

# Créatures de légende : les Syllogomanes

Texte paru dans le magazine Casus Belli #3 (octobre 2010)

Auteur : Le Grümph

*En 1947, c'est plus de cent trente tonnes de détritrus divers qui furent sortis de la maison des frères Collyer à Harlem, NYC – des poussettes de bébé, des chariots de poupée, des bicyclettes rouillées, de la nourriture avariée, une collection d'éplucheurs à patate, des fusils, carabines et pistolets, des chandeliers en verre et en cristal, plusieurs boules de bowling, des appareils photographiques, une capote de voiture, un cheval d'arçon, des mannequins de coutures, des portraits et des images, des photos pornographiques, des bustes de plâtre, un immense tas de ressorts de sommier, des chaises pour bébé, un poêle à fioul, plus de vingt cinq mille livres (sur la médecine, l'ingénierie ou le droit), des organes humains dans des bocaux (le père des frères Collyer était médecin), le châssis d'une vieille voiture, des tapisseries, des dizaines de tapis superposés, des centaines de mètres de coupons de tissus, des horloges partout, quatorze pianos (droits et à queue), un clavecin, des instruments à corde et à vent en quantité, des disques par centaines, d'innombrables paquets de magazines et de journaux remontant à plusieurs décennies, des boîtes et des boîtes de boutons, d'épingles, d'écrous, de vis, des chaises pliantes, des fauteuils, des machines à coudre, une presse à vin, des faisceaux de vieux parapluies attachés entre eux...*

*Si ce cas étrange et extrême peut amuser ou interpeller – la propriété des Collyer à New York était immense et s'élevait sur trois étages – il n'est pourtant pas isolé. Il s'agit même d'une affection mentale connue et étudiée.*

*La Syllogomanie est un trouble obsessionnel compulsif (en anglais, on les appelle compulsive hoarders). Les malades amassent un grand nombre d'objets dans leur maison, jusqu'à causer des inconforts majeurs à eux-mêmes, à leurs proches et à leurs voisins. Sans compter les dangers innombrables qu'ils occasionnent – incendie, infestation de vermine, rats et opossums, cafards et puces. Durant des décennies, les Syllogomanes peuvent ainsi accumuler toutes sortes d'objets, précieux parfois, parfaitement communs et ordinaires le plus souvent, en une multitude d'exemplaires inutiles. Ce qui commence comme une aimable collectionniste vaguement excentrique évolue vers un véritable dérangement psychologique.*

*À moins que les médecins et la société ne se trompent complètement...*

## Capsules temporelles

Ainsi que le savent les chamanes et les sorciers, les affections mentales sont souvent la représentation physique d'un lien particulier entre l'individu et certaines manifestations surnaturelles que le commun ne perçoit pas\*.

Les Syllogomanes n'échappent pas à la règle. Pour quelques cas connus (par la famille ou les journaux), il existe des milliers de tels individus dans le monde dont personne n'entend jamais parler. Ils finissent simplement, une fois leur tâche accomplie, par glisser hors du temps et par disparaître.

Une tâche ? Effectivement.

Les Syllogomanes partagent une compulsions commune qui leur fut insufflée – sur quels critères, nul ne le sait – par une entité aussi vieille que le monde. Son nom nous est inconnu. Peut-être est-elle signalée dans quelques livres anciens ; peut-être apparaît-elle dans des légendes préhistoriques remontées à nous par l'antiquité ; ou simplement est-elle à l'origine de nos comportements accumulateurs, d'hommes capables de construire greniers et réserves. Elle se cache peut-être derrière nos mères nourricières, nos dieux des moissons, du commerce et de la richesse.

La tâche des Syllogomanes est de construire des Sambaqui. Nous utilisons ce mot, faute d'un terme sans doute plus précis – mais tous les mystères liés à ces êtres hors du commun ne nous furent pas révélés. Un Sambaqui désigne, dans le langage des archéologues, des décharges humaines fossilisées : les os et les coquillages entassés là par des générations d'hommes, en même temps que tesselles et éclats, tissus et ordures, se désagrègent et leur calcium fossilise et conserve à jamais tout ce à quoi ils sont mêlés. Ce sont des trésors extraordinaires pour les explorateurs des temps passés\*\*.

Les Sambaqui des Syllogomanes sont d'une espèce un peu différente. Lorsqu'un Syllogomane arrive au terme de sa vie – et à condition que personne n'ait interféré dans le processus – son bric-à-brac extraordinaire disparaît soudainement. Il devient une sorte de capsule temporelle, un morceau d'histoire de la terre et des hommes préservé à jamais par une gangue surnaturelle. C'est ainsi sans doute que l'entité antédiluvienne, cosmique qui sait, fait collection de collections.

## En jeu

Les Syllogomanes sont des créatures de légende qui peuvent intervenir de nombreuses manières selon les univers et les époques.

## Dragons psychotiques

Les dragons classiques amassent des quantités incroyables de trésors et d'objets magiques, des collections numismatiques étendues et tout un fatras d'œuvres d'art assez extraordinaires. C'est même pour cela qu'on les chasse et qu'on tente de les cambrioler. Ce que l'on passe souvent sous silence, c'est l'incroyable quantité d'objets sans intérêt, de trucs cassés, abîmés, rouillés, qui s'empilent dans tous les recoins de leurs cavernes et de leurs antres. S'il fallait réellement que les aventuriers fouillent ces monceaux de bidules et trient boutons de culotte et pièces de cuivre, les expéditions sous la montagne prendraient vite l'allure de visite chez une vieille tante acariâtre qui pique – une obligation, jamais un plaisir. Mais les choses ont une raison d'être et ce n'est pas par simple confort que les dragons entassent ainsi tout ce qu'ils peuvent trouver et piller. Ils sont missionnés pour cela et, une fois atteint l'âge vénérable, ils disparaissent et leur Sambaqui avec eux.

## Collections et collectionneurs

Le plus étrange sans doute, c'est que certains Syllogomanes – plus sensibles peut-être à l'influence de l'entité mystérieuse qui les unit – savent toujours précisément ce qu'il y a dans leur indescriptible foutoir. À chaque fois qu'ils ajoutent un objet ou qu'ils en perdent un, ils en ont une conscience aigüe. Pire, il arrive qu'ils sachent parfaitement où s'arrête leur collection et où commencent celles de leurs semblables. Comme ce sont des amasseurs avides, ils répugnent à laisser partir des fragments de leurs trésors, mais c'est là pourtant que se nichent l'objet unique, l'indice essentiel, l'idée géniale après lesquels courent les personnages : un article d'un journal dont les archives ont brûlé, un exemplaire d'une publicité ancienne dont les tracts se retrouvent sur plusieurs scènes de crime, des archives photographiques d'une fête communale oubliée, le tire-bouchon promotionnel d'un mois de janvier précis que demande le démon de savoir en échange de ses conseils... Un syllogomane peut être l'équivalent de votre fixer préféré, de votre indic habituel, lorsque vous menez une enquête un peu complexe, aux ramifications étonnantes. Bien sûr, il faudra braver l'odeur, les insectes, le chaos et la paranoïa de celui-ci pour parvenir à mettre la main sur la preuve cruciale que vous cherchez. Mais le jeu en vaut la chandelle.

## Cosmique troupiier

L'entité elle-même et les savoirs qu'elle protège sont à même d'intéresser n'importe quel aventurier de l'étrange. Qui ne donnerait pas sa main droite pour accéder à l'un des Sambaqui ainsi retiré de la trame du temps ? Quel archéologue, obnubilé par une idée étrange, une découverte insolite ou une intuition démente, ne voudrait pas trouver là les preuves qui lui donneraient le prix Smith-Wintemberg ou le prix Martorell ?

Vous pouvez en faire l'objet d'une quête ésotérique pour Trinités ou Nephilim, une étape obligatoire sur les chemins du Golconda, une épopée pulp complète où Nazis, archéologues fous et aventuriers intrépides se tirent la bourre d'un bout à l'autre de la terre...

Vous pouvez aussi penser qu'un scientifique du quatrième millénaire pourrait apprendre à tordre le continuum pour les déceler et y accéder. Dans ce cas, l'entité serait-elle, non pas un Grand Ancien (ou un protecteur de la Terre), mais le dernier représentant d'une race de Pré-curseurs ?

Dans tous les cas, quels incroyables graals ces Sambaqui renferment-ils ?

*\*Note : vous l'avez certainement remarqué, mais ceci est un magazine de jeu de rôle. Et tout comme la magie ne marche pas vraiment, les propos que nous tenons ici sont, assez généralement, de l'ordre de l'extrapolation imaginaire. Du pas.*

*\*\*Le terme s'applique aussi aux nids de certains rongeurs nord-américains. À cause de la méthode de construction (un amoncellement d'objets naturels ou artificiels conservés par de l'urine), ces nids perdurent à travers les âges – certains ont plus de quarante mille ans d'ancienneté. Ils remplacent aujourd'hui l'étude des pollens pour explorer le temps et les climats. Est-ce que ces espèces de rats sont aussi concernés par l'entité des Syllogomanes ?*