique et à en faire une discipline scientifique « à part ». Dans la bonne société, on commence à former des cercles spirites autour de médiums charismatiques. Cette pratique est évidemment associée à la sorcellerie dans Château Falkenstein, et un bon thaumaturge fera toujours un honnête médium (on considère qu'un talent de sorcellerie accorde systématiquement le niveau inférieur en spiritisme. Ainsi un Thaumaturge « excellent » sera un « bon » spirite. Ce qui ne veut pas dire qu'un personnage « moyen » en sorcellerie serait forcément « faible » en spiritisme). En revanche, les Faes sont absolument hermétiques au spiritisme, leur nature est trop semblable à celle des esprits... On considère qu'un personnage Faë est automatiquement faible en spiritisme.

Pour pratiquer le spiritisme, il faut un **médium**, c'est à dire quelqu'un dont le talent est au moins « bon ». Le médium sera celui qui conduira la séance, ce sera toujours celui dont le talent est le plus élevé. Le médium et les autres membres forment le **cercle**. Un cercle est toujours composé d'au moins deux membres (dont le médium), le nombre de participant maximum dépend de la taille de la table ^_^ et du talent du médium (5 membres pour un « bon » médium, 6 pour un « excellent », 7 pour un « exceptionnel » et 10 pour un « extraordinaire »).

Un individu de talent « **faible** » en spiritisme ne devrait pas s'approcher d'un guéridon. Il est tout simplement trop « sceptique » et ruinerait les efforts du médium.

Un talent « **moyen** » peut se joindre à un cercle. S'il n'est pas en mesure de provoquer quoique ce soit, il peut tout de même contribuer (voir plus loin) et entrer en contact...

Un « **bon** » spirite peut former un cercle. C'est un médium acceptable, il peut entrer en contact avec des esprits au travers de moyens encore rudimentaires (par exemple une planche de Oui-Ja ou au travers de chocs contre la table, comme les esprits frappeurs). Il n'est pas en mesure d'obtenir des contacts clairs, des manifestations physiques évidentes ou de se « projeter » seul.

Un « **excellent** » spirite est en mesure de former un cercle solide et d'établir des contacts de qualité. Il est en mesure de se projeter dans l'espace de Swedenborg (également appelé plan astral) et de voyager de manière désincarnée. Il peut aussi amener de « bons » spirites à se projeter avec lui. Il est en mesure d'inviter des esprits à l'habiter et de communiquer au travers de lui (écriture automatique ou langage peu cohérent). Il peut être à l'origine de petits effets physiques (secousses, courants d'air...).

Un spirite « **exceptionnel** » est capable de permettre à son cercle de quitter le plan terrestre, de franchir l'ionosphère et voyager dans l'éther. Il peut être le vecteur de communication verbale et être à l'origine de manifestation physique impressionnante (table qui tourne, lévitation etc...).

Un spirite « **extraordinaire** » devient pratiquement immortel car à sa mort, son être astral est libéré. Il dispose d'une autorité sur les esprits qu'il conjure et peut les amener à se manifester comme des ectoplasmes.

Déroulement d'une séance

Une fois le cercle formé, les membres tirent chacun un certain nombre de carte.


Talent faible.....	- 2 cartes *
Talent moyen.....	1 carte
Talent bon.....	2 cartes
Talents excellent & exceptionnel.....	3 cartes
Talent extraordinaire	4 cartes


* ainsi un personnage « faible » neutralise les deux cartes les plus faibles en valeur, posées par le cercle.


Chaque membre doit placer une carte devant lui. Chaque nouvelle minute, on peut choisir de changer sa carte. On peut aussi choisir de changer la carte de quelqu'un d'autre. Les cartes qui ne sont pas placées, ou qui sont remplacées par d'autres, sont défaussées. On ne peut avoir qu'une seule carte devant soi.


Lorsqu'un joueur tire un joker, c'est la déconcentration. On fait table-rase de toutes les cartes déjà posées et l'on recommence.

Pour qu'il y ait une manifestation, il faut que tous les membres du cercle aient devant eux, une carte de la même couleur. **La couleur détermine le type de manifestation et la somme des valeurs des cartes posées détermine la durée en minute de la manifestation.** A la fin de la manifestation, on refait table-rase. Le médium est généralement éprouvé, il perd un point de santé (fatigue extrême).

Manifestation  : *Contact spirituel.* Cet exercice consiste à établir un contact entre les membres du cercle. Cette communion astrale (on parlerait de télépathie de nos jours) permet donc de communiquer sans passer par la parole. Elle permet notamment de réveiller des souvenirs enfuis, d'évoquer des rêves, etc... La clarté et la quantité d'information est évidemment fonction du talent des spirites et de la durée de la manifestation.

Manifestation  : *Poltergeist.* Il s'agit de permettre à un esprit de se manifester au travers du médium. L'esprit est ici considéré comme une entité autonome et libre de s'exprimer à sa guise et sur le sujet de son choix. Les esprits en question sont généralement des âmes errantes de défunts, assez perturbées par leur situation. Il arrive également que les médiums aient à faire à d'autres types d'esprits malins, cela peut se révéler dangereux ! Un médium « extraordinaire » est en mesure de bannir un esprit maléfique, mais un médium médiocre peut s'attirer de gros ennuis.

Manifestation  : *Question.* Cet exercice ressemble beaucoup au précédent, excepté que l'esprit en question n'est convoqué que pour répondre à des questions précises. Il est contraint et l'on fait appel à sa nature surnaturelle pour obtenir des réponses « venues de l'au-delà ». L'esprit s'exprime également au travers du médium, mais il n'a aucune autonomie. Il se contente de répondre. Les questions peuvent porter sur le futur, sur des choses que l'esprit n'est pas sensé connaître. Les réponses sont toutefois toujours assez sibyllines...

Manifestation  : *Transmigration.* La transmigration est l'action de projeter son esprit (ou âme, ou corps astral) hors de son enveloppe charnelle, sans avoir à expérimenter un décès. L'esprit du spirite se trouve hors de son corps, dans l'espace de Swedenborg, un reflet brumeux de la réalité où se détachent les âmes, comme des spectres. On évoque « un rêve fantomatique du monde... ». Dans le plan astral, le spirite peut voyager à la vitesse de la pensée mais la ressemblance entre le monde réel et astral est loin d'être parfaite. Par ailleurs, seul un médium au talent « exceptionnel » peut franchir la voûte céleste et gagner l'éther. Il peut emmener ainsi les membres de son cercle au-delà de l'ionosphère. C'est de cette manière que Camille Flammarion explore les astres ! Seul un « excellent » spirite peut ainsi se désincarner, un « bon » spirite » ne pourra le faire qu'avec l'aide d'un médium « excellent ». Les corps des membres du cercle restent là, autour de la table, visiblement inconscients, les yeux dans le vague. Si l'on cherche à réanimer le corps, son esprit le réintègre presque instantanément, quelle que soit la distance (sauf incident...).