



[Métaphysique] Possession et Exorcisme

mercredi 18 janvier 2012, par [rollytroll](#)

Un démon possède une personne ; c'est un cas de possession.

Un esprit hante un lieu ; c'est un cas de hantise.

Dans cet article nous traiterons principalement de la possession et de l'exorcisme, mais pas d'inquiétude, les esprits auront leur article en temps et en heure.

Les différents types de possession

On distingue quatre types de possessions :

1. La victime est en état de grâce et consentante. Typiquement, il s'agit d'un Inspiré divin qui se livre de façon consciente à la possession pour éprouver sa Foi, tenter de soutirer des informations sur le démon qu'il combat, sauver une autre âme. Les Inspirés divins et toutes les personnes susceptibles de faire le bien, sont les cibles préférées des démons.

2. La victime est en état de grâce et n'est pas consentante. Entre dans cette catégorie, les exorcistes qui luttent de façon presque physique avec les démons.

3. La victime n'est pas en état de grâce et n'est pas consentante. Les profanes et toute personne n'ayant aucune forme de Foi et se retrouvant victime involontaire d'une entité démoniaque entrent dans cette catégorie.

4. La victime n'est pas en état de grâce et est consentante. La plupart des cultistes et autres pactisants qui espèrent l'attribution de pouvoirs en devenant les victimes consentantes de rituels démoniaques entrent dans cette catégorie. Ne nous leurrions pas, ce sont aussi des victimes.

Les étapes de la possession

1. La manifestation. La victime est en proie à des phénomènes inexpliqués "extérieurs", mais elle possède encore sa volonté propre. La manifestation est un premier contact entre l'entité et la victime plus ou moins prolongé. Le but de l'entité est de trouver un "point d'entrée" dans le corps et l'âme de la victime. Certains rituels démoniaques ont pour but de créer un cercle de manifestation autour de la victime désignée afin de faciliter la possession.

2. L'infestation. Profitant d'une faiblesse (voir juste d'un instant de faiblesse), de la victime, l'entité est entrée. Mais l'esprit de la victime est encore présent, l'entité va l'affaiblir, le corrompre ou le détruire pour pouvoir s'incarner entièrement dans le corps de la victime. L'entité continue son travail de sape de l'intérieur et s'acharne donc à torturer l'esprit et le corps de la victime afin d'en prendre le contrôle. Les phénomènes inexpliqués sont du type "intérieurs" et peuvent donner une impression trompeuse de calme avant la tempête.

3. La possession proprement dite. L'entité a réussi à séparer l'esprit et le corps, dont il contrôle les mouvements désarticulés. L'entité va marquer l'âme de la victime de son sceau. L'entité démoniaque pourra dès lors solliciter la victime à volonté, soit pour l'amener à accomplir à distance quelques tâches obscures, soit en l'utilisant comme corps d'incarnation dans ce monde. Solliciter et débarrasser l'âme de ce sceau (traditionnellement en invoquant son lien avec une forme de Foi, si un tel lien existe) se révèle bien souvent la dernière chance d'exorciser la victime.



Les signes de la possession

Ces signes permettent de découvrir qu'une personne est possédée par une force maligne :

- **glossolalie**, parler des langues inconnues,
- **esprit de blasphème**, horreur des symboles sacrés,
- **révélation occulte**, connaître des choses cachées ou futures,
- **force surnaturelle**, une force physique hors du commun,
- **manifestation de pouvoirs**, apesanteur, contorsions contre-nature et autres capacités communes aux démons.

Les étapes de l'exorcisme

Officiellement seuls les exorcistes habilités par l'Eglise selon un ensemble de critères rigoureux sont habilités à pratiquer le "Grand Exorcisme". Habituellement, les exorcistes commencent par enquêter pour déterminer si le cas qu'on leur a soumis relève réellement de la possession et pas de la maladie mentale.

Ensuite, ils observent les symptômes et tentent d'entrer en contact avec l'entité pour déterminer le stade de possession et avoir une emprise (via le nom de l'entité par exemple) sur le démon.

Enfin, il procède à l'exorcisme proprement dit en utilisant "le rite catholique romain" et le pouvoir d'inspiré divin "exorcisme".

Dans le cadre de ce jeu, les exorcistes "officiels" sont tous des Inspirés Divins. Toutefois, de "petits exorcismes" (qui se révèlent parfois tout aussi efficaces en fonction de l'orientation de votre chronique) sont accessibles aux autres catégories d'Elus. Les processus sont juste un peu plus longs et difficiles.

- En utilisant **la magie invocatoire** :

- Déterminer le stade de possession "Perceive true nature",
- Identifier le démon en utilisant "Soul projection",
- Extraire le démon du corps en utilisant "Remove

- malificious spirits",
- Détruire le démon en utilisant "Soulfire blast".

- En utilisant **la voyance** :

- Déterminer si la victime est possédée avec "Mindsight",
- Identifier le démon en utilisant "Mindtalk" ou "Mindtime",
- Extraire le démon en utilisant "Mindrule",
- Détruire le démon en utilisant "Mindkill".

- En utilisant **la nécromancie** :

L'enfer étant un royaume de Geburah, on peut imaginer que certains pouvoirs fonctionnant sur les esprits des morts peuvent fonctionner dans une certaine mesure sur les créatures démoniaques.

- Déterminer si la victime est possédée avec "See the dead" (death speech),
- Identifier le démon en utilisant "Communion with the dead" (death vessel),
- Extraire le démon en utilisant "Expel spirit" (lordship),
- Détruire le démon en utilisant "Wishkill" (death mastery).

- En utilisant **l'inspiration divine** :

- Déterminer si la victime est possédée avec "Divine sight"
- Identifier et extraire le démon en utilisant "Exorcism"
- Piéger le démon en utilisant "The binding"
- Détruire le démon en utilisant "Holy fire"

Scénario d'un exorcisme

De nombreux films proposent des cas d'exorcisme qui sont autant d'idées de scénarios potentiels (voir article correspondant). D'une manière générale, ceux-ci se décomposent simplement.



- **Phase d'approche** : la victime attire à son corps défendant l'attention d'un damné, d'un culte, d'une ancienne victime qui va l'approcher et la toucher/marker (soit directement sous forme humaine ou animale, soit par l'intermédiaire d'un objet maudit).

- **Phase d'incubation** : la victime tombe malade, manifeste des dons étranges, des événements bizarres ont lieu autour d'elle. C'est en général à ce moment-là que les proches font appel à un exorciste ou à nos valeureux personnages.

- **Phase d'enquête** : le but est de découvrir l'identité du démon, en essayant de comprendre pour quelle raison il a choisi précisément cette victime et à quoi il la destine une fois en son contrôle. C'est souvent une lutte d'ego.

- **Phase d'exorcisme** : une fois le nom arraché à l'entité, l'invocation d'un pouvoir supérieur, une volonté hors du commun, l'exécution du rituel de purification, permettent dans le meilleur des cas, la réussite de l'exorcisme.

Et si l'exorcisme échoue ?

En plus du remord qui rongera inmanquablement vos personnages (faisant des proies tentantes pour ce genre d'entités), le meneur de jeu pourra commencer à travailler un scénario du type "**chasse au démon**" pour sa prochaine séance. Qui sait quel plan machiavélique, cette créature va-t-elle maintenant pouvoir mettre à exécution ?