

Jugement...particulier

Un jeu de Pounous, sur une idée de Bigyo', développé par Whidou.

« Tous nous devons comparaître devant le tribunal céleste » – 2 Corinthiens (5, 10).

Je me nomme **Zacharias** et je vais être votre guide tout au long de cet ouvrage.

Certains me nomment l'hôte des lieux.

Le Grand Maître m'appelle l'huissier archiviste, bras droit du Juge. Je suis là pour vous conter quel est le but de chaque joueur entrant dans ce lieu singulier que certains appellent le Tribunal Céleste, d'autre le Purgatoire.

Ah mais peut-être n'êtes vous pas familier avec tout ce jargon ?

Ce n'est pas grave, en tant qu'archiviste, je suis en quelque sorte la mémoire de ces lieux, qui en a vu passer des Âmes en peine !

Mais ne brûlons pas les étapes, que savez-vous du Tribunal Céleste ou du Purgatoire ?

Rien ?

Alors, voilà ce que je peux vous en dire :

Le Purgatoire

Dans l'oeuvre de Dante, la structure morale du Purgatoire est divisé en 7 cadres, dans lesquels se purgent les sept péchés capitaux : l'Orgueil, l'Envie, la Colère, la Paresse, l'Avarice, la Gourmandise et la Luxure.

Le Purgatoire est construit comme une image renversée de l'Enfer, soit non plus comme un gouffre, mais comme une montagne.

L'ordre des péchés est également inversé : le voyage de Dante va donc du plus lourd péché au plus léger (de l'Orgueil à la Luxure).

Chaque corniche est gardée par un ange gardien de l'humilité, de la charité, de la paix, du zèle, de la justice, de la tempérance et de la chasteté ; dans chaque corniche, en outre, les

expiateurs ont sous les yeux des exemples de leur vice puni, et de la vertu opposée.

Les âmes du Purgatoire pour être sauvées, et expier leurs péchés, doivent escalader la montagne.

Chaque âme doit alors parcourir tout le chemin et se purifier à chaque corniche du péché correspondant.

Le Purgatoire a la fonction spécifique de permettre l'expiation, la réflexion et la repentance, et est le seul chemin vers Dieu, faisant que l'âme ne peut aspirer qu'à la rédemption.



Mais comment cela se passe-t-il vraiment, me direz-vous ?

Eh bien, sachez que ce brave Dante est un brillant charlatan, car cette montagne est une pure invention ! En revanche ce lieu d'examen des âmes existe bel et bien. Il a été créé par le Grand Maître pour y procéder à son Jugement ou pour les mortels le Jugement de Dieu.

Le Jugement particulier



Les évangiles le relatent fort bien :

« L'âme se présente à Dieu, et Dieu la juge. - C'est ainsi. Et le jugement de Dieu est juste et inviolable, et il a une valeur infinie. Si l'âme jugée est coupable mortellement, elle devient une âme damnée. Si elle est légèrement coupable, elle est envoyée au Purgatoire. Si elle est juste, elle va dans la paix des Limbes en attendant que j'ouvre la porte des Cieux. J'ai donc rappelé ton esprit après qu'il était déjà jugé par Dieu. Si tu avais été un damné, je n'aurais pas pu te rappeler à la vie car en le faisant j'aurais annulé le jugement de mon Père. Pour les damnés, il n'y a plus de changement. Ils sont jugés pour toujours ». 8.11

Bon mais ici les évangiles, c'est comme les romans photos, personne n'y croit ! Alors ce ne sera pas Dieu qui se déplacera pour chaque Âme en peine qui se présente au purgatoire, il a un peu mieux à faire !

Par contre, il est bien question de peser l'Âme en peine, et pour cela, bien souvent, comme dans toute société humaine, on a recours à des intérimaires.

Et depuis que je suis là, c'est à dire la nuit des temps, j'en ai vu passer des Juges !

Méfiez-vous, le Jugement Particulier, puisqu'il est bien question de cela, n'est pas une partie de plaisir pour le Juge, car il aura à faire à rude partie !

Entre Ange et Démon

L'Ange Gardien, d'abord, fera tout ce qui lui est possible pour sauver l'Âme en peine, et lui tracer un chemin céleste jusqu'au paradis.

Alors, il faut pas rêver mais tout le monde n'y a pas droit ! Je me souviens il y a quelques décennies, on avait ici un certain Adolf et son très amusant acolyte Benito. Ce qu'ils nous ont fait rire, ces deux-là, avec leur numéro de duettistes !

D'ailleurs, comme pour eux, le second protagoniste s'en donne à coeur joie, quand il s'agit de les orienter vers les basses ténèbres de l'Enfer. C'est l'Avocat du Diable dont je veux parler ici, bien sûr !



J'avoue que c'est mon préféré, celui-là !

Même si souvent il me brûle mes archives, me déplace la table et les chaises, ou effraye les

âmes en sursis... Il nous distrait bien tout de même !

Enfin, et pour finir, si je puis dire, nous avons l'Âme en peine, l'élément central de cette tragédie céleste, sans qui personne ne serait présent en ces lieux !

J'en ai vu, dans mon existence des roublards, des acteurs venus au Purgatoire avec le secret espoir de rejoindre systématiquement le paradis !

Mais ceux dont il faut se méfier, ce sont ceux qui cherchent à gagner du temps, pour ne pas être jugés. Je les ai surnommé les Purgatori Horribilis Humanum, ou un truc du genre !



Ce sont les pires !

Le Grand Maître n'apprécierait peut-être pas que je m'épanche comme cela à des inconnus, mais comme vous êtes sur le point de me rejoindre...

En tant qu'huissier, c'est mon rôle que de vous apporter tout ce dont vous avez besoin pour

démarrer dès maintenant cette expérience inoubliable, et pour cause, la plupart du temps elle ne se présente qu'une fois ! Surtout pour l'Âme en peine...



C'est d'ailleurs à cette dernière que je m'adresserais pour finir :

« Vous voici sur le point de me rejoindre dans mon lieu de prédilection !

Sachez qu'ici, il sera révélé tout de votre vie, de vos occupations sociales louables, comme vos passions les plus inavouables.

Face à vous, un duel ésotérique va se livrer entre le bien et le mal, entre votre Ange Gardien et l'innommable Avocat du Diable.

Et en bout de table, le Juge qui va révéler les causes de votre apparition au Purgatoire avant de décider, en toute impartialité, du sort de votre Âme tourmentée.

Ayant quitté le royaume des mortels, Âme en peine, vous devez répondre de vos vertus mais surtout de vos péchés dans le monde d'où vous venez, car nous sommes tous bel et bien au royaume des morts ! »

Présentation

Jugement...particulier est un jeu de rôle d'improvisation pour 4 joueurs, comprenant le maître de jeu ; il est désigné comme animateur, et prend le rôle du Juge.

Si vous lisez ces lignes plus avant, félicitations ! Vous serez l'animateur de la partie. Votre rôle est très simple :

1. Imprimez 3 fois cette page, mais pas recto-verso.
2. Lisez à haute voix l'introduction. Puis juste pour vous, toutes les pages, jusqu'à la fiche de rôle « Juge » en annexes. Imprimez toutes les fiches rôles.
3. Empilez les feuilles sur la table de façon à ne laisser paraître que le titre de chacune, avec celle-ci sur le dessus.
4. Demandez aux autres joueurs de choisir un rôle chacun, sauf celui de Juge (qui vous est réservé) :
 - L'Âme en Peine, tout juste décédée ;
 - L'Ange Gardien, et son balai bien placé ;
 - L'Avocat du Diable, perturbant et perturbé.
5. Donnez à chacun sa feuille et un crayon.
6. Donnez 10 billes blanches à l'Ange Gardien, et 10 billes noires à l'Avocat du Diable.
7. Énoncez les règles :
 - I. Chacun lira sa feuille en entier avant de commencer.
 - II. Nul ne lira la feuille de son prochain.
 - III. Chacun suivra les instructions sur sa feuille.
 - IV. Chacun fera de son mieux pour que les autres passent un bon moment.
8. Assurez-vous que tout le monde suive les règles, surtout vous.

Conseils généraux :

- Les règles de chaque fiche peuvent paraître contradictoires, ne vous en formalisez pas.
- Vous pouvez remplacer les billes par des jetons, capsules, cailloux ou autres petits objets, assurez-vous juste que tout le monde soit au courant.
- N'hésitez pas à user et abuser des clichés portant sur les procès et la justice en général.
- L'ajout d'accessoires comme une perruque ou un marteau peut s'avérer amusant, mais ne vous cassez pas la tête si vous n'en avez pas sous la main.

Crédits

Un jeu de Pounous, sur une idée de Bigyo', développé par Whidou, réalisé pour le défi *Trois Fois Forgé* de *PTGPTB.fr*.

Ce jeu est diffusé sous licence Creative Commons Attribution-Non Commercial-Partage à l'identique (CC BY-NC-SA 4.0).

Inspirations ludiques

Voidlight de Julien Pouard

In Veneno Veritas de Khelren

Oui, Seigneur des Ténèbres ! De Chiara Ferlito

Il était une fois... de Richard Lambert

Ghost Court de Jason Morningstar

In Nomine Satanis/Magna Veritas de CROC

Phoenix Wright: Ace Attorney de Shu Takumi

ViewScream de Rafael Chandler

La Divine Comédie de Dante

Seven, de David Fincher

Conseils au Juge en tant qu'animateur de la table du purgatoire:

- Après l'installation de chaque joueur, et avoir présenté l'Âme en peine, laissez le temps (quelques minutes) à celle-ci pour inventer ses vertus et vices. Profitez-en pour planter le décor, aussi décalé soit-il. Des symboles de mort et de vie, doivent aider les autres joueurs à se plonger dans l'ambiance si particulière du purgatoire (exemple : décrivez des symboles, le public des âmes damnées présentes dans la salle du purgatoire etc).
- Il est vivement conseillé de conserver les billes noires et blanches que vous recevrez, dans un récipient ou une bourse opaque pour garder le suspense.
- Vous pouvez faire intervenir des témoins. C'est vous qui allez les incarner. Il est chaudement recommandé de les présenter succinctement pour leur « donner vie ». Certains témoins connaissent l'Âme en peine, d'autres ont pu être juste présents quelques instants avant son arrivée au purgatoire. Ils peuvent raconter des choses sur elle, à condition que l'Avocat du Diable ou l'Ange Gardien qui les interroge, arrivent à deviner quelques informations sur eux. Ces informations concernent le lien de parenté avec l'Âme en peine, le métier, et le souvenir de sa vie passé. Bien entendu, vous n'autoriserez pas les questions directes du genre « quel est votre métier ? Quel est votre lien de parenté avec l'Âme en peine ? » Lorsque vous en avez assez entendu, vous pouvez décider de mettre fin à l'entretien. En tant que Juge, vous pouvez faire intervenir 2 témoins par procès, vous les proposez entre deux plaidoyers. Si vous estimez qu'un témoin a été malmené injustement par une des deux parties (ou les deux!), restituez leur une bille.
- Vous pouvez accepter d'examiner tout document fourni par l'Avocat du Diable ou l'Ange Gardien, à condition qu'il puisse être versé au dossier de jugement. Seuls 2 types de ces documents peuvent être fournis par partie. C'est vous qui décidez s'ils sont valables ou non. Attention à la corruption, vous pouvez accepter d'être soudoyé à vos risques et périls, si la partie adverse au corrupteur s'en rend compte, elle gagne automatiquement et vous serez obligé de prononcer un jugement qui lui est favorable ! Si c'est l'Âme en peine qui le détecte, elle peut faire ajourner le procès et demander qu'un autre Juge soit désigné.
- Vous pouvez encourager les deux parties à vous faire parvenir des petits mots, visant à vous influencer dans votre futur jugement ou à réagir aux arguments de l'autre, en toute discrétion.
- Exigez le silence dès que le ton commence à monter. N'hésitez pas à recourir à la suspension de séance si elle vous paraît utile, opportune.
- Essayez de donner l'impression d'être à peu près impartial mais n'oubliez pas de rappeler à l'ordre celui qui oublierait de vous appeler « votre honneur », vous avez un rang à tenir !
- Donnez-la parole en alternance à l'Ange Gardien et à l'Avocat du Diable pour qu'ils présentent les vertus et péchés de l'Âme en Peine.

- Ne laissez pas le temps de parole de l'Ange Gardien excéder celui de l'Avocat du Diable : si vous ne découvrez pas les péchés de l'Âme en Peine, elle risque d'aller encombrer le Paradis comme toutes les autres (vous pouvez utiliser 2 sabliers, un noir, l'autre blanc, si vous en avez).
- Vous pouvez rejeter les objections.
- Lorsqu'un péché ou vertu est identifié, demandez clarification à l'Âme en Peine : « En vérité, êtes vous bien <charitable/avare/...> ? ».
- Les avocats vous donneront des billes de leur couleur à chaque fois qu'ils pensent avoir déclamé un bon argument en faveur de leur cause.
- Vous pouvez refuser une bille si elle ne vous paraît pas justifiée.
- Lorsque vous avez 7 billes en votre possession, rendez votre jugement, en basant votre décision sur la proportion entre billes noires et billes blanches.

Exemple de début de partie de Jugement...particulier :

Le Juge prend place et invite les joueurs à s'installer autour de la table.
L'Avocat du Diable et l'Ange Gardien s'asseyent en prenant leur feuille.

« Faites entrer l'accusée ! », déclame le Juge, en tapant du poing sur la table de jeu.

Le Juge présente alors l'identité de l'Âme en peine :
« Sylvia, femme de 38 ans blonde aux yeux bleus, taille et corpulence moyenne. Elle est mariée à un avocat, et a un garçon de 8 ans et une fille de 10 ans.
Elle est secrétaire de direction dans une agence immobilière. Sa passion est le shopping entre copines le samedi après midi ».

L'Âme en peine, fébrile et honteuse, s'installe en face du Juge.

« Chère Âme en peine, bienvenue au purgatoire pour votre jugement particulier », déclare le Juge.
« Vous avez été victime d'un meurtre chez vos parents, le coupable en fuite n'a pas été identifié. Confirmez-vous ces éléments ? » insiste le Juge.

« Oui je crois que tout est exact » déclare timidement l'Âme en peine, en regardant, peu à l'aise, l'Ange et l'Avocat.

« Bien, je vous rappelle que vous êtes dans un immense tribunal de votre jugement particulier, autour de vous, dans le public, des personnes de tout âge, attendant leur propre jugement, comme vous, Madame ! Vous serez jugée ici et maintenant afin de déterminer si votre âme doit rejoindre les sombres ténèbres des enfers ou les claires étendues du paradis, mais peut-être est-ce inutile, car vous êtes probablement une âme damnée depuis de nombreuses années, n'est-ce pas ? » entonne le Juge.

« Objection, votre honneur, une femme admirable comme ma cliente ! », répond vivement l'Ange.
« Puis-je vous relater une anedocte pour l'illustrer ? » poursuit-il.

« Encore une plainte concernant la très serviable mère de famille, victime malheureuse d'un vil meurtrier ! Mais voyons, tout le monde sait que derrière cette mère modèle, une cougar sommeillait et tentait d'amadouer tout membre de la direction, c'est pathétique », coupa, cynique l'Avocat du Diable.
Etc.

Profil complet de l'Âme en peine que l'ensemble de la table doit découvrir dans cet exemple de partie :

| | Identité | Vertu | Péché |
|-----------------------|----------------------|----------------|------------|
| Sexe et apparence : | F, blonde yeux bleus | la sociabilité | l'Orgueil |
| Situation familiale : | Mariée deux enfants | la maternité | la Luxure |
| Métier : | secrétaire | la ponctualité | la Paresse |
| Passion : | shopping | la coquetterie | l'Envie |

Challenge de groupe :

Procéder à 4 parties successives, en distribuant à chaque fois, un rôle différent à tous les joueurs pour que chacun ait pu expérimenter le personnage du Juge, de l'Âme en peine, de l'Ange Gardien et de l'Avocat du Diable.

Faites le total des victoires à l'issue, et déterminez enfin le grand vainqueur de votre purgatoire !

Annexes :

Annexe 1 : fiche de rôle « LE JUGE »

Annexe 2 : fiche de rôle « L'ÂME EN PEINE »

Annexe 3 : fiche de rôle « L'ANGE GARDIEN »

Annexe 4 : fiche de rôle « L'AVOCAT DU DIABLE »

Le Juge

Vous êtes Le Juge, vous présidez le Jugement Dernier, visant à évaluer chaque âme à sa mort afin de décider de sa destination : l'Enfer, et ses tourments sans fin, ou le Paradis, offrant la béatitude éternelle. Bien sûr, il y a d'autres solutions, comme ajourner le procès pour remettre la décision à la décennie suivante, ou même réincarner l'âme sur Terre, mais ça reste exceptionnel : la quasi-totalité des mortels écotent d'une des deux options de base.

Pour être exact, ils vont même presque tous au Paradis : au fil des âges, les humains sont devenus tellement apathiques qu'ils ne commettent bien souvent plus assez de péchés pour mériter l'Enfer. Il est grand temps de corriger ça, de désengorger un peu les cieus et de justifier les factures de gaz astronomiques des enfers en les remplissant comme il se doit.

Alors certes, c'est contraire à votre impartialité théorique que de favoriser les Enfers, mais il faut bien compenser tous ces siècles de laxisme à faire monter n'importe qui au ciel pour un rien, non ?

Consignes d'installation :

- Asseyez-vous à la meilleure place : en bout de table, sur la plus grande chaise, ou tout autre endroit qui en jette. Ce lieu du jugement...dernier est appelé « Purgatoire ».
- Assurez-vous que l'Âme en peine soit la dernière à s'asseoir en ayant préalablement déclamé « Et maintenant faites entrer l'accusé ».
- Dès que tout le monde est assis, désignez les protagonistes les uns aux autres.
- Vous pouvez immédiatement déclarer l'Âme en peine coupable et attendre les réactions.
- Si quiconque s'oppose à votre décision, consentez à un jugement « équitable », c'est votre travail, après tout.
- Commencez par présenter l'Âme en Peine aux présents en annonçant à voix haute son sexe et apparence, sa situation familiale, son métier, et sa passion. Notez tout cela dans le tableau ci-dessous.
- Le plus important, il convient de présenter les raisons de la présence de l'Âme en peine devant ce purgatoire (meurtre, accident, suicide...)
- N'hésitez pas à inventer ces informations : l'Âme en Peine est amnésique et ne vous en tiendra pas rigueur.

| Identité (à inventer) | Vertu (à découvrir) | Péché (à découvrir) |
|-----------------------|---------------------|---------------------|
| Sexe et apparence : | | |
| Situation familiale : | | |
| Métier : | | |
| Passion : | | |

X, L'Âme en peine

Mauvaise nouvelle, vous êtes mort. Ou bien morte ? Vous peinez à vous rappeler de qui vous pouviez bien être avant d'arriver ici. Il paraît que c'est normal, que la mémoire reste attachée corps pour que l'âme ait moins de choses à porter lors de son ascension.

Âme en peine, vous allez être jugée et envoyée au Paradis ou en Enfer. Pour être honnête, aucune des deux options ne vous tente vraiment. Certes, les Enfers promettent d'interminables tortures physiques, mais monter au Paradis, c'est passer son temps seul, isolé de tout, à se lamenter éternellement de l'absurdité de la vie. Est-ce vraiment mieux ?

Ici au moins, dans le Tribunal, on vous a octroyé des quartiers calmes, avec des voisins sympathiques, et vous êtes même assez proche de la Terre pour capter la télé ! C'est plutôt confortable comme après-vie, faut bien l'avouer. N'oubliez pas que vous êtes le sujet central de ce procès au purgatoire .

Voilà ce que vous allez faire :

- Asseyez-vous face au Juge, uniquement lorsqu'il vous aura indiqué de le faire.
- Votre but est de faire ajourner le procès, pour pouvoir rester ici.
- Tant que le Juge ne conclut pas sur un jugement vous envoyant au Paradis ou aux Enfers, vous gagnez.
- Répondez toujours honnêtement. L'omission et la langue de bois sont acceptables, cependant.
- Lorsque le Juge présente votre identité, notez-la vite dans le tableau en bas de cette page avant de l'oublier.
- Associez une vertu et un péché à chacun des quatre éléments de votre identité. Vous devez éviter de faire des choix incohérents (exemple : vertu : généreux / péché : égoïste).
- L'Ange Gardien et l'Avocat du Diable vont essayer de les deviner pour défendre leur cause.
- Ne laissez pas les deux avocats deviner aisément vos vertus et péchés, ça leur donnerait un trop gros avantage sur vous.
- Évitez de laisser un camp prendre l'ascendant sur l'autre : si l'Ange Gardien soulève trop de points risquant de vous faire atterrir au Paradis, mettez vos péchés en avant. Et inversement pour l'Enfer.
- Si le Juge vous confronte au sujet d'un de vos vertus ou péchés, répondez de manière franche et directe. Mieux vaut ne pas tourner autour du pot avec cette personne-là.
- Encouragez les autres à palabrer à n'en plus finir.
- Toute astuce est bonne pour faire traîner le procès en longueur.
- Vous pouvez user (mais sans en abuser !) des demandes de suspension de séance (besoin naturel, pseudo malaise, soif ou faim etc).

| | Identité (à noter) | Vertu (à inventer) | Péché (à inventer) |
|-----------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Sexe et apparence : | | | |
| Situation familiale : | | | |
| Métier : | | | |
| Passion : | | | |

Saint Yves Hélyory de Tréguier de Kermartin, Ange Gardien

Je suis le meilleur avocat de l'au-delà ; je ne perds jamais un procès. Après tout, il y a une part de bon dans chaque être humain, et il serait injuste que celle-ci ne puisse accéder au Paradis, comme elle le mérite.

Le Juge se laisse convaincre facilement, et l'Avocat du Diable tient plus de la blague que de l'opposition sérieuse. Ces jugements particuliers sont si aisés à gagner que j'en viendrais presque à souhaiter un peu d'adversité de temps en temps.

Mon client, l'Âme en Peine, est toujours de mon côté. Après tout, qui ne voudrait pas accéder au Paradis ? Les âmes peuvent y vivre en paix, à contempler pour l'éternité la futilité de la vie et de l'existence. Dans la plus complète solitude, bien évidemment, car, comme le disait Sartre, « L'enfer, c'est les autres. ». Mes impératifs pour ce procès :

- Je dois m'asseoir à la gauche de mon client.
- Je ne dois parler que dans deux cas :
 - a) lorsque le Juge m'y autorise ;
 - b) lorsque j'interromps quelqu'un en criant « Objection ! » à pleins poumons.
- Si le Juge condamne injustement mon client sans prendre la peine de le juger comme il se doit, il est de mon devoir d'objecter immédiatement pour exiger un procès équitable.
- Lorsque le Juge présente mon client, je dois compléter le sexe et l'apparence, la situation familiale le métier, et la passion, dans le tableau 8-A, selon l'article R.987-4 du code céleste.
- Je dois remplir la colonne « Anecdote » du tableau 8-A avec des anecdotes tirées de la vie de mon client, relatives à chaque élément de son identité.
- Les anecdotes doivent être propres à mettre en exergue les vertus de mon client, que je découvrirai en l'interrogeant.
- Je peux inventer librement les anecdotes de la colonne « Anecdote » du tableau 8-A. C'est en infraction de l'article R.15-7, mais personne n'ira vérifier.
- Chacun de mes plaidoyers doit avoir pour but d'identifier les vertus de mon client, que lui seul connaît.
- Je dois mener chaque plaidoyer en exposant à l'assistance une des quatre anecdotes, puis en interrogeant mon client pour déterminer la vertu associée.
- Lorsque je découvre une vertu de mon client, je la présente au Juge et lui donne une bille blanche, afin de concrétiser mon avantage dans le procès.
- Si le juge a plus de billes blanches que de noires à la fin du procès, il rendra jugement en ma faveur. J'aurai gagné, comme d'habitude.

| <i>Tableau 8-A</i> | Identité (à noter) | Anecdote (à inventer) | Vertu (à découvrir) |
|-----------------------|--------------------|-----------------------|---------------------|
| Sexe et apparence : | | | |
| Situation familiale : | | | |
| Métier : | | | |
| Passion : | | | |

Lucie, Avocat du Diable

Manque de bol, c'est toi l'Avocat du Diable ce coup-ci. Attends-toi à un procès long et chiant comme la mort, littéralement. Le jugement particulier ne sert à rien, c'est juste une formalité administrative inventée par un type qui kiffait la paperasse.

La seule chose qui te retient ici, c'est ton antipathie pour Hélory, l'Ange Gardien d'en face. Il est si irritant à toujours afficher ce petit sourire narquois quand il gagne un procès, quand tout s'est déroulé comme il le voulait.

Quant au Juge, tu en fais ton affaire, tu n'es pas à ton coup d'essai et tu as une réputation à défendre, tu n'es pas le bras droit de Belzébuth pour rien, que diable !

Eh bien ce coup-ci, ça ne se passera pas comme ce satané Ange l'entend, voilà ce que tu vas faire :

- Assieds-toi tout à côté de quelqu'un d'autre, assez près pour que c'en soit dérangeant.
- N'hésite pas à te déplacer autour de la table.
- Lorsque le Juge te donne la parole pour plaider, invente une anecdote ridicule à propos de la vie de l'Âme en Peine, et bombarde-la de questions indiscrettes à ce sujet.
- Complète les phrases des autres à leur place pour éprouver leur patience.
- Réponds aux objections de l'Ange Gardien par des contre-objections bien placées.
- À chaque fois que tu remets quelqu'un à sa place en lui rabattant le caquet, donne-lui une bille noire, pour marquer le coup.
- Si le Juge te fais des remontrances, objecte et accuse-le d'être partial à l'Ange Gardien.
- Si l'Ange Gardien dit quelque chose de stupide, objecte puis invente de toutes pièces un article du Code Céleste qu'il pourrait être en train d'enfreindre.
- Si l'Âme en Peine hésite ou bafouille, objecte, prends-la par l'épaule et raconte-lui une parabole sans rapport avec la situation.
- Si plus personne ne parle, objecte.
- À chaque fois que tu objectes, trouve une manière différente de hurler « Objection ! ».
- Use et abuse de la mauvaise foi légendaire de l'Avocat du Diable, personne n'aime être déçu !
- À la fin du jugement, compte tes points pour les comparer à ceux de l'Ange Gardien :
 - 80 pts par bille noire chez le Juge
 - 64 pts par bille noire chez l'Ange Gardien
 - 51 pts par bille noire chez l'Âme en peine
- Fais ce que tu veux de cette feuille : tu peux l'utiliser pour gribouiller, caler ta chaise, en faire un avion en papier, ou que sais-je d'autre.
- Et surtout : fais-toi plaisir.

| Identité (à noter) | Péché (à découvrir) |
|-----------------------|---------------------|
| Sexe et apparence : | |
| Situation familiale : | |
| Métier : | |
| Passion : | |