

Dehors les vivants !

Jeu de rôle spirite pour soirées facétiuses.

On y incarne des esprits peu partageurs qui n'apprécient pas la compagnie des vivants et cherchent à les VIRER promptement de leur vieille bicoque.

Mais attention, être mort ne signifie pas être invulnérable, veillez à ne pas tomber sous l'influence des empêcheurs de hanter en rond : prêtres, magnétiseurs, mediums et autres chasseurs de fantômes !

Pour :

Un-e MJ et au moins un-e PJ

Matériel nécessaire :

- un dé à six faces ;
- de quoi noter de mini-fiches de perso.



Contexte

Une famille s'installe dans une vieille maison dont elle vient de faire l'acquisition. Une affaire en or ! Et pour cause, personne dans la région ne veut dormir dans cet endroit maudit où (insérez des choses atroces ici, suivant l'équipe constituée).

L'équipe d'esprits PJ fera tout son possible pour faire déguerpir les vivants et retrouver l'usage exclusif de ces murs.

Ton et ambiance

Ce jeu est particulièrement adapté à une session unique humoristique, adoptant un ton léger, à la manière d'une parodie de films d'horreur impliquant fantômes, démons et assimilés.

Il est bien sûr toutefois possible de l'aborder de manière beaucoup plus sérieuse et inquiétante.

L'important est de se mettre d'accord au préalable, tout le monde n'aime pas la peur.

Fin du jeu

La partie se termine lorsque les habitants fuient et que la maison retrouve le calme qui lui sied si bien (dans le monde physique en tout cas, côté spirituel c'est la nouba ectoplasmique tous les soirs).

On parle alors de victoire des esprits !

Mais la partie peut aussi se terminer par leur défaite. C'est le cas lorsque la moitié au moins des esprits a été chassée, exorcisée, etc.

Caractéristiques d'un personnage

Le nom

Même s'il n'a plus besoin de carte d'identité, trouver un nom à votre esprit est important. Après tout, il pourrait bien être amené à le communiquer aux vivants lors d'une séance de ouija ;-)

L'histoire

Sa mort ? Ses pleurs, ses déceptions ? Ses haines ? À vous de choisir.

Chaque joueur et joueuse va créer un esprit à incarner durant la partie. Notez pour cela ce qu'il faut savoir au sujet de ses caractéristiques :

L'ANCRAGE représente le lien de l'esprit avec le monde des vivants, plus l'ancrage est élevé, plus il sera difficile pour les vivants de s'en débarrasser. Un ancrage élevé aide aussi à interagir avec tout ce qui est matériel, sans affect (pour allumer une télé, par exemple).

La DOULEUR évoque les sentiments pénibles qui assaillent l'esprit pour l'éternité, une douleur élevée permet de trouver plus de ressources à mobiliser en cas d'atmosphère trop joyeuse (bien sûr néfaste pour les esprits). Cette caractéristique permet aussi d'éroder plus facilement le moral des vivants, ou même de les agresser : actions physiques violentes ou manifestations traumatisantes à base de sang, de cris, etc.

Le KARMA mesure le vécu de l'esprit. Il ne s'agit pas ici de karma négatif ou positif, mais l'accumulation d'expérience à travers plusieurs vies ou une très longue existence (ou la fusion de plusieurs énergies, comme pour l'égrégore). Avec un karma puissant, il est possible de contrer certains effets magiques, de connaître des secrets, de posséder un humain, etc.

TYPE D'ESPRIT	ANCRAGE	DOULEUR	KARMA
Âme en peine	3	4	4
Esprit vengeur	3	5	3
Poltergeist	4	3	2
Démon	3	2	5
Égrégore	5	1	3
Parasite	2	1	1

Descriptions des type d'esprit :

L'ÂME EN PEINE est généralement issue d'une mort par suicide. Elle a oublié ce destin funeste et n'est plus consciente d'être décédée. Voir quelqu'un squatter son foyer sans vergogne la pousse donc à faire partir ces gêneurs.

L'ESPRIT VENGEUR provient d'une personne assassinée qui veut faire souffrir comme il a souffert et garder le contrôle de son domaine.

Le **POLTERGEIST**, issu d'une morte accidentelle ou du décès d'une adolescent·e perturbé·e, se montre joueur et voit comme un défi le fait d'arriver à faire fuir les vivants.

Le **DÉMON** est un ange déchu qui a pour seule mission de faire souffrir les humains. Il se lasse vite néanmoins et préfère les voir déguerpier au plus vite, si possible avec des séquelles psychologiques indélébiles.

L'ÉGRÉGORE est la personnification d'une fusion de pensées et d'émotions d'un groupe de personnes. Il n'a pas vécu en tant qu'individu mais a développé une personnalité et peut agir (le baser sur une émotion ou une croyance qui prendra beaucoup de place dans ses décisions). Toute pensée divergente le gêne et il cherchera à faire partir les humains qui n'alimentent pas son existence.

Le **PARASITE** occupe le lieu car ce dernier est placé sur un vortex énergétique. Il n'aime pas partager. Côté esprits, il n'a pas le choix, mais côté vivants... (voir règles spéciales en page 4)

Le but

Les esprits ont pour premier objectif, et but commun, de vider les lieux de toute présence humaine. Mais ils peuvent aussi avoir des désirs individuels.

Vous pouvez ainsi donner un tel but à votre esprit, avec l'accord de votre MJ. Si vous parvenez à assouvir cette obsession durant la partie, vous pourrez obtenir des bonus sur quelques jets !

Remplir la maison

La foi

On peut déterminer les croyances d'un humaine (ou de toute la famille d'un coup) grâce à la table suivante (sur 1d6) :

- 1 -> Athée
- 2 -> Protestant
- 3 -> Catholique
- 4 -> Musulman
- 5 -> Autre religion
- 6 -> Spiritualité individuelle moderne (new age, etc)

Il est possible de peupler la maison de manière aléatoire à l'aide du dé à six faces, sur 4 jets ou plus :

- | | |
|------------------|--|
| Jet 1 (parent 1) | -> 1-4 : femme, 5 : homme, 6 : personne |
| Jet 2 (parent 2) | -> 1-4 : homme, 5 : femme, 6 : personne |
| Jet 3 (enfant) | -> 1-2 : fille, 3-4 : garçon, 5-6 : personne |
| Jet 4 (enfant) | -> 1-2 : fille, 3-4 : garçon, 5-6 : personne |

Si pas de parents, les jets 3 et 4 renvoient à des colocataires majeurs.

Si en fin de jet 4 on n'a aucun personnage, on retente une série jusqu'à obtenir au moins un habitant en fin de jet 4.

On peut ensuite déterminer les croyances de tous ces gens (voir tableau ci-contre), puis leur choisir un métier, des hobbies, etc. N'hésitez pas à vous inspirer de personnages fictifs que vous connaissez déjà.

Vous pouvez aussi (c'est moins important mais ça peut servir) prendre le temps de réfléchir un peu au passé de la maison, en dessiner les plans, en trouver une illustration ou photo, etc.

Résoudre les actions difficiles

En voilà un point important !

Se déplacer, même en traversant les murs, ne représente aucune difficulté pour les esprits. Tant que personne ne dessine de cercle de protection magique, en tout cas (et bien sûr ils ne peuvent quitter la maison, et ne sont actifs que durant la nuit).

Mais que faire si un PJ désire faire tomber un objet, allumer la télévision, laisser entendre un murmure, influencer un habitant, posséder un visiteur, résister à un exorcisme ?

Il reste alors à se saisir du dé pour le lancer et tâcher d'obtenir un score inférieur ou égale à la caractéristique du personnage mise en jeu.

Exemples avec un esprit vengeur qui a 4 en ancrage, 5 en douleur et 3 en karma :

Pour résister à un exorcisme, faire 4 ou moins (ancrage).

Pour envoyer un couteau vers un humain ou faire suinter du sang depuis le plafond, faire 5 ou moins (douleur).

Pour appeler un démon majeur, passer à travers un cercle de protection ou deviner une information concernant quoi que ce soit, faire 3 ou moins (karma).

Conséquences des échecs

Certaines actions fortes sont à utiliser avec parcimonie. Une possession ratée par exemple, va sévèrement éreinter l'esprit qui ne pourra plus retenter une telle action la même nuit, et peut-être même plus jamais sur la même cible.

Déroulement d'une partie

Le jeu commence avec la description, par les joueurs et joueuses, d'une scène de vie classique dans leur maison vide. Une nuit sans vivants, douloureuse et plaintive, mais pas entachée par de stupides larmoiements physiques (bien sûr, une âme en peine se contenterait de «vivre» sa petite vie habituelle).

Puis vient la description, côté MJ, de l'arrivée des nouveaux habitants. L'équilibre est rompu, les rires fusent, de la musique moderne écrase les murs, des chaussettes se mettent à traîner partout (certains fantômes aiment les voler en espérant faire fuir leurs propriétaires, mais cela fonctionne rarement), vraiment c'est atrocement paradisiaque.

On enchaîne ensuite dans la tradition du jeu de rôle classique. Toutefois, les règles étant succinctes et la description de l'univers presque inexistante, il est possible d'envisager un certain partage de la narration. Le ou la MJ peut ainsi demander à ses joueurs et joueuses de décrire le voisin qui vient rendre visite à la famille, ou d'évoquer un vieux souvenir de tel ou tel esprit.

Il est tout à fait possible (si tout le monde est d'accord en début de partie) de demander à une personne d'inventer une partie de l'historique d'un personnage qu'elle ne contrôle pas. Ainsi, n'ayant pas créé son propre personnage de A à Z, on peut être porté vers des rivages insoupçonnés et explorer des sentiers que l'on aurait autrement ignoré.

Règles spirites

Les esprits ne peuvent pas tout faire !!! Il est impératif de respecter ces commandements de l'au-delà :

- 1) On ne peut posséder l'un des habitants qu'on veut faire fuir.**
- 2) On ne peut tuer l'un des habitants qu'on veut faire fuir.**
- 3) On ne peut détruire, ni endommager lourdement, la maison.**

La possession

Elle permet d'agir même en journée, mais de manière limitée (elle n'est jamais totale).

Le parasite

Il s'agit d'une entité spirituelle non fantomatique (pas reliée à une âme humaine). Le parasite est néanmoins doté d'une personnalité simple. Là où l'égrégore est centré sur une émotion ou une croyance, le parasite tourne autour d'une denrée qu'il recherche avant tout.

Outre l'énergie éthérique du vortex de la maison, il apprécie le corps astral lié au corps humain, et peut s'attacher à l'un des habitants.

Le parasite augmente alors toutes ses caractéristiques d'un point tant qu'il n'est pas délogé (le jour ne le chasse pas mais il est alors passif).

Note : l'humain, par contre, est perturbé et se fatigue, de corps et d'esprit !

Que font faire les esprits ?

C'est à eux de voir !

Mais vous pouvez supposer qu'ils prendront l'un de ces chemins :

- **Harcèlement spirite clair :** tout faire pour que les habitants sachent que la maison est hantée... efficace mais risqué : un exorciste peut être appelé, ou la maison carrément rasée !
- **Harcèlement manipulateur :** faire croire aux habitants qu'ils sont dingues, voire les pousser au crime... pour les envoyer à l'asile ou en prison.
- **Harcèlement discret :** leur retirer tout confort sans révéler la présente spirite... potentiellement difficile mais peu risqué.
- **Négociation :** passer par des mediums ou autre pour discuter avec les habitants et leur demander de partir... pas facile d'obtenir ça, et puis il y a risque d'exorcisme. Qui plus est, attention, ce chemin allège la damnation des fantômes (et peut potentiellement transformer une bénédiction de prêtre en rédemption vers la lumière... ce qui n'est pas le but du jeu, cela reste une élimination).

Crédits

Auteur : Adrien Saurat

Illustrations : Tristan Itier

Créé lors de la Global Game Jam 2019 à Montpellier (site Sud Piccel)