

# HOU...

Racontons une histoire



## qui fait peur

Jeu coopératif et narratif

Joueurs : 1 à 5

Durée : 30 à 60 minutes

Âge : 16+

Matériel :

print-and-play + une  
bougie + 20aine de j'tons

Auteur : Dr. Putois

Illustration : Cecily Devil



Hou... est un jeu convivial. Il n'a aucun esprit de compétition. Le cœur du jeu repose sur l'envie de partager un moment créatif et émotionnel : se faire peur en racontant des histoires hantées.

Hou... est un jeu coopératif. A tour de rôle, les joueurs proposent un récit puis ils en sélectionnent un de manière collégiale qui sera écrit succinctement au recto de cette feuille. L'entre-aide est bienvenue pour les joueurs non-inspirés. Les joueurs peuvent reprendre un récit préalablement raconté en y apportant des améliorations. La seule chose qui compte : élaborer ensemble le récit le plus dérangeant, le plus effrayant et le plus fantastique.

Hou... est un jeu d'ambiance. Nous conseillons d'y jouer la nuit, par mauvais temps, au coin d'une cheminée. Les chapitres 1, 3, 6 et 7 se racontent dans l'obscurité, bougie soufflée. Optez pour une musique d'ambiance calme, comme sonate de clair de lune de Beethoven ou les nocturnes de Chopin.

Hou... est un jeu narratif avec des nœuds dramatiques, conçu pour qu'un fil rouge se crée progressivement au fur et à mesure de la narration. Le suspens et l'émotion forte seront d'autant plus au rendez-vous si les premiers récits laissent des détails mystérieux, des éléments vraiment étranges ou des zones d'ombres.

Inspiration : dame blanche, auto-stoppeuse fantôme, lavandières de minuit.

Le lieu et l'époque de la narration sont proposés et choisis au premier chapitre: contemporain, futuriste, médiéval-fantaisie, XIXème siècle, antiquité, une maison, un village, un quartier, une région...

Lisez à haute voix :

Racontons ensemble une histoire pour nous faire peur ! Allumons cette bougie et éteignons les autres lumières. Nous sommes des chasseurs de fantômes avides de libérer les âmes perdues et soulager les habitants d'un lieu hanté. Nous nous retrouvons ce soir autour de cette table pour conter l'histoire d'un fantôme. Il s'agit de suivre les 8 chapitres de la narration (cf. verso): Nous décrirons (1) des manifestations paranormales et (2) les croyances et rumeurs associées, (3) des apparitions fantomatiques et (4) leurs conséquences sur les habitants, (5) des rites étranges des habitants en lien avec (6) le sombre passé du temps de la vie du fantôme, nous terminerons par décrire (7) la mort du revenant pour enfin (8) deviner le moyen de le libérer.

À chaque chapitre, chacun d'entre nous proposera un récit. Nous pouvons reprendre un récit déjà raconté afin de l'améliorer ou proposer un récit totalement différent. Il s'agit de tenter de raconter un récit encore plus étrange et flippant que ceux déjà narrés. Les joueurs non-inspirés pourront passer leur tour. Nous choisirons ensuite le récit le plus effrayant, le plus mystérieux et le plus logique par rapport aux autres chapitres préalablement créés. Nous donnerons enfin un j'ton « Hou... » au joueur ayant proposé l'élément le plus terrifiant ou le plus mystérieux du chapitre.

Les chapitres fonctionnent en couple : les chapitres impairs introduisent des éléments mystérieux ; les chapitres pairs les réactions, causes ou conséquences. (1-2) Les croyances et légendes répondent aux manifestations étranges. (3-4) Les conséquences dramatiques répondent aux apparitions du fantômes. (5-6) L'épisode dramatique de la vie du fantôme est l'origine des commémorations inconscientes que font certains habitants à travers des rites, us ou coutumes étranges dont ils ignorent le fondement mais qui à leur insu perdure la mémoire du fantôme. (7-8) Le moyen de libérer le fantôme répond à la mort du revenant et aussi à l'ensemble des autres chapitres.

Au chapitre 8, le joueur ayant le plus de j'tons « hou... » incarnera le fantôme. Il écrira sur une feuille le moyen pour être libéré : Que doivent faire les habitants ou les chasseurs de fantômes pour briser la malédiction qu'enchaîne l'esprit au monde des vivants ? Les autres joueurs proposeront ensuite, un à un, un moyen de libérer le fantôme. Si un joueur devine, le fantôme sera libéré ; ce joueur décrira alors l'ultime apparition du fantôme, nous aurons gagné. Si personne ne devine, alors la malédiction perdurera, le fantôme racontera alors comment nous, chasseurs de fantômes, seront bannis par les habitants, nous aurons alors perdu.

*Conseils : Décrivez et choisissez une manifestation et des rites vraiment bizarres au chapitre 1 et 5, ils doivent laisser planer le mystère jusqu'au chapitre 6 et 7 et inspirer le plus de scénarii possibles. Il peut s'agir d'un groupe de fantôme et non d'un seul fantôme.*

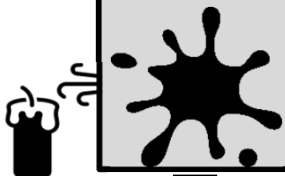


*Phénomène paranormal : 1 objet, 1 lieu, 1 moment, 1 date*

*Qui commémore involontairement le mort ? Et comment ?*

1

Manifestations étranges



2

Rumeurs du voisinage

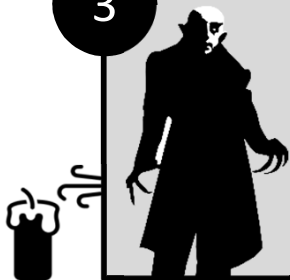
*Qui'en disent les gens ? Rumeurs, légende, ragots*



3

Apparition du revenant

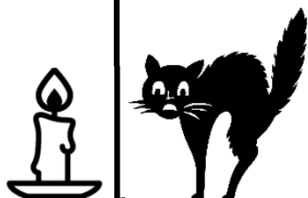
*Quelle tête a le fantôme? Quand, où, comment, à qui, apparaît-il ?*



4

Conséquences dramatiques

*Que subisse les gens? Quelle catastrophe est causée par le fantôme ?*



5

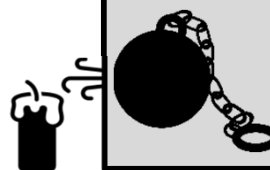
Us & coutumes pas banales



6

Sombre passé du revenant

*Quel drame a vécu l'esprit pour être enchaîné au monde des vivants ?*



7

Décès tragique du revenant

*Comment le fantôme est-il mort? Meurtre, Suicide? Où ? Quand ?*



8

Conjuration

*Que doit-on faire pour libérer le fantôme ?*



*Ultime apparition ?*



# Faits paranormaux

## Inspirez vous

Toute femme devient hystérique si elle rentre dans cette chapelle à la saint Berthe d'Uzine.

Chaque 1<sup>er</sup> mardi de chaque mois, un accident de voiture au carrefour des 5 chemins.

Chaque mois d'aout, le corps d'un éboueur est retrouvé dans son camion à ordures à Marseille.

A l'ouverture de la chasse, dans les Ardennes, un chasseur est retrouvé mort, son cadavre meurtri par des dents de lapin.

Les cloches sonnent toute la nuit de chaque 11<sup>ème</sup> jour de chaque mois à Vézelay.

Les statues pleurent des larmes de sang à Dijon.

Un bateau coule la nuit de pleine lune dans le port de Paimpol.

Chaque jour à midi, une boîte aux lettres disparaît à Grenoble.

Une tête de bouc est plantée sur le monument au mort chaque 11 novembre à Epinal.

Les vaches deviennent folles ou font du lait caillé à Trifouilly les bœufs..

Tous les prix des magasins changent la nuit avant les soldes dans le 1<sup>er</sup> arrondissement de Paris.

Il pleut de la merde chaque mardi soir à Couilly en Auxois.

Tous les habitants d'Étretat perdent la langue à la saint Barthélémy.

Ça sent le soufre tous les mois d'avril à Beaune.

Le frigidaire se vide toutes les nuits de samedi.

On entend crier des enfants dans le bureau du directeur de l'école chaque samedi soir.



Titre : Hou! Auteur : Benjamin Putois  
Version 1.0 – 24 décembre 2017  
sous licence Creative Commons  
CC-BY-NC-4.0: Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
+ Illustrations : Cecily Devil



# Coutumes étranges

## Inspirez vous

Chauve-souris clouée sur les portes

Fenêtres et portes ouvertes toutes une nuit

Motus et bouche cousue pendant une journée

Bain de minuit

Défilé de déguisement de diables

Brûler un homme de paille

Traditions culinaires, trinquer, les bonnes manières à table

Feria de taureaux

Baston de tomates, boue...

Bougies aux fenêtres

Danses folkloriques, fest noz

Pèlerinage, procession, déambulation

Distribuer du muguet au seuil de belles, des orties aux laides  
1<sup>er</sup> mai et amener sur la place du village tout ce qui traîne

Inspirez-vous des traditions de votre région :

La fête du cochon, du boudin, de la truite, de la moule, la foulées du Gois,

Inspirez-vous de traditions religieuses :

Saint sylvestre et le gui, épiphanie et la galette, la chandeleur et les crêpes, la saint valentin et les amoureux, Mardi-gras et le carnaval, Pâques et les œufs, Nuit de Walpurgis et arbre de mai, Fête des fantômes en Chine, la Toussaint et les morts, Noël et le père fouettard.

Merci d'écrire votre récit ou un commentaire sur <http://narratif.org>

# Exemples



**Manifestations étranges** : Le Métro n°11 de 11h à la station Iéna a tous les jours 11 minutes de retard. Pourtant, il part toujours à l'heure à la station précédente.

**Rumeurs du voisinage** : On prétend que le chauffeur s'arrête et picole entre les deux stations, qu'il y aurait un trou spatio-temporel, qu'il y aurait un problème technique.

**Apparition du revenant** : Un enfant fantomatique jouant de l'accordéon apparait sur les rails à 11h.

**Conséquences dramatiques** : Plus personne ne prend le métro sur toute la rame de peur de voir le fantôme. Les voyageurs qui n'oblitéraient pas leur ticket étaient pris de vertige et tombaient dans les pommes. Uniquement les mendiants peuvent y pénétrer sans encombre; depuis la station est un immense squat.

**Us & coutumes pas banales** : Tous les voyageurs à Iéna jettent une pièce sur le rail juste avant que la rame arrive.

**Sombre passé du revenant** : Un titi de Paris n'oblitérait jamais son ticket à la station Iéna pour aller travailler à la manufacture car son maigre salaire ne lui permettait qu'à peine de manger. Il faisait la manche en jouant de l'accordéon.

**Décès tragique du revenant** : Les habitants du quartier ne supportant pas voir ce Titi porta plainte auprès de la RATP, on chercha à le chasser. La dernière fois, un contrôleur le coinça : c'était payer son amande ou sauter sous la métro ... de 11h !

**Conjuration** : Ne pas faire payer les voyageurs à cette station pendant 11h d'affilées en les obligeant à écouter du Yvette Horner !

**Manifestations étranges** : Les arbres de la forêt de Fay pleurent de la sève de sang du 14 février au 14 mai.

**Rumeurs du voisinage** : Les villageois croient que la forêt est maudite, que c'est le symbole de menstruation et que les couples ne doivent pas faire l'amour pendant cette période au risque de mourir.

**Apparition du revenant** : Une jeune fille fantomatique est aperçue à la Saint Valentin dans la hêtraie de Fay, elle vole dans les arbres.

**Conséquences dramatiques** : Plus aucun couple ne sort à la Saint Valentin. Par peur, ils dorment tous à l'auberge des cul-tourné pendant trois mois. Le taux de divorce augmente drastiquement pendant cette période, la natalité étant en chute libre.

**Us & coutumes pas banales** : Dès qu'ils sont en couple, les habitants du village écrivent leurs prénoms sur les hêtres.

**Sombre passé du revenant** : Amoureuse du bucheron, la plus belle fille du village lui avait donné rdv à la saint Valentin sous le plus bel hêtre de la forêt. Il n'était jamais venu prétextant qu'elle était trop grosse. Elle avait attendu 3 mois sous le même arbre. Rares étaient ceux qui lui avaient apporté à manger, ses parents prétextant qu'elle finirait bien par passer à autre chose... trois mois de jeun la rendirent rachitique... Mais le bucheron ne vint pas une seule fois.

**Décès tragique du revenant** : Au bout de 3 mois, elle écrivit leur prénom sur l'arbre et se pendit.

**Conjuration** : Il faut couper les arbres aux prénoms.





# Exemples

**Manifestations étranges :** Les huîtres de Douarnenez sont remplies de jaune et blanc d'œufs pendant à la période des grandes marées d'automne.

**Rumeurs du voisinage :** Les mouettes seraient maudites et qui touchent leur fiente perdrait de l'argent. L'écosystème serait pourri depuis que l'industrie de la pêche à la sardine s'est implantée à Douarnenez.

**Apparition du revenant :** Un chalutier fantôme gigantesque erre devant l'île de la Mort par la grande marée attirant dans son sillage des milliers de mouettes. Il drague toutes les nuits sans relâche.

**Conséquences dramatiques :** Des milliers de poissons morts amenés par la marée encombrant le port, la pêche tombe en charpie. Les guanos recouvrent trottoirs et terrasses, le tourisme bat de l'aile.

**Us & coutumes pas banales :** Les habitants de Douarnenez se baignent nus à chaque grande marée.

**Sombre passé du revenant :** Un groupe de marin à bord de « La mouette rieuse » avait continué de pêcher 24h/24h pour faire un pied de nez aux quotas qui avaient été instaurés par les politiques locales et à l'interdiction de draguer par grand coefficient. Le chalutier avait été le symbole de la résistance des pêcheurs de la région. Il ramenait des quantités invraisemblables de poissons au port chaque jour. Mais les pêcheurs voisins devinrent vite jaloux et virent leur chiffre d'affaire dégringoler. Ils clamaient que « la mouette pilleuse les avait mis à nu ! » Ils décidèrent de se venger...

**Décès tragique du revenant :** Au moment des avitaillements, les pêcheurs concurrents ne donnèrent que des œufs pourris à l'équipage de la « Mouette Pilleuse ». L'équipage mourra en mer d'intoxication alimentaire !

**Conjuration :** Il faut avitailler en poissons et œuf frais la « mouette rieuse ».

**Manifestations étranges :** Un chaudron rempli de crapauds atterris sur la place du village tous les changements de saisons.

**Rumeurs du voisinage :** Une sorcière survolerait le patelin à chaque changement de saison et perdrait son paquet.

**Apparition du revenant :** Un fantôme vêtu d'une robe de princesse survole les marais.

**Conséquences dramatiques :** Apeurés tous les batraciens envahissent le village.

**Us & coutumes pas banales :** Les jeunes filles du village doivent aider tous amphibiens à traverser la route puis les embrasser.

**Sombre passé du revenant :** Une princesse en mal d'amants visita la sorcière, la rebouteuse, de la région, qui n'était qu'une sale peau qui avait à peine le don de cuisinière ! Pour se moquer de cette jeune insolente, elle lui fit croire qu'au bout du millième crapaud embrassé, un prince charmant apparaîtra. La princesse fût la risée de la contrée pendant 4 saisons ! Tout le monde se moquait-elle la voyant parcourir les marais par tout temps !

**Décès tragique du revenant :** Elle fini par se noyer dans le marais.

**Conjuration :** Il faut réunir une centaine de crapauds dans un chaudron, leur couper la tête et les jeter dans le marais.



# Exemples

**Manifestations étranges** : Des vers de terre sortent de la salade verte au restaurant « Belle France » depuis le 1er avril.

**Rumeurs du voisinage** : Les provisions du restaurant ne sont pas fraîches. La patronne, tellement avare, n'approvisionne pas fréquemment sa boutique.

**Apparition du revenant** : Un squelette anorexique apparaît à la table n°1 de la « Belle France », chaque 1<sup>er</sup> mai.

**Conséquences dramatiques** : Le restaurant fait salle comble qu'une fois dans l'année, le 1<sup>er</sup> avril, les badauds venant contempler le fantôme. Le reste de l'année, le restaurant est vide de peur de tomber sur des vers de terre.

**Us & coutumes pas banales** : Les habitants de la ville du restaurant « Belle France » sont tous végétariens. Les bouchers, charcutiers, poissonniers ont fermé boutique. Les habitants lèchent leur couteau toujours avant de passer à table.

**Sombre passé du revenant** : Une jeune anorexique ne déjeunait qu'au « Belle France » et ne commandait qu'une salade verte à chaque repas. Etant admirée par sa grande beauté, le restaurant se remplissait de courtisans et d'amateurs de belle viande. Voyant un manque à gagner en ne servant qu'une salade verte, la patronne usa de milles stratégies pour convaincre la jeune femme de manger autre chose, elle lui servait escargots, côte de bœuf, sauté de veau... la jeune fille les repoussait à chaque fois scandant : « Plutôt lécher mon couteau que de manger de la viande ! » sous les rires de tous les clients qui attendaient la réplique comme un spectacle.

**Décès tragique du revenant** : Un 1<sup>er</sup> avril, la patronne dissimula des vers de terre dans la salade, la jeune fille s'en étouffa !

**Conjuration** : Il faut que la patronne mange un vers de terre devant tous ses clients à la table n°1.

**Manifestations étranges** : Un costume de croquemitaine se balade en ville à Mardi-Gras. Il semble se mouvoir comme un enfant mais est totalement vide.

**Rumeurs du voisinage** : C'est l'âme d'un enfant disparu qui réparaît pour voir une dernière fois ses parents.

**Apparition du revenant** : Parmi la foule du défilé de mardi-gras, on peut croiser furtivement un fantôme vieillard à échasse. Il porte un grand sac sur son dos.

**Conséquences dramatiques** : Beaucoup d'enfants disparaissent dans la région et donc beaucoup de parents se rendent au défilé. Les enfants sont toujours retrouvés mort, un os de poulet dans la bouche.

**Us & coutumes pas banales** : Les parents se déguisent en enfant pour le carnaval.

**Sombre passé du revenant** : Au moyen-âge, pendant la famine, afin de faire travailler au mieux leurs enfants, de ne leur servir à table que le strict minimum, et surtout de réduire la population, les parents du village avaient demandé au vieil ermite connu pour ses deux jambes de bois de voler de temps à autre un enfant. En guise de signal, les parents souhaitant abandonner leur enfant au croquemitaine laissaient un poulet sur le seuil de leur porte. Le vieillard faisait le tour du village à chaque tombé de nuit, déguisé en croquemitaine.

**Décès tragique du revenant** : Scandalisée par ce rituel, une famille nouvellement installée dans le village laissa un poulet sur le seuil de leur maison un soir. Le vieillard frappa à la porte, et vu tous les membres de la famille déguisés en enfant. Il se jetèrent sur lui et le dévorèrent.

**Conjuration** : Les enfants doivent défilés déguisés en grande personne, sans la présence des parents.

