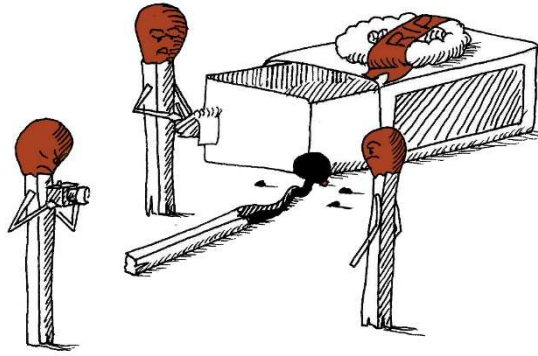


Serial spirit

Tueur es-tu là ?



Les joueurs incarnent des proches de victimes qui ont été assassinées par un serial killer. L'enquête piétine, la police s'enlise, et le tueur n'a pas été appréhendé. Ils se regroupent autour d'un médium pour faire une séance de spiritisme au cours de laquelle ils espèrent questionner l'âme de leur cher défunt et ainsi découvrir l'identité du meurtrier et la raison de son acharnement. Ils ne s'attendent pas à remuer autant le passé, encore moins à comprendre que leurs chers défunts en fait ne sont peut-être pas si innocents qu'ils le pensaient...

- φ Objectif : raconter ensemble une histoire de meurtre en série en créant du suspense et des revirements dramatiques. Faire ressentir l'émotion de surprise et d'effroi.
- φ Nombre de joueurs : 3-6 joueurs
- φ Durée : 3-4 heures
- φ Âge : Adulte, interdit au moins de 16 ans
- φ Mécanique : Coopératif, narratif, bluff
- φ Ambiance : série noire et spiritisme
- φ Matériel : print-&-play, une bougie, des post-its, des crayons, une boîte de grandes allumettes (cercueil du tueur), des allumettes vierges ● qui seront plus ou moins grillées au cours de la partie ●

Ceci est un jeu narratif en 7 actes divisés en 2 phases :

- φ Pendant les phases ténébreuses, bougie soufflée - dans l'obscurité, les joueurs incarnent les âmes des personnes ayant été victime d'homicide. Les idées macabres fusent en un spiritstorming, une sorte de brainstorming où tous les joueurs lancent des pistes lugubres et d'effrayantes suggestions. Si un joueur est inspiré par des éléments du récit, il peut le signaler en frappant sur la table.
- φ Pendant les phases lumineuses, à la lumière de la bougie, les joueurs incarnent les proches qui découvrent petit à petit (tout en le créant) le récit de la série noire. Ils débriefent sur ce que leur ont dit les esprits et statuent quels éléments concernent leur défunt.

Une mécanique de gestion d'allumettes permet de créer du suspense et des revirements dramatiques dans la narration :

- φ Le tueur est-il fou et donc non condamnable, mais facilement appréhendable ? Est-il un noir génie doté d'une grande raison et donc condamnable, mais difficilement appréhendable par les forces de l'ordre ?
- φ N'a-t-il pas tué pour de louables raisons ? Pour se venger ou pour sauver le monde des cruels agissements de ses victimes ? N'est-il pas finalement un héros et ses victimes les réelles fautives ? Les victimes sont-elles de pures innocentes ?
- φ Le tueur est-il encore vivant ? Est-il mort ? Va-t-il envouter l'un des proches présents à la séance de spiritisme pour continuer sa macabre besogne ?
- φ Sera-t-il pris la main dans le sac, sera-t-il jugé ? Sera-t-il glorifié ? Justice sera-t-elle rendue ou l'opprobre sera-t-elle jetée aux proches des victimes ?
- φ La presse va-t-elle faire éclater l'affaire ou finira-t-elle enterrée dans la rubrique des chiens écrasés ?

Lisez cette page à tous les joueurs avant de commencer de jouer.



Nous avons 3 objectifs : (1) Raconter une histoire rebondissante de meurtres sordides pour pénétrer l'esprit d'un criminel et de ses victimes. (2) Nous plonger dans une enquête policière, une série noire en articulant les différents indices pour comprendre une macabre série meurtrière réalisée par un tueur en série. (3) Nous immerger dans une ambiance de spiritisme et de frissons à la lumière d'une bougie en invoquant les fantômes, nous devons nous faire peur et surtout nous surprendre. L'émotion centrale est la surprise et l'effroi !



Amateurs de série noire et de spiritisme, nous allons nous régaler !

Le jeu consiste à simuler une séance de spiritisme à l'aide différentes méthodes (écriture automatique, hypnose, faire parler les morts...) autour d'une table le temps d'une soirée pour élucider une série de meurtres. Ceci est un jeu de société où l'ambiance est primordiale et raconter une histoire à plusieurs est l'objectif principal. Ne perdez donc jamais en tête que nous sommes réunis pour passer un bon moment, partager le plaisir de créer une histoire de A à Z et créer des moments émouvants, terrifiants et surprenants !

Nous conseillons de jouer les soirs d'hivers par mauvais temps. Dans l'absolu, dans une vieille maison au parquet grinçant et aux nombreuses toiles d'araignées, autour d'une table ronde napée de dentelles. À défaut, il est nécessaire de jouer dans une pièce obscure, assis autour d'une table au centre de laquelle une unique bougie est disposée. Une boîte d'allumettes, des feuilles et stylos seront suffisants.

Musiques conseillées : Requiem de Fauré, Nocturnes de Chopin



Le jeu se déroule en 7 actes au cours desquels les joueurs incarnent les proches des victimes ou les esprits des défunts. Au cours d'un acte, les phases ténébreuses mettent en scène des séquences médiumniques où les joueurs incarnent des esprits. Les phases lumineuses sont des entractes, des pauses dans la narration, des temps morts, où il n'y a plus de rôle à tenir, au cours desquels grâce à une mécanique d'allumettes des nœuds dramatiques se mettent en place et vont influencer la narration des actes à venir.



Jouer à Serial Spirit nécessite qu'un joueur ait au moins lu une fois l'ensemble des règles. Celui-là sera alors le médium de la séance de spiritisme, il participera comme les autres, mais en plus lira les discours du médium (en gras dans le texte). Le jeu est conçu pour qu'il soit découvert acte après acte, donc vous pouvez vous laissez guider par la lecture. Le mieux alors est de lire les règles d'un acte à haute voix sauf ce que dit le médium puis de commencer la narration en lisant le discours du médium. Ceci n'est pas un jeu de rôle, c'est un jeu narratif ou tous les joueurs participent à la création d'une histoire.



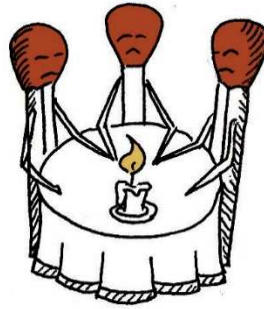
Préambule - Décors

Avant de commencer la séance de spiritisme, distribuons 6 allumettes à chaque joueur et vidons la boîte d'allumettes, puis entendons-nous sur :

- φ L'époque de la narration (antiquité, moyen-âge, renaissance, XIXème siècle, grande guerre, 60's, 70's, western, fantastique, SF, futur)
- φ L'étendue géographique des meurtres (un navire, un couvent, un village, une île, une ville, une station au pôle Nord, un pays, un continent, l'espace intergalactique, un vaisseau spatial)
- φ La censure (quels éléments ne seront pas mentionnés pour ne pas choquer les bonnes mœurs des joueurs).

Acte 1 - Prologue

Esprit, es-tu là ?



La question : qui est mort ?

Phase ténébreuse - Invocation

Dans l'obscurité, les joueurs incarnent des esprits qui parlent, chuchotent, murmurent des descriptions de personnages décédés. Des propositions sont faites dans tous les sens (spiritstorming). Quand un joueur a choisi un défunt parmi tous les esprits qui se sont présentés, il frappe 3 coups sur la table. Le spiritstorming prend fin quand tous les joueurs ont frappé 3 coups. À ce moment-là, chaque joueur allume une allumette et allume en même temps la bougie en disant : « Esprits, restez près de nous ».

Médiurnité par l'invocation : Le spiritisme est une pratique qui consiste à communiquer avec les esprits qu'ils soient morts ou vivants. Le plus souvent, il consiste à communiquer avec les personnes décédées.

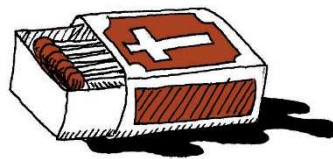
Le médium : « Pour commencer notre séance de spiritisme, il est nécessaire de se connecter au monde des morts. Pour cela, éteignons toute source de lumière, soufflons la bougie et donnons-nous la main. Nous invoquons le monde des morts. Esprits ! Venez à nous ! Décrivez-vous ! Dès que vous êtes inspiré par votre défunt, son esprit frappera 3 coups »

Exemples : le dernier voyageur de la gare, l'institutrice qui aimait tant punir les enfants, le facteur bon vivant qui ne refusait jamais un verre, le directeur de l'abattoir, ce chirurgien-dentiste qui se brossait les dents 5 fois par jour, la femme du pharmacien qui courrait tous les matins, l'écolière qui passait tous les soirs par la forêt pour rentrer chez elle.

Phase lumineuse - Le tueur est-il mort ?

Tour de table : À tour de rôle, les joueurs décrivent leur défunt, sa personnalité, ses caractéristiques principales et le lien entre leur proche et lui. Pour aider la mémorisation, chaque joueur peut écrire devant lui le prénom du défunt et son lien.

La danse des allumettes : Secrètement, chaque joueur place soit une allumette vierge soit une allumette grillée dans le cercueil du tueur au centre de la table (boîte d'allumettes). Attention de ne pas voir les allumettes déjà mises dans le cercueil ! S'il contient plus de vierges, alors le tueur est encore vivant. S'il contient autant ou plus de grillées, alors le tueur est mort avant la séance de spiritisme ; il pourra alors envoûter l'un des participants à la séance de spiritisme (Cf. Acte 5)



Le médium : « Chacun votre tour, présentez votre défunt, son prénom, le lien que vous entreteniez avec lui, et ce qui le caractérise le plus, son métier, sa passion, ses occupations, sa personnalité ou ses responsabilités... Avouez-nous ensuite si vous souhaitez que le tueur soit mort ou vivant (bluff). »

Exemple : Je suis le mari de Wendy. Ma femme était secrétaire chez le notaire, elle s'occupait tellement bien de nos enfants, elle aimait tellement la vie. Henri, mon oncle, il était pharmacien, c'était un homme consciencieux qui avait le sens du commerce et de la santé.

Acte 2 - Les indices

Sentir les lieux, les voisins & le cadavre



Les questions : Quels sont les indices clés ? Quels sont les dénominateurs communs à tous les crimes ? Quelles sont les fausses pistes ?

Phase ténébreuse - Écriture automatique

Tour de table : Un joueur incarne un proche et souffle la bougie. En écriture automatique, il inscrit sur des post-its 5 indices inspirés par le spiritstorming des esprits (les autres joueurs qui murmurent et chuchotent des armes, des détails du lieu du crime, des rumeurs, des témoins ou le corps de la victime à la morgue, la synthèse du médecin légiste). Il ne peut pas écrire des indices déjà écrits par un autre joueur.

La danse des allumettes : Le proche grille une 1 ● pour allumer la bougie quand il a inscrit son 5ème indice. Il peut la griller plus ou moins. Il pose les 5 post-its devant lui. Ce sont les indices associés au crime de son défunt. À tour de rôle, chaque joueur incarne son proche qui écoute les esprits.

Médiurnité par l'écriture automatique : La psychographie est un mode d'écriture dans lequel n'interviennent ni la conscience ni la volonté. L'esprit utilise la main du médium, et dans la pulsion qui lui donne, écrit en jets rapides et saccadés des mots reliés entre eux jusqu'à la fin du message.

Le médium : « À présent, les esprits vont communiquer par la voie de l'encre. Dans l'obscurité, les esprits présents autour de cette table vont décrire des éléments de leur crime. À tour de rôle, nous allons procéder à une écriture automatique, en tenant un stylo sur la feuille l'esprit va contrôler votre main pour écrire les mots qui décrivent la scène du crime de votre cher disparu : armes, détails, témoins, rumeurs, voisinage, médecine légale... »

Exemples : (scène du meurtre) une nuit de pleine lune, des traces de chaussures pointure 36, des bijoux ont été volés, une lettre, un mot écrit en lettre de sang, un pentacle, des cheveux coupés, une odeur, la position du corps, la douche, les poubelles. (Voisinage) un homme en toge, des cris de bêtes, une camionnette de clown, une troupe de théâtre est en ville, la personnalité de la victime. (Autopsie) corps coupé en deux, trace de strangulation, des drogues dans le sang, une hache au travers la tête, toutes les dents ont été extraites, démembrés, sans tête. (Identité des victimes), fille avec des couettes, un tatouage, les victimes étaient toujours absentes de leur domicile, sdf, fréquentaient un club étrange, étaient de la même association, étaient à la même école, travaillaient au même endroit, elles ont fait la guerre ensemble, pratique sexuelle déviante,

Phase lumineuse - Quels sont les indices clés ?

Discussion : Les joueurs discutent quels indices sont les + originaux, les + attrayants, les + effrayants, les + mystérieux, les + inspirants et les + ambivalents ?

La danse des allumettes : On procède à des enchères pour déterminer quels indices sont marqués par le sceau du criminel. Chaque joueur prend 5 ● qu'il doit distribuer, chacun leur tour, une à une, pour enchérir les indices. Ce faisant, ils sélectionnent les indices qui les inspirent le plus pour les actes narratifs à venir.

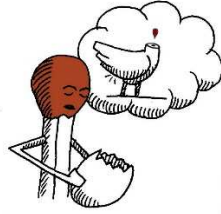
Les 3-4 indices ayant reçu le plus de ● seront en lien avec le passé ou l'enfance du tueur. Ils seront communs à l'ensemble des victimes. Ceux n'ayant rien reçu sont des faux indices et sont défaussés. Ils sont les indices clés pour profiler le tueur et ses victimes. Chaque joueur récupère 5 allumettes.

Le médium : « Pensez à la mort de votre défunt, quels indices vous inspirent le plus ? »



Acte 3 - Le tueur

Sonder les raisons du tueur



La question : le tueur est-il fou & pardonnable ou raisonné & condamnable ?

Phase ténébreuse - Clairvoyance

Tour de table : Chaque joueur prend 1● dans sa main. On souffle la bougie. Chacun son tour, chaque joueur incarne son proche qui par clairvoyance fait parler un ou plusieurs indices clés et entrevoit une ou plusieurs scènes du passé du tueur au regard des indices clés. Les autres joueurs écoutent et soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe.

La danse des allumettes : Le conteur termine sa clairvoyance en grillant ou non 1● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.

Médiumnité par clairvoyance : Il s'agit de faire parler des objets, le médium rentre en contact avec des images paranormales de l'histoire de vie de l'objet, des flashes mettent en scène des personnes qui ont manipulé l'objet. Il peut s'agir d'observer le passé d'une personne par rapport à une thématique choisie par le médium sans nécessairement avoir un objet particulier du passé de la personne ciblée.

Le médium : « Il y a des tueurs machiavéliques et calculateurs, ce sont des assassins, les meurtres sont prémédités, ils nettoient après leur passage, ils ne reviennent pas sur les lieux du crime, ils ne restent pas prostrés près du corps. Ils sont souvent très intelligents, leur QI dépasse 120. Ce sont les serial-killers raisonnés. Ceux-là sont condamnables. Il y a les autres, les fous, ce qui ne se rendent pas compte, ce qui salopent tout, qui restent coller au corps pendant des heures, qui reviennent sur le lieu du crime, ils n'ont pas toute leur raison, ce n'est pas de leur faute, mais celle de la maladie mentale. Ce sont les serial-killers fous. Ceux-là sont excusables. Afin de sonder le profil du tueur, de dessiner sa silhouette psychologique, de croquer son âme et les raisons de sa macabre série, nous allons avoir recours à la clairvoyance. Elle consiste à voir le passé d'un objet, ici d'un indice-clé. Chacun notre tour, nous connecterons notre propre esprit avec un ou plusieurs indices-clés et nous entreverrons des fragments du passé du criminel. Qui veut commencer ? Toi ? Connecte ton esprit à ces indices et fais-les parler, raconte-nous ce que ces indices révèlent de notre tueur. Quand tu auras terminé, allume la bougie ou donne la parole à celui qui est inspiré autour de cette table. Si tu grilles une bougie, plus courte sera-t-elle, plus fou sera-t-il. »

Exemples : Il a été enfermé pendant toute son enfance, elle a été l'objet d'expérimentation, on a tué sa famille, il a été abandonné, il s'est échappé d'une secte, il collectionne les papillons, petit il questionnait son genre, il a vu mourir sous ses yeux sa famille, elle brûlait ses poupées, il torturait des animaux, il confessait des femmes abandonnées, il était condamné au peloton d'exécution, nain de cirque tout le monde se riait de lui, enseignante mal-aimée par ses élèves, une femme battue par les potes footballeurs de son mari, un noir échappé du KKK, un flic enquêtant sur des disparitions d'enfants, un scientifique voulait créer Frankenstein, un écologiste extrémiste manifestant contre les pesticides, un terroriste religieux s'entraînant en Syrie, un inquisiteur faisant sa confession de foi, elle est condamnée pour avoir avorté suite à un viol, syndicat il n'a pas pu nourrir sa famille un hiver car son patron l'a mis à la porte, son opération de chirurgie esthétique a raté et son mari est parti, homosexuel il a été banni de sa famille, de son village, un sdf que personne n'aidait, un orphelin vendu...

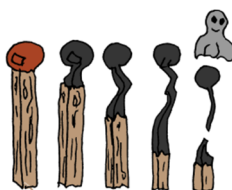
Phase lumineuse - A-t-il sa capacité d'entendement ?

Discussion : Les joueurs discutent du passé et de la psychologie du tueur. Ils choisissent quels éléments du spiritstorming ils gardent. En cas de mésentente, chaque clairvoyance est votée : chaque joueur cache dans sa main 1● ou 1●, puis les joueurs les dévoilent en même temps : une majorité ● élimine le récit. Réitérez jusqu'à avoir des éléments logiques voir même qu'une seule clairvoyance.

La danse des allumettes : Chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. On tire une seule allumette à la courte paille :

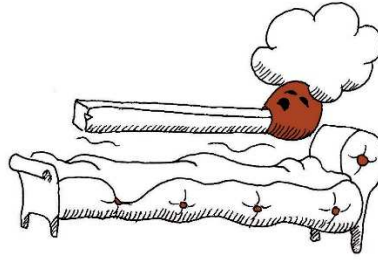
- La moins grillée : tueur surdoué, QI>130, raisonné... inculpable
- La plus grillée : tueur fou, QI<80, non conscient... non condamnable. Plus courte est-elle, plus il est fou.

Le médium : « Pensez à la disparition de votre défunt, quels éléments du passé du tueur vous inspirent le plus ? »



Acte 4 - Les victimes

Entrevoir le passé des victimes



Les questions : Les victimes sont-elles innocentes ou ont-elles des choses à se reprocher ?
Sont-elles les vraies coupables ou les vraies criminelles ? Qu'ont-elles fait au criminel ?
Ont-elles les mains blanches ou les mains sales ?

Phase ténébreuse - Sommeil magnétique

Tour de table : Chaque joueur prend 1● dans sa main, on souffle la bougie, chacun son tour, chaque joueur incarne son proche sous sommeil magnétique, et raconte un moment du passé de son défunt en lien avec le tueur ou un indice restant. Les autres joueurs écoutent, incarnent des esprits qui soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe. Le dernier joueur doit incorporer les derniers indices non cités.

La danse des allumettes : Le conteur termine son sommeil magnétique en grillant ou non 1● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.

Médiumnité par sommeil magnétique : Le médium plonge un participant dans un état second, propre à déclencher des perceptions. Le sommeil magnétique est un état hypnose qui permet la lecture de vies antérieures. Le contenu informatif est sous le contrôle des esprits, qui transmettent télépathiquement au dormeur des images, des descriptions et des commentaires. Le dormeur décrit à haute voix tout ce qu'il perçoit, d'une voix en général faible et monocorde. Le dormeur voit se dérouler des épisodes de la vie à relater, un peu comme s'il assistait à un film.

Le médium : « Je vais vous plonger à tour de rôle dans un sommeil magnétique. Vous allez rentrer en contact avec des scènes du passé des esprits qui nous entourent. Vous allez décrire des images, des moments de leur vie qui peuvent expliquer leur acte ou les actes criminels du tueur. Malheureusement, il est possible que vous tombiez sur des scènes qui mettront en doute l'innocence de votre cher disparu. Il est possible de ce passé révélé vous montre une facette de votre défunt que vous ne connaissiez pas et vous pourrez être gravement surpris en vous rendant compte qu'il y a de bonnes raisons pour lesquelles le tueur s'en est pris à votre regretté. Il est tout aussi possible que le passé de votre défunt soit coloré de la blancheur de l'innocence. Êtes-vous prêt à entrevoir dans leur passé ? ... Qui veut commencer ? Qui est inspiré ? Toi ? ... Tes paupières sont lourdes, tu t'enfonces dans le sommeil, tu vogues vers le passé de ... Décris-nous ce que tu vois... Quand tu auras fini, tu allumeras la bougie et donnera la parole à un autre participant ici présent autour de cette table. Si tu grilles une bougie, plus courte sera-t-elle moins innocent seront-ils. Si tu ne la grilles pas l'innocence sera. »

Exemples : Il travaillait tard et délaissant sa famille. Elle s'inscrivait à ce parti politique pour se venger. Il n'aimait pas les pauvres et était avare. Elle n'avait pas porté assistance à cette personne en danger. Il travaillait jour et nuit à ce projet de destruction de masse. Il savait qu'il y aurait des dommages collatéraux mais il avait fermé les yeux. C'était lui avant les autres. Il connaissait ce dossier secret. Elle avait vu ce qu'elle n'aurait pas dû. Elle l'avait aimé malgré ses défauts. Elle avait la responsabilité des opérations. Il défendait cette morale par-dessus tout. Il faisait ça la nuit et personne ne le savait. On ne savait pas ce qu'il faisait en voyage d'affaire mais il semblait que... Il avait tout dit au curé et en avait été soulagé. Elle l'avait trompé plus d'une fois. Il lui avait dit juste sur son lit de mort. Elle avait supporté cela pendant tant d'années.

Phase lumineuse - Les victimes sont-elles innocentes ou coupables ?

Discussion : Les joueurs discutent de l'innocence ou de la culpabilité des victimes, des raisons profondes du tueur, son leitmotiv, à avoir choisi ces victimes-là et pas d'autres. En cas de mésentente, chaque leitmotiv est voté : chaque joueur cache dans sa main 1● ou 1●, puis les joueurs les dévoilent en même temps : une majorité ● élimine le leitmotiv. Réitérez jusqu'à avoir des éléments logiques voir même qu'un seul leitmotiv du criminel.

La danse des allumettes : Chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. Chaque joueur tire une allumette à la courte paille :

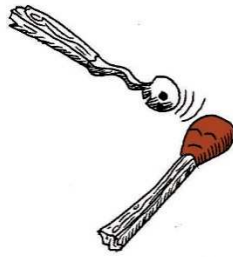
● La moins grillée : victime innocente

● La plus grillée : victime coupable. Plus courte est ●, plus la victime a les mains sales. Il peut donc y avoir des défunts innocents et d'autres coupables...

Le médium : « Êtes-vous sûr que vos chers disparus n'aient pas quelques choses à se reprocher ? »

Acte 5 - Les meurtres

Revisiter la scène du crime. Flâner la suite de la série.



Les questions : Comment les crimes se sont-ils déroulés ? Vont-ils continuer ?

Phase ténébreuse - Incorporation

Tour de table : Chaque joueur prend 1 ● dans sa main, on souffle la bougie, chacun son tour, chaque joueur par incorporation, raconte à la première personne/ reconstitue la scène du crime de son défunt du point de vue du tueur ou du défunt, au choix, en intégrant les 5 indices de la scène de crime, les éléments du passé du tueur et de son défunt et le leitmotiv. Les autres joueurs écoutent et soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe.

La danse des allumettes : Le conteur termine son incorporation en grillant ou non 1 ● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.

Médiumnité par incorporation : Le médium s'abandonne entièrement pour laisser son esprit quitter son corps physique. C'est alors que l'esprit souhaitant se manifester prend possession du corps du médium, trouvant ainsi la possibilité de se faire reconnaître dans sa personnalité passée, par son langage, son accent ou sa gestuelle.

Le médium : « Attention, nous arrivons au moment le plus dangereux ! Vous risquez de rentrer en contact avec l'esprit du tueur ! Nous allons procéder à une incorporation, à tour de rôle, votre propre esprit va se rendre au moment où le crime de votre défunt s'est déroulé ! Deux choses l'une, soit le tueur est actuellement vivant et vous ne risquez seulement qu'ils se souviennent de votre visage comme un témoin du meurtre. Soit il est actuellement mort et il vous envoûtera ! Oui, il prendra le contrôle de votre corps ! L'un d'entre nous continuera son abominable série meurtrière... Espérons qu'il soit vivant ! Le premier d'entre nous qui est inspiré souffle la bougie et laisse son esprit sortir de son corps pour aller dans le passé quelques moments avant le drame irréversible. Entrez dans la peau soit de votre défunt soit du tueur et décrivez à la première personne ce que vous voyez, ce que vous pensez et ce que vous ressentez (perception, monologue intérieur et émotions) jusqu'à sa mort... Quand vous aurez fini, vous allumerez la bougie ou donnerez la parole à un autre participant ici présent autour de cette table. Si vous grillez une bougie, plus courte sera-t-elle plus le tueur risquera d'envoûter l'un de nous. »

Exemples : J'attendis toute la nuit que le directeur sorte de l'institut d'aide à l'enfance, je l'ai suivi jusqu'à cette impasse, je ressentais en moi une pulsion incontrôlable, je ne pensais qu'à une chose : le visage des enfants torturés par ses expérimentations. Il se retourna, je l'assommaï puis lui arrachai le cœur avec mon fin couteau. Je rentrai chez moi et le cuisina avant de le dévorer.

Après avoir rempli la citerne, je démarrai le tracteur dans un nuage de fumée. Je me lançai dans les champs de maïs pour répandre mes pesticides. Rien de tel pour tuer les abeilles et autres insectes qui ruinent nos récoltes ! Les maïs étaient déjà hauts ; je les regardai avec fierté. Tout se passait bien quand le tracteur tomba nez à nez devant une 2CV jaune ! Je le reconnu, c'était l'écolo faucheur OGM. Qu'est-ce que cet enfoiré foutait là ? Il est là debout, en imperméable jaune, bottes en caoutchouc jaunes, ses mains dernières sont dos. J'avais du mal à le voir avec les fumées diesel de mon tracteur. Je descendais de mon tracteur, il bondit sur moi, sa faux s'abattu sur moi, ma tête roula !

Phase lumineuse - La série meurtrière est-elle terminée ?

Discussion : les joueurs discutent du portrait du tueur.

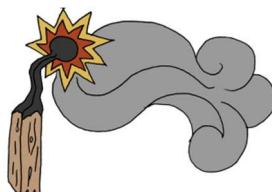
Ouvrez le cercueil pour savoir si le tueur est mort ou vivant :

Egalité ou majorité ● = tueur mort

Majorité ● = tueur vivant

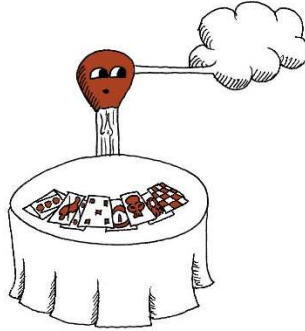
La danse des allumettes : Si le tueur est mort, chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. Chaque joueur tire une allumette à la courte paille ; l'esprit du tueur envoûte le proche ayant tiré la plus courte et continuera ses crimes. Plus courte est ●, plus l'esprit contrôle l'esprit du proche. Si le tueur est vivant, procéder de même sauf que le proche dont le joueur tire la plus longue allumette sera le prochain sur la liste du tueur.

Le médium : « Le cercueil du tueur va parler. Ouvrons-le ! S'il est mort, l'un d'entre nous va continuer les crimes. S'il est vivant, l'un d'entre nous sera le prochain sur sa liste noire ! »



Acte 6 - Issues

Quel verdict ? Deviner la chute. Mais pour qui ?



Les questions : Quel est le destin du tueur et des proches ? Justice ou injustice ? Scandale ou oubli ?

Phase ténébreuse - Prémonition

Tour de table : Chaque joueur prend 1● dans sa main. On souffle la bougie. Chaque joueur par prémonition incarne les esprits qui par spiritstorming imaginent l'avenir du tueur : glorifié ou honni ? Appréhendé par la justice ou non ? Le tueur est-il confondu avec le proche qui a été envouté (si le tueur est mort) ? Honte aux victimes coupables ? Justice rendue aux familles des victimes ? Presse à scandale ou affaire tombée dans l'oubli. Comment fini le tueur ? Mort accidentelle, tué par un proche d'une victime, folie, suicide avec remord, incarcération juste, incarcération légère, continue ses crimes, peine de mort, identité jamais révélée, fuite et changement d'identité. Comment finissent les proches ? Vengeance, justice, honte... Les autres joueurs écoutent et soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe.

La danse des allumettes : Le conteur termine sa prémonition en grillant 1●, il peut la griller plus ou moins. Le prochain joueur inspire le souffle et fait ses prémonitions.

Médiumnité par prémonition : Dans certaines circonstances, les esprits peuvent nous parler du futur, de l'avenir. Il s'agit d'avertissement inexplicable qui s'impose à la conscience et qui fait connaître un événement à l'avance.

Le médium : « Nous allons procéder à l'avant-dernier acte par prémonition. Dès que la bougie sera soufflée, les esprits vont nous décrire l'avenir du tueur et de sa série noire. Sera-t-il appréhendé ? Justice sera-t-elle rendue aux victimes ? L'affaire va-t-elle éclater dans la presse ou finir à la rubrique des chats noirs écrasés ? La série va-t-elle continuer longtemps ? L'opprobre tombera-t-il sur les familles des victimes aux mains sales ? Le tueur deviendra-t-il célèbre ? Quand vous aurez fini, vous allumerez la bougie et un autre d'entre nous la soufflera pour faire sa prémonition. »

Exemples : la série continue, jusqu'à 120 meurtres ont été dénombrés. Le tueur avait tué tous les membres du conseil d'administration du parti politique. Le tueur fut très vite interpellé et encouru une perte à perpétuité. Emprisonné à vie, il a eu des milliers de fan à travers le monde. De ses meurtres naquis le mouvement de... Il passa 30 ans de sa vie dans le couloir de la mort pour finir sur la chaise électrique, ses derniers mots furent... On le pendit sur la place publique, la foule était à ses pieds. Elle finit brûler par les bûchés de l'inquisition.

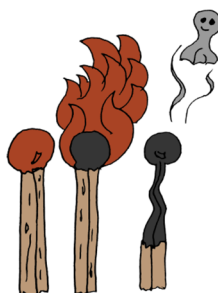
Phase lumineuse - Y a-t-il une justice ?

Discussion : les joueurs discutent si

- le tueur est appréhendé
- la justice rendue aux victimes
- la presse s'empare de l'affaire
- l'opprobre tombe sur les défunts ayant les mains sales
- le tueur devient célèbre.

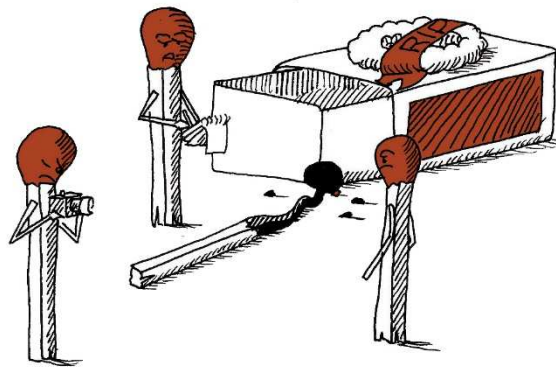
La danse des allumettes : Chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. Chaque joueur tire une allumette à la courte paille : le proche ayant la plus grande choisi quelle prémonition est retenue, il peut aussi faire un mix de plusieurs prémonitions.

Le médium : « Un seul d'entre nous connaît le vrai destin, l'avenir certain de cette affaire ! Qu'il se manifeste ! Tirons à la courte paille ! »



Acte 7 - Epilogue

Quel titre donner à l'affaire ?



La question : Quel titre ?

Phase ténébreuse - Écriture automatique

En écriture automatique, dans le noir, chaque joueur écrit sur un post-it un titre donné au roman tiré de l'affaire créée.

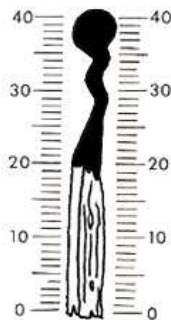
Le médium : « Afin de clôturer notre séance de serial spirit, dans l'obscurité, les esprits vont nous donner un titre à cette affaire. Prenez une feuille et chacun d'entre nous en écrit un. »

Phase lumineuse - Oui-ja

Discussion : Allumez la bougie et tous les titres sont lus à hautes voix. Les joueurs lèvent leur doigt en l'air puis en même temps le dirigent vers le titre de leur choix (sauf le leur). Le titre ayant reçu le plus de voix est le titre officiel de ce serial-killer.

Le médium : « Lisons les titres et élevons nos doigts en l'air. Les esprits vont voter, quel titre sera officiel pour cette série meurtrière. »

Médiurnité par oui-ja : Le oui-ja est constitué d'une planche recouverte de feutrine, sur laquelle on a collé les lettres de l'alphabet disposées en arc de cercle. Sont également disposés les chiffres de zéro à neuf. Le médium pose sa main sur la planchette et se recueille avec les participants. Sa main mue par l'esprit dirige le oui-ja rapidement et de façon automatique vers les lettres et chiffres qui formeront un message. L'assistance d'un lecteur et d'un transcritteur s'avère indispensable.



Fin

Remerciez les joueurs pour leur participation. Échangez sur les ressentis, sur les surprises et les émotions que vous avez eues pendant le jeu.

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

Exemples



Ayez pitié, Seigneur, car, moi, je n'en ai aucune

3 joueurs, durée 3 heures

Préambule : contemporain, village, sans censure

Acte 1 : Invocation n°1 - Mon oncle Robert, agriculteur, marié, sans enfant. Invocation n°2 - Mon fils, Paul, pharmacien, marié, deux enfants. Invocation n°3 - Mon meilleur ami, chef de gare, passionné de train.

Acte 2 : Psychographie n°1 - sang*, chien dans la broyeuse, corps sous la paille, ne touchait pas sa femme***, fermé de l'intérieur***. Psychographie n°2 - corps coupé en deux***, outils de dissection, un peu trop proche des enfants**, laboratoire de nuit, médicament*. Psychographie n°3 - rail, seul à la gare, la nuit, moustache rasée*, billet de train. Les indices clés sont : ne touchait pas sa femme, corps coupé en deux, fermé de l'intérieur.

Acte 3 : Clairvoyance n°1 - enfant, il s'enfermait dans sa chambre pour ne pas entendre son père frapper sa mère ni pour que son père ne pénètre dans sa chambre pour lui faire connaître l'enfer. Il ne voyait jamais sa mère qui se cachait. Clairvoyance n°2 - Son seul réconfort était une poupée de chiffon. Un jour où son père frappait sa mère, il réussit à emmener cette dernière dans sa chambre, ils s'enfermèrent. Dans son mouvement, sa poupée était restée sur le seuil de la porte, il l'avait coupé en deux en refermant la porte pour protéger sa mère. Clairvoyance n°3 : Il entra au séminaire pour fuir son père. Il devient prêtre. Il sombra peu à peu dans la folie à force d'entendre en confession de plus en plus de femmes souffrant de l'absence de leur mari... Ronde des allumettes : Le tueur est fou.

Acte 4 : Sommeil hypnotique n°1 - Il passait ses jours dans ses champs avec ses bêtes. Il était devenu aussi dur que la terre, aussi muet que les arbres. Il ne lui parlait plus depuis qu'elle avait fait cette fausse couche. Pas un bonjour, pas un au revoir. Sommeil hypnotique n°2 - Il aimait plus ses clients que sa propre famille. Il était obnubilé à l'idée de soigner autrui. Il passait ses nuits à faire ses préparations. Sa femme et ses enfants l'attendaient, il ne rentrait toujours qu'au milieu de la nuit. Trop tard. Il n'entendait jamais sa femme pleurer seule dans son lit. Sommeil hypnotique n°3 - Elle se reprochait quelque chose, elle culpabilisait, pourquoi ne la touchait-il plus depuis tant d'années ? Il lui avait prétexté un problème organique. Elle avait failli tomber dans les pommes quand elle le surprit dans les bois en plein ébat sexuel avec la contrôleuse sncf. Mais elle n'avait jamais rien dit, elle était restée, elle se sentait si vide de l'intérieur. Ronde des allumettes : Les victimes sont innocentes.

Acte 5 : Incorporation n°1 - « Je préparais le tracteur, il était 5 heures du matin. Les brumes léchaient honteusement la campagne. Curieusement, mon chien n'était pas là. Je le cherchai et trouva la broyeuse pleine de sang, son collier au fond. Je faillis m'évanouir. Je courus jusqu'au tracteur dans l'idée d'aller à la gendarmerie, mais une fois dans le hangar, impossible de sortir. Où avais-je mis les clés ? Je frappais sur la porte comme un diable. « Bonjour », je me retournai, le curé de la paroisse était derrière moi ! Les mains dans le dos, en soutane. « Que faites-vous là ? » « Bonjour mon fils. N'avez-vous rien à me confesser ? » J'étais ébahi et rempli d'effroi ! « Vous restez silencieux ? Depuis combien de temps restez-vous silencieux ? » Il s'approcha une hache à la main « Vous l'avez abandonné ! ». Dans un sursaut, je criai « Mais qui ? ». La hache s'abattit. Je me vis ensuite vue d'en haut. Le curé chuchote à mon oreille pendant un long moment, puis me débita en deux et me mit sous la paille. » Incorporation n°2 - J'attendis qu'il soit au milieu de la nuit. Il était dans sa pharmacie, il travaillait encore, je pensais à sa famille délaissée. Je sonnai, il m'ouvrit. Son visage rayonnait, secourir un curé quelle aubaine ! Je prétextai un mal de ventre terrible. Il me fit entrer et referma la porte derrière moi. Je le suivis « Alors, n'as-tu rien à me confesser ? » Il fût surpris, l'idiot ! « Ne te sens-tu pas seul dans ton office ? ». Je sentis une pulsion en moi, le visage de sa femme seule pleurant dans son lit m'apparut. Je l'assomma d'un grand coup sur la tête ! Je le bourrai de médicaments et l'attachai à une chaise. J'attendis qu'il se réveille groggy pour lui susurrer tous les malheurs de sa femme. Il pleurait comme un chiard ! Ses outils de dissection m'ont été bien utiles pour séparer sa tête du bas de son vil corps ! Incorporation n°3 - Pourquoi n'est-elle pas encore là ? Sur le quai de la gare, j'attends le dernier train, trop envie de la voir, de sentir son parfum, de parcourir son corps. Je me suis rasé la moustache, elle me l'a demandé. Au fond, si je la gardai c'était pour ma femme, j'ai toujours été moustachu depuis notre mariage. J'entends le train au loin dans la nuit. « Bonsoir, mon fils ». Je sursautai et me retournai : le curé du village ! « Vous voilà bien seul sur ce quai de gare. La solitude ne vous pèse-t-elle pas ? Votre femme ne se lasse-t-elle pas de vous attendre la nuit ? Allez dites-moi, vous pouvez vous confesser ici ». Je ne comprends pas, que fout là ce corbeau d'église. Soudainement, le train arriva. Il bondit sur moi et me poussa sur les rails. Ronde des allumettes : Le tueur est vivant.

Acte 6 : Prémonition n°1 - L'affaire remonte à l'évêque puis au Vatican. Elle est étouffée au sein de l'église. Prémonition n°2 - Le tueur est intercepté, des mouvements féministes soutiennent sa libération, des mouvements machistes protestent pour la peine de mort. Il est guillotiné en 1970. Le curé devient un symbole de la lutte féministe. Prémonition n°3 - Il continue de tuer

tous les maris délaissant leur femme dans sa paroisse. Il n'a jamais été appréhendé. A sa dernière messe, il se rend compte que son église est visitée que par des veuves tristes et seules, il se pendit le soir même à la corde de la cloche de son église. Ronde des allumettes : L'affaire tombe dans les oubliettes. Les joueurs choisissent la 3^{ème} prémonition.

Acte 7 : Titre n°1 - Les hommes qui n'aiment pas les femmes. Titre n°2 - Prends soin d'elle*. Titre n°3 - Ayez pitié seigneur car moi je n'en ai aucune**.

Les cheveux dressés sur la tête



Préambule : contemporain, ville, sans tabou.

Acte 1 - prologue : le point commun entre les victimes des femmes d'une vingtaine d'années blondes.

Acte 2 - indices : Le point commun entre les meurtres : toutes les filles étaient rasées entièrement et violées. On ignore où sont les cheveux et poils.

Acte 3 - tueur : meurtrier et les victimes étaient dans la même classe à l'école. Adulte, il est revenu dans la vie de ses victimes en se faisant passer pour une fille à la perruque blonde. Sa mère est blonde. Il est pressenti comme fou.

Acte 4 - victimes : Le meurtrier a été victime de harcèlement scolaire par les victimes, étant le seul garçon blond de l'école, il était chambré d'autant plus par ses filles blondes. Au bal de l'école, il a été invité par tous les copains des filles. Les victimes sont donc coupables.

Acte 5 - crime : Il les ligotait puis rasait entièrement leur corps pour les scalpé ensuite, il mettait le scalp sur sa tête tout en les violant.

Acte 6 - verdict : Les familles ont révélé peu à peu à la presse l'histoire... la presse à scandale s'empare de l'affaire et jette l'opprobre sur les familles. Le tueur se fait une teinture de cheveu et ouvre une boutique de coiffure.

Acte 7 - titre : S'arracher les cheveux. La blondeur de l'innocence.



La lune de sang

Préambule : moyen-âge, fantastique, un village dans les montagnes avec un couvent, pas de sexe.

Acte 1 - prologue : des bergères ou bergers à l'odeur de brebis et des religieuses

Acte 2 - indices : morsures d'animal, vidé de leur sang, pleine lune, indice-clé : poils de loup

Acte 3 - tueur : des religieuses ont pêché, elles sont courtisées par le seigneur local au poitrail velu qui est obsédé par leur virginité. Une meute de loups traine dans la forêt. Un loup-garou aurait été vu une nuit. Un chasseur au manteau de fourrure est arrivé à l'auberge. La mère supérieure a du poil au menton. Le meurtrier est pressenti comme étant poilu et raisonné.




Acte 4 - victimes : religieuses sont sous l'emprise de la mère supérieure folle du seigneur local qui est un vampire ; ensemble ils chassent le loup-garou en prenant des paysannes comme appâts. Elles les attirent pour expier leurs pêchés, les assomment et les saignent pour attirer la meute de garous les nuits de pleines lunes. Les paysannes sont donc innocentes. Les religieuses sont donc coupables.

Acte 5 - crime : Scènes de meurtre des bergères par les loups-garous. Meurtre de religieuses par le vampire.

Acte 6 - verdict : Le seigneur et la mère supérieure se font bouffer par la meute une nuit. L'affaire reste enterrée.

Acte 7 - titre : Priez de ne pas bêler. Lune de sang. Brebis perdues venez au saigneur.

Serial-Spirit Tueur, es-tu là?

Actes	Questions	1 - Phases ténébreuses Spirit-storming entre esprits 	Mécanique des allumettes	2 - Phases lumineuses Entreacte entre proches 	Mécanique des allumettes 
Préambule	Les joueurs s'entendent sur l'époque de la narration, l'étendue géographique des crimes et sur les objets de la censure. Chaque joueur reçoit 6●.				
Acte 1 Prologue Esprit es-tu là?	Le tueur est-il vivant ? Ou mort ?	La séance de spiritisme commence. On éteint les lumières. Invocation des esprits. "Esprits, si vous êtes là, frappez 3 fois". Spiritstorming sur les personnages : sexe, situation, profession, passion, occupation, particularité.	Quand un joueur a choisi son défunt, il frappe de 3 coups sur la table. Quand tous les joueurs ont frappé, ils grillent chacun 1● et allument la bougie en même temps pour fixer les esprits autour d'eux.	Chaque joueur présente son défunt, son lien avec lui et s'il souhaite que le tueur soit mort ou vivant (bluff) ?	Dans le cercueil du tueur, les joueurs déposent en secret 1● ou 1●. Vote secret dévoilé qu'à l'acte 4 : - Egalité ou majorité ● = tueur mort - Majorité ● = tueur vivant
Acte 2 Sentir les lieux, les voisins & le cadavre	Quelles sont les vraies pistes ? Ou les faux indices ?	Spiritstorming: Un joueur incarne un proche et souffle la bougie. En écriture automatique , il inscrit sur des post-its des indices inspirés par le spiritstorming des esprits (les autres joueurs) : armes, détails du lieu du crime, rumeurs, témoins ou corps à la morgue. Il ne peut écrire des indices déjà écrits par un autre joueur.	Le proche grille une 1● pour allumer la bougie quand il a inscrit son 5 ^{ème} indice. Il peut la griller plus ou moins. Il pose les 5 post-its devant lui. Ce sont les indices associés à son défunt. À tour de rôle, chaque joueur incarne son proche qui écoute les esprits.	Les joueurs discutent quels indices sont les + originaux, + attrayants, + effrayants, + mystérieux, + inspirants et + ambivalents ?	Enchère : Chaque joueur prend 5● qu'il doit distribuer, chacun leur tour, une à une, pour enchérir les indices. Les 3-4 indices ayant reçu le plus de ● seront en lien avec le passé ou l'enfance du tueur. Ils seront communs à l'ensemble des victimes. Ceux n'ayant rien reçu sont des faux indices et sont défaussés. Ils sont les indices clés pour profiler le tueur et ses victimes.
Acte 3 Sonder les raisons du tueur	Le tueur est-il fou & pardonnable ? Ou raisonné & condamnable ?	Spiritstorming: Chaque joueur prend 1● dans sa main, on souffle la bougie, chacun son tour, chaque joueur incarne son proche qui par clairvoyance fait parler un ou plusieurs indices clés et entretient une ou plusieurs scènes du passé du tueur au regard des indices clés. Les autres joueurs écoutent et soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe.	Le conteur termine sa clairvoyance en grillant ou non 1● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.	Les joueurs discutent du passé et de la psychologie du tueur. Ils choisissent quels éléments du spiritstorming ils gardent.	Courte paille : Chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. On tire une seule allumette à la courte paille : ● La moins grillée : tueur surdoué, QI>130, raisonné... inculpable ● La plus grillée : tueur fou, QI<80, non conscient... non condamnable. Plus courte est ●, plus il est fou.
Acte 4 Entrevoir le passé des victimes	Les victimes sont-elles innocentes ? Ou ont-elles des choses à se reprocher ?	Spiritstorming : Chaque joueur prend 1● dans sa main, on souffle la bougie, chacun son tour, chaque joueur incarne son proche sous sommeil magnétique , et raconte un moment du passé de son défunt en lien avec le tueur ou un indice restant. Les autres joueurs écoutent et soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe. Le dernier joueur doit incorporer les derniers indices non cités.	Le conteur termine son sommeil magnétique en grillant ou non 1● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.	Les joueurs discutent de l'innocence ou de la culpabilité des victimes, des raisons profondes du tueur, son leitmotiv, à avoir choisi ces victimes-là et pas d'autres.	Courte paille : Chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. Chaque joueur tire une allumette à la courte paille : ● La moins grillée : victime innocente ● La plus grillée : victime coupable. Plus courte est ●, plus la victime a les mains sales. Il peut donc y avoir des défunts innocents et d'autres coupables...
Acte 5 Revisiter la scène du meurtre. Flairer la suite des meurtres en série	Comment les crimes se sont-ils déroulés ? Vont-ils continuer ?	Spiritstorming: Chaque joueur prend 1● dans sa main, on souffle la bougie, chacun son tour, chaque joueur par incorporation , raconte / reconstitue la scène du crime de son défunt du point de vue du tueur ou du défunt, au choix, en intégrant les 5 indices de la scène de crime, les éléments du passé du tueur et de son défunt et le leitmotiv. Les autres joueurs écoutent et soufflent des idées en prenant le timbre de l'outre-tombe.	Le conteur termine son incorporation en grillant ou non 1● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.	Les joueurs discutent du portrait psychologique du tueur. Ouvrez le cercueil pour savoir si le tueur est mort ou vivant : - Egalité ou majorité ● = tueur mort - Majorité ● = tueur vivant	Courte paille : Si le tueur est mort, chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. Chaque joueur tire une allumette à la courte paille ; l'esprit du tueur envoûte le proche ayant tiré la plus courte et continuera ses crimes. Plus courte est ●, plus l'esprit contrôle l'esprit du proche. S'il est vivant, le proche ayant tiré la plus longue sera le prochain sur la liste du tueur.
Acte 6 Pressentir la chute	Quel est le destin du tueur ? Justice ou injustice ? Scandale ou oubli ?	Spiritstorming: Chaque joueur prend 1● dans sa main, on souffle la bougie, chaque joueur par prémonition , les esprits imaginent l'avenir du tueur : glorifié ou honni ? Appréhender par la justice ou non ? Le tueur est confondu avec le proche qui a été envoûté (si le tueur est mort) ? L'opprobre est jeté sur les familles des victimes ?	Le conteur termine sa prémonition en grillant ou non 1● (sauf le dernier conteur qui est obligé d'en griller une). Il peut la griller plus ou moins.	Les joueurs discutent si - la justice est rendue aux victimes - la presse s'empare de l'affaire - l'opprobre tombe sur les défunts ayant les mains sales - le tueur devient célèbre.	Courte paille : Chaque joueur donne son allumette de la phase ténébreuse à une main innocente. Chaque joueur tire une allumette à la courte paille : le proche ayant la plus grande choisi quelle prémonition est retenue, il peut aussi faire un mix de plusieurs prémonitions.
Acte 7 Un titre ?	En écriture automatique , chaque joueur écrit sur un post-it un titre donné au roman tiré de l'affaire créée.			En oui-ja , les joueurs choisissent un seul titre en pointant du doigt celui qui leur plaît le plus (hormis le leur).	

Titre : Serial-Spirit
Sous-titre : Tueur, est-tu là ?
Auteur Benjamin Putois
Version n°2 - 01 novembre 2017

CC

SOME RIGHTS RESERVED



L'œuvre peut être librement utilisée, à la condition de l'attribuer à l'auteur, Dr Putois, en citant son nom.



L'auteur, Dr Putois, restreindre les utilisations non commerciales.



Le titulaire a la possibilité d'autoriser à l'avance les modifications ; peut se superposer l'obligation pour les œuvres dites dérivées d'être proposées au public avec les mêmes libertés que l'œuvre originale.