

LES CHAMPS DU PURGATOIRE

UN JEU DE RÔLE MORAL ET ESTHÉTIQUE POUR DEUX JOUEURS

PAR MANON ET SIMON L.



Jeu de rôle moral et esthétique
Pour deux joueurs matures et avertis
Créé à l'occasion du Game Chef 2019.

Thème:

- ◆ Amalgame → Qui du SUSPECT ou de l'INSPECTEUR est moralement juste ?

Ingrédients:

- ◆ Echec → Accepter d'échouer est une porte de sortie.
- ◆ Microscopique → Pas utilisé.
- ◆ Lévirer → Celui qui entre au PURGATOIRE ne touche pas le sol.
- ◆ Secret → Le SUSPECT est-il coupable ?

UN MOT DES AUTEURS

Vous allez vous plonger dans la lecture des **CHAMPS DU PURGATOIRE**. Ce jeu raconte l'histoire de la dernière enquête de l'INSPECTEUR, une affaire épineuse dans laquelle le SUSPECT est impliqué. Impossible de prouver si ce dernier est coupable. Alors que faire ? Comment coincer ce salaud ?

Et si l'INSPECTEUR était prêt à tout pour prouver la culpabilité du SUSPECT ?

Si vous suivez nos productions, vous savez qu'une des thématiques qui nous obsède est le jugement du monde par opposition entre le bien

et le mal. La recherche de cette ligne grise entre le blanc et le noir n'est pas si simple. Et pourtant le monde n'est pas manichéen.

Il est aisé de polariser les événements, les relations ou les émotions en termes de « bien » ou de « mal ». Ce faisant, des camps se forment : ceux qui ont subi et ceux qui ont fait subir, les victimes et les bourreaux.

De quel côté se placeront les protagonistes ?

AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

INSPIRATIONS

WARNING

CREER LES PJ

DISPOSITIF DE JEU

JOUER LE JEU

TERMINER LE JEU

TABLEAUX



UNE ENQUÊTE, UN PURGATOIRE

La portière du taxi claque violemment. Les gouttes de pluie giclent sur ton visage. Putain de pluie. Tu es suies d'un revers de veste l'eau qui a manqué éteindre ta cigarette. D'un pas pressé, tu rejoins l'impasse. Une rue des plus miteuses. Des détritiques jonchent le sol et des étrons tapissent ça et là les murs. Des aboiements surgissent d'on ne sait où, à moins que ce ne soit des cris d'humains. Les violentes lumières fluorescentes des enseignes guident ta course jusqu'à la porte du marabout. L'incandescence de la cigarette te permet de vérifier la carte de visite : Mibuul, grand prêtre vaudou, impasse des miraculés.

Depuis quand est-ce que tu fais confiance aux délires de ton collègue ? Bordel de merde, faut vraiment que ce soit une enquête hors norme. Tu écrases ta cigarette le long du mur avant de passer sous les perles du rideau d'entrée.

Tout avait été arrangé il y a deux jour par Marco, ton collègue. Tout va très vite maintenant. Tu entres, tu t'installes dans le fauteuil... La pièce est exiguë et les décorations semblent venir d'un autre siècle. Les murs sont recouverts de coupures de journaux qui se chevauchent. Certaines pages sont devenues illisibles et ne font qu'un épais tapis jaunâtre dont la lumière ocre de la lampe ne fait que ressortir l'aspect maladif et malsain. Des masques en bois fon-

cé sont suspendus aux murs : certains sont parés de plumes, d'autres sont décorés des tissus colorés étrangement découpés. L'atmosphère est lourde d'autant plus que la pièce semble noyée dans une épaisse fumée qui provient de la cigarette, que l'homme en face de toi, tient du bout des lèvres.

Un homme d'une belle carrure à la peau noire. Un chapeau posé de biais masque son front. Pendant qu'il prépare une boisson, ses lèvres charnues marmonnent des syllabes que tu ne distingues pas. A l'instant où tu bois le breuvage, ta vision se rétrécit, tes gestes te paraissent lents, ta conscience s'appesantit... tu ne distingues plus que son puissant sourire qui dévoile des dents d'une blancheur inoubliable. Merde, il se fout de moi ou quoi ?

Ton esprit lévite et sort de ton corps qui est resté allongé sur le fauteuil. T'as une sale tête de déprimé. Le stress du boulot sûrement.

Tu es maintenant dans le Purgatoire. Ton Purgatoire ? Ou le sien ? A toi de voir. Toujours est-il que ton Suspect est maintenant à ta « disposition » pour un interrogatoire. Un interrogatoire éthéré qui va forcément le faire avouer.

AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

INSPIRATIONS

WARNING

CRÉER LES PJ

DISPOSITIF DE JEU

JOUER LE JEU

TERMINER LE JEU

TABLEAUX



POUR PROFITER PLEINEMENT DU JEU

Voici une liste d'œuvres qui nous ont inspirées pour la création des **CHAMPS DU PURGATOIRE**.

Jeux

- ♦ *Cœlacanthes* de Thomas Munier
- ♦ *La trilogie de la crasse* de Batronoban
- ♦ *La clé des nuages* de kF

Films

- ♦ *The devil's reject* de Rob Zombie
- ♦ *Saw* de James Wan
- ♦ *Hellraiser* de Clive Barker

Livres, BD

- ♦ *Requiem, chevalier vampire* de Mills et Ledroit

AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

INSPIRATIONS

WARNING

CRÉER LES PJ

DISPOSITIF DE JEU

JOUER LE JEU

TERMINER LE JEU

TABLEAUX



ATTENTION !

Avant de commencer, il est important que nous vous adressions ces quelques avertissements.

LES CHAMPS DU PURGATOIRE est un jeu prenant et est destiné à un public **mature et averti**. Il traite de torture psychologique, de justice arbitraire et fait appel à une imagerie résolument « hardcore ». Certains thèmes peuvent être difficiles à aborder: meurtre, viol, pédophilie, scatophilie, cannibalisme, etc.

Aussi, soyez vigilants à votre partenaire de jeu. VOUS avez la responsabilité du bon déroulement non seulement de la partie mais aussi du moment après la partie. **Ne forcez jamais quel-**

qu'un à jouer. Ne laissez personne vous forcer non plus. Soyez toujours clair dans les intentions du jeu avant de vous engagez dans une partie avec quelqu'un.

Le dispositif que nous avons mis en place pour ce jeu limite les risques d'abus mais, comme souvent dans la vraie vie, le respect, l'échange et le bon sens sont de mise.

Maintenant que vous êtes avertis, vous pouvez vous plonger dans **LES CHAMPS DU PURGATOIRE** comme on saute le pas pour aller voir un film d'horreur. Nous espérons vous fournir cette expérience extrême.



**EXPLIQUER N EST
PAS JUSTIFIER**

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



UN INSPECTEUR ET UN SUSPECT

Les protagonistes sont l'INSPECTEUR et le SUSPECT. Grâce à un sort vaudou, l'INSPECTEUR contrôle le PURGATOIRE, un lieu éthéré où est piégé le SUSPECT.

Utilisez deux jetons pour marquer les scores des personnages.

- ♦ L'INSPECTEUR commence avec un score de **1** en PARANOÏA.
- ♦ Le SUSPECT commence avec un score de **0** en CULPABILITÉ.

Le joueur qui incarne l'INSPECTEUR explique qui est la **victime** de sa dernière enquête.

Le joueur qui incarne le SUSPECT explique quel est le **crime** qui a été commis (sans révéler les circonstances).

Vous êtes prêts à commencer.

INSPECTEUR
Nom:
Signe distinctif:
Marque de cigarettes préférée:
PARANOÏA
0 1 2 3 4 5

SUSPECT
Nom:
Signe distinctif:
Catégorie porno préférée:
CULPABILITÉ
0 1 2 3

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CRÉER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



METTRE EN PLACE LE JEU

Placez-vous l'un en face de l'autre. L'INSPECTEUR garde les règles du jeu à portée de main. Munissez-vous d'une poignée de dés à six faces (d6).

- ◆ L'INSPECTEUR place sa **main fermée** sur la table.
- ◆ Le SUSPECT prend le **poignet** de l'INSPECTEUR. L'INSPECTEUR n'a pas le droit de toucher le SUSPECT (seul le SUSPECT décide s'il touche le poignet de l'INSPECTEUR ou non).
- ◆ Lorsque les deux joueurs sont en **contact**, on joue la **fiction**. Dès que le SUSPECT ne touche plus l'INSPECTEUR, le jeu est en pause.
- ◆ L'INSPECTEUR **module son jeu en fonction du contact** qu'il ressent avec le SUSPECT.

Avant de commencer, les joueurs peuvent s'ils le souhaitent **bannir des thèmes** qui ne seront alors pas abordés durant la partie.



AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

INSPIRATIONS

WARNING

CREER LES PJ

DISPOSITIF DE JEU

JOUER LE JEU

TERMINER LE JEU

TABLEAUX



EXPLORER LE PURGATOIRE

Durant une partie des **CHAMPS DU PURGATOIRE**, l'INSPECTEUR va tenter de faire **avouer** au SUSPECT les circonstances dans lesquelles il aurait commis son **crime**. Le but du SUSPECT est **survivre** à cette **prison mentale** et d'en sortir.

Le PURGATOIRE est divisé en TABLEAUX que contrôle l'INSPECTEUR. Un TABLEAU représente une **fresque abstraite, symbolique et horrifique d'un souvenir** du SUSPECT. Des exemples de TABLEAUX sont présentés en fin d'ouvrage.

Tout d'abord, L'INSPECTEUR tire au hasard un TABLEAU (en fin d'ouvrage) ou en invente un, puis le décrit au SUSPECT, pose les questions proposées et **matérialise le souvenir** du SUSPECT.

A partir de ce moment, le SUSPECT décide à tout moment **d'échouer volontairement** l'épreuve qui lui est présentée. Il gagne alors un point de CULPABILITÉ et dévoile un élément des **circonstances du crime**. On passe alors au TABLEAU suivant et l'INSPECTEUR **diminue** sa PARANOÏA de un.



AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

INSPIRATIONS

WARNING

CREER LES PJ

DISPOSITIF DE JEU

JOUER LE JEU

TERMINER LE JEU

TABLEAUX





Si le SUSPECT décide de faire face à ce que lui propose le TABLEAU, il décrit tout simplement comment il parvient à **dissiper** le TABLEAU par un **acte symbolique**. Par défaut, cette action est un succès. Si l'INSPECTEUR ne dit rien de plus, vous pouvez passer au TABLEAU suivant comme précédemment (l'INSPECTEUR **diminue** également sa PARANOÏA de un).

L'INSPECTEUR peut ne souhaiter pas que le SUSPECT réussisse. Il **augmente** alors sa PARANOÏA de un et raconte pourquoi le SUSPECT échoue. En transférant la raison de l'échec dans le TABLEAU, et en construisant sur la fiction déjà existante. l'INSPECTEUR raconte un **souvenir horrible** ou une anecdote honteuse sur le SUSPECT. Le SUSPECT peut le compléter.

Pour s'en sortir, le SUSPECT lance alors autant de **d6** que le score de PARANOÏA de l'INSPECTEUR.

- ◆ Si au moins un des d6 affiche 1, le SUSPECT augmente sa CULPABILITÉ de un et dévoile

un élément des circonstances du crime. Vous pouvez ensuite changer de TABLEAU et ajuster le score de PARANOÏA de l'INSPECTEUR.

- ◆ Si aucun d6 n'affiche de 1, le SUSPECT raconte simplement comment il parvient à **dissiper** le TABLEAU par un **acte symbolique**. Cette action est une réussite par défaut et l'INSPECTEUR peut à nouveau se mettre sur le chemin du SUSPECT comme précédemment.

Nous rappelons que le SUSPECT peut décider d'échouer à tout moment pour passer le TABLEAU (voir page précédente).

Il est possible d'abandonner dès le premier TABLEAU. Dans ce cas, considérez que le jeu n'est peut être pas pour vous et stopper immédiatement.

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



L'INSPECTEUR tire au hasard un TABLEAU (en fin d'ouvrage) ou en inventer un, puis le décrit au SUSPECT, pose les questions proposées et **matérialise le souvenir** du SUSPECT.

OU

Le SUSPECT décrit comment il parvient à **dissiper** le TABLEAU par un **acte symbolique**.

Le SUSPECT décide d'**échouer volontairement** l'épreuve. Il gagne un point de CULPABILITÉ et dévoile un élément des **circonstances du crime**.

OU

S'il ne souhaite pas que le SUSPECT réussisse, l'INSPECTEUR peut **augmenter** sa PARANOÏA de un et raconter pourquoi le SUSPECT échoue. En transférant la raison de l'échec dans le TABLEAU, l'INSPECTEUR raconte un **souvenir horrible** ou une anecdote honteuse sur le SUSPECT. Le SUSPECT peut le compléter.

L'INSPECTEUR ne surenchérit pas.

OU

Le SUSPECT lance autant de **d6** que le score de PARANOÏA de l'INSPECTEUR.

UN DES D6 AFFICHE 1

AUCUN D6 N'AFFICHE 1

Le SUSPECT raconte comment il parvient à **dissiper** le TABLEAU par un **acte symbolique**.

Le SUSPECT augmente sa CULPABILITÉ de un et dévoile un élément des **circonstances du crime**.

Le SUSPECT passe au TABLEAU suivant. L'INSPECTEUR **diminue** sa PARANOÏA de un.

SORTIR DU PURGATOIRE

La partie se termine lorsque l'une de ces propositions devient vraie:

- ◆ L'un des deux joueurs décide de stopper la partie.
- ◆ L'INSPECTEUR a 5 points de PARANOÏA. Il se réveille alors de sa transe, persuadé que le SUSPECT est coupable.
- ◆ L'INSPECTEUR a 0 point de PARANOÏA. Il se perd dans sa transe. Les TABLEAUX se retournent contre lui.
- ◆ Le SUSPECT a 3 points de CULPABILITÉ. Racontez alors toutes les circonstances du

- crime. La transe se termine et l'INSPECTEUR connaît désormais les secrets qui entourent le dernier dossier de sa carrière.
- ◆ Le SUSPECT a passé 7 TABLEAUX. Il se réveille d'un cauchemar bien étrange et ne sera plus inquiété par la justice.

LE DEBRIEF

Il est important de débriefer la partie une fois celle-ci terminée. Félicitez-vous du chemin parcouru, racontez les moments que vous avez aimés, ceux que vous n'avez pas aimés, interprétez les rêves que vous avez vécus, etc.

L'idée est de se détacher le plus possible de la fiction que vous venez de vivre, d'avoir un sas de décompression émotionnel avant de repartir dans vos vies respectives. De la même manière que les lumières se rallument à la fin d'un film au cinéma, que le générique est déroulé sur l'écran géant, prenez le temps de sortir doucement du **PURGATOIRE**.



AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



1	<p><u>La chanteuse</u></p> <p>Depuis des fils métalliques pendent des corps et des membres nus, décharnés, ensanglantés. Certains sont tatoués, d'autres sont en putréfaction.</p> <p>Le sol est un sable mouvant. Des cafards mangent ta chaire qui s'enfonce dans le sable putride.</p> <p>Un soleil de plomb fait remonter les odeurs stagnantes.</p> <p>Une tête pendue par les cheveux dont la nuque dégouline de sang entonne un chant religieux.</p> <p><i>Tu reconnais cette tête: à qui appartient-elle ? Raconte un souvenir sur elle. Que chante-t-elle ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
2	<p><u>La source</u></p> <p>Un champ de blé. Aucun bruit ne s'en dégage, aucun vent n'y souffle, le ciel est terne. Les épis caressent ta main au fur et à mesure que tu marches sans but.</p> <p>Des épouvantails ornés de masques de bois s'élèvent d'entre les épis. Chacun d'eux t'agresse avec une arme différente : chaînes, batte de baseball, tronçonneuse, couteau rouillé, machette...</p> <p><i>Tu connais ce champ ou cet endroit en pleine nature. C'est un retour aux sources. Quelles sources ? Pourquoi n'y as-tu plus accès ?</i></p> <p><i>Qui sont ces masques ? Qui t'a fait le plus de mal ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS

INTRODUCTION

INSPIRATIONS

WARNING

CREER LES PJ

DISPOSITIF DE JEU

JOUER LE JEU

TERMINER LE JEU

TABLEAUX



3	<p><u>Le rocher</u></p> <p>Une mer agitée, un rocher solitaire aux arêtes acérées, un air aigre et salé.</p> <p>Tu es attaché au rocher par des fils barbelés, les vagues viennent te frapper le corps sans relâche. Des crustacés entrent par tous tes orifices pour te dévorer petit à petit de l'intérieur.</p> <p><i>Que représente le rocher pour toi ? Qui t'a attaché là ? Pourquoi ?</i></p> <p><i>Qui sont ces crustacés qui te mangent ? Qu'as-tu fait pour cela ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
4	<p><u>Gourmandise</u></p> <p>Tu es à la table. Seul au bout d'un immense table rectangulaire. Seul devant d'innombrables mets.</p> <p>La viande en sauce que tu avales fond dans ta bouche: c'est un délice. Soudain, les dents de ton couteau et les pics de ta fourchette se mettent à bouger. En jetant un regard vers le bas, tu t'aperçois que tu es en train de te manger.</p> <p><i>Quel goût as-tu ? Quel plat de ton enfance cela te rappelle-t-il ? Qui te préparait ces plats ?</i></p> <p><i>Raconte ce souvenir.</i></p> <p><i>Quel plaisir prends-tu à te consommer ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



5	<p><u>La Progéniture</u></p> <p>Une forêt de pins enveloppée dans la brume. Tu marches nu sur un sentier sauvage. Tes pieds sont meurtris par les épines, la sève des arbres te coule sur les cheveux. Tu te sens de plus en plus lourd.</p> <p>En te regardant, tu te rends compte que tu portes en toi un ou plusieurs enfants. Ton ventre est gros et ta peau tendue ondule au rythme des coups des futurs nés. Soudain, ton ventre se déchire et des monstruositées en sortent, rampant doucement dans tes fluides.</p> <p><i>Qui sont le/les enfants ? Qui sont les parents ? Etais-tu attaché à eux ? Raconte ce souvenir.</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
6	<p><u>Doux-amer</u></p> <p>Une salle sans limites d'un blanc immaculé, vide à perte de vue. Un vent léger souffle et se transforme en longs tissus blancs.</p> <p>Les tissus te frôlent le corps et parfois s'enroulent autour de toi, de ta jambe, de ta poitrine, de ton sexe, de ton visage. Par moment ce sont des caresses, d'autres se sont des lames qui t'endommagent la peau.</p> <p><i>Quand as-tu ressenti ce genre de sensation ? Donnais-tu ou recevais-tu ? Avec qui étais-tu ? Raconte ce souvenir.</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



<p>7</p>	<p><u>Le Paradis perdu</u></p> <p>Un jardin paradisiaque, luxuriant. Des cantiques mélodieux qui résonnent de partout et de nulle part. Des antennes prennent le relais nourries par le chant somptueux des oiseaux.</p> <p>Tu es allongé dans l'herbe verte. Des os sortent de ta chair et des ailes d'ange te poussent dans le dos, se frayant un passage au travers de ta peau, poussant douloureusement à partir de tes omoplates. Pendant que les ailes poussent, les plumes tombent et s'envolent.</p> <p><i>Tu connais cet endroit: où te trouves-tu ? Pourquoi tes plumes tombent-elles ? Qui ramasse tes plumes ? Pourquoi ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
<p>8</p>	<p><u>Innocence</u></p> <p>Dans un village sous la neige entouré par des bois d'arbres noirs. A tes pieds, un enfant gît sans vie. Son corps est couvert de sang. Ses orifices sont dilatés.</p> <p>Tes pieds sont embourbés dans la boue neigeuse. L'eau gelée s'infiltré dans tes vêtements et te glace la chair. Tu as de plus en plus de mal à te mouvoir. Tu gèles sur place.</p> <p><i>Qui sont les habitants de ce village ? Qui est l'enfant ? Pourquoi l'as-tu porté jusque-là ? Raconte ce souvenir.</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



9	<p><u>L'horloger</u></p> <p>Un cercueil. Tu es allongé, prisonnier de simples planches de bois. L'atmosphère est étouffante.</p> <p>Le seul le bruit de rouages mécaniques se fait entendre. La graisse des roues suintent. Quelques gouttes tombent sur ton corps.</p> <p><i>Quel est ce mécanisme ? Quel est son utilité ? Que se passera-t-il quand les rouages s'arrêteront ?</i></p> <p><i>Que représente ce cercueil ? Pourquoi es-tu dedans ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
10	<p><u>Les corbeaux</u></p> <p>Un ascenseur fait de grillage composé de barbelés installés en une sorte de quadrillage non euclidien. Des corbeaux sont perchés sur le barbelé et te déchiquètent ta chair à travers du grillage.</p> <p><i>L'ascenseur monte-t-il ou descend-t-il ? Vers quel endroit ? Que représente ce voyage ? A quelle période de ta vie cela fait-il écho ?</i></p> <p><i>Qui sont les corbeaux ? Pourquoi t'en veulent-ils ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



<p>11</p>	<p><u>La lumière sur l'affaire</u></p> <p>Une pièce plongée entièrement dans le noir. Soudain une myriade d'ampoules s'allument autour de toi tandis qu'une lumière géante s'abat sur toi. Une silhouette gigantesque et monstrueuse commence à te questionner.</p> <p>A chaque réponse qui ne convient pas à la silhouette, une petite ampoule éclate et te lacère le corps.</p> <p><i>Qui est cette silhouette ? Quelles questions te pose-t-elle ? Quand est-elle satisfaite ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
<p>12</p>	<p><u>Maladie</u></p> <p>Un hangar industriel abandonné. Des corps sans vie empilés à la hâte, certains recouverts d'une bâche blanche.</p> <p>Soudain, tu te mets à tousser. Tu es en nage, l'impact de ta sueur sur le sol résonne en écho. Le mal est maintenant à l'intérieur de toi. Tes intestins grouillent comme un nid de serpent. Tes dents commencent à tomber.</p> <p><i>Qui reconnais-tu parmi les corps ? Que fait-il ici ? Quelle maladie portait-il ? Comment l'as-tu contracté ? Quelle autre personne a-t-il contaminé aussi ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX



<p>13</p>	<p><u>Le festin</u></p> <p>Une table à manger géante. Les couverts sont mis, des bougies mettent une ambiance tamisée, un énorme lustre domine la table. Tu es installé dans un plat en étain belle-ment orné. Des fruits, des légumes finement coupés t'entourent.</p> <p>Des angelots aux dents extrêmement fines et prodigieusement longues te découpent et te dévorent. A l'intérieur de leur bouche grouillent des milliers de vers. Plus les ange-lots mangent, plus ils défèquent sur la table si soigneusement préparée.</p> <p><i>Quelle partie de ton corps mangent-ils en premier ? Que représentent-ils ? Quand as-tu ren-contré un angelot de la sorte ? Raconte ce souvenir.</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>
<p>14</p>	<p><u>Luxure</u></p> <p>Un lit de satin. Des morceaux de verres sont dispersés dans les draps. Des mains, des pieds, des bras, des sexes viennent te caresser. Ces membres sortent de nulle part et ne sont reliés à aucun corps.</p> <p>Au loin, un cri de désespoir. Plus tu te laisses caresser, plus le cri te perce les tympans jusqu'à t'en faire saigner.</p> <p><i>Combien de fois es-tu allé dans cet endroit ? Qui t'accueillait ? Raconte un souvenir de plaisir.</i></p> <p><i>Qui est en train de crier ? Pourquoi ? Souhaites-tu faire taire ce cri ? Comment ?</i></p> <p><i>Comment sors-tu de cet endroit ?</i></p>

AVANT-PROPOS
INTRODUCTION
INSPIRATIONS
WARNING
CREER LES PJ
DISPOSITIF DE JEU
JOUER LE JEU
TERMINER LE JEU
TABLEAUX

