

# PHANTASMA



*Image par skeeze de Pixabay, libre pour usage commercial, pas d'attribution requise.*

**Par Nitz**

**sur une idée de Tofu&Belette développée par XavProd  
pour le quatrième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.**

**Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.**

*Dans la poussière infinie*

*Un courant d'air froid*

*Ça voudrait toucher avec ses doigts,*

*Ça voudrait goûter avec son âme,*

*Pourtant, du bout de ses moignons disparus*

*Ça agrippe une volute sibylline,*

*Un chapelet de musique,*

*Une fragrance ténue de Je.*

*Je est mort depuis 5 mois, cinq ans, cinq siècles peut-être.*

*Aujourd'hui, j'erre entre les vivants et les esprits et je cherche toujours pourquoi...*

*Traîne le boulet d'une âme désuète*

*Un linceul morne sur le monde*

*Mais ça n'est même plus des os.*

*mais la langue siphonne tout.*



## Il était une fois des esprits...

Après un **drame**, vous voilà maintenant décédé. Mais votre malheur ne s'arrête pas là car les portes du monde de l'au-delà vous sont fermées. Il semblerait qu'il vous reste **une dernière chose à gérer sur terre** avant de trouver le **repos éternel**. Vous voilà donc perdu entre le monde des morts et celui des vivants.

Dans l'**obscurité** la plus totale, vous êtes soudain attiré par une lueur, une odeur, quelque chose de **vivant** qui pourrait vous **nourrir**. Vous vous nourrissez des **émotions** qui irradient de ce focus. Et, pour votre âme gelée, c'est un véritable festin. Un court instant, vous reprenez vie et le néant de votre mémoire se remplit de sentiments et de couleurs.

Vous explorez un **endroit** vous semblant étrangement familier bien que vos souvenirs soient flous. Vous arpentez des lieux, des maisons, des couloirs où vous croisez d'autres esprits qui semblent tout aussi perdus que vous. Peut-être vous étiez-vous déjà rencontré dans votre ancienne vie, mais il est difficile de le savoir. En tout cas vous êtes réunis en ces lieux et il y a sûrement une **raison** à cela.

## La proposition de jeu

Dans ce jeu vous allez explorer un mystère, un **drame**. Vous y incarnerez des **esprits**, des **âmes mortes, égarées dans le monde des vivants**. Personne ne vous voit et vos anciennes vies ne sont que de **vagues souvenirs**. Vos possibilités d'interaction avec le monde des vivants sont réduites. Pourtant vous êtes coincés ici et vous sentez que votre ancienne vie est liée à ce **drame**. Qui étiez-vous avant de mourir ? Qu'est-ce qui vous retient ? C'est ce qu'il va falloir découvrir avant de trouver le repos.

Ce drame est émergent. Il n'a pas été écrit à l'avance. Il vous appartient de raconter des scènes qui vont petit à petit éclairer la vérité. Le rôle du **médium** est d'organiser la partie, de réunir le matériel de jeu, mais aussi de vous aider à créer une **histoire cohérente** et riche en **émotions**.

## Pour jouer il vous faut :

- 3 à 5 ami.es
- une table
- des bougies chauffe-plat, des allumettes ou un briquet.
- une pièce dans laquelle on peut faire le noir complet.
- un tas d'objets à l'air ancien et mystérieux. De quoi diffuser une musique ou jouer une vidéo peut s'avérer utile.

A défaut

Si vous ne parvenez pas à réunir le matériel listé ci-dessus, il est tout de même possible de jouer avec des substituts

A défaut de bougies, un téléphone ou une lampe.

A défaut de noir complet, des bandeaux pour les yeux.

A défaut d'objets, des impressions, voire de simples mots sur des post-it.

## Organisation

Phantasma est un jeu de rôles sur table qui explore quelques éléments du jeu en immersion, voire du jeu en grandeur nature : on va toucher, ressentir des choses en tant que joueuse et joueur, et cela nécessite un peu de préparation et un certain état d'esprit. Le rôle du **Médium** est donc capital car il consiste à guider les personnes qui jouent et à veiller à leur bien-être.

## L'invitation

Le **médium** doit donc tout d'abord expliquer avec soin les modalités de jeux aux personnes qui vont jouer. Vous pouvez simplement faire parvenir la page précédente à vos joueuses et joueurs, ou leur expliquer ce que vous avez compris et retenu avec vos mots à vous. Je vous conseille néanmoins de bien leur expliquer à quoi ils vont jouer avant la partie.

## La préparation du matériel

Le **médium** prépare la pièce de jeu et la table. Il s'agit d'organiser l'espace pour obtenir le noir total, tout en garantissant un maximum de sécurité dans les **déplacements** des joueuses et joueurs. Idéalement, au centre de la pièce, le **médium** aura disposé une table qui contient un fatras d'objets disparates et **inspirants**. Le **médium** peut avoir demandé aux joueuses et joueurs d'amener des objets pour peupler la **table**. Lorsque l'on choisit un objet à placer sur la **table**, cela ne devrait pas être fortuit ou anodin : cet objet va servir de focus. Il contient donc beaucoup d'histoire et d'**émotions**.

*Variantes de jeu : jouer en extérieur, dans une forêt, la nuit, peut être un cadre à explorer !*

## Déroulement

La session de jeu se déroule en 5 **actes** et un **épilogue**. Durant chaque **acte**, le déroulé va être le même. Aux actes s'ajoute une phase d'introduction et une phase d'épilogue.

## Introduction

En début de **session**, le **Médium** présente le **matériel** disposé sur la **table** et les modalités de jeu. Il explique son rôle et celui des personnes qui jouent. Le **médium** et les joueuses conviennent ensemble d'un mot-code, qu'il serait difficile de prononcer par coïncidence au cours de la partie, comme par exemple « hibernatus » ou « ornithorynque ». Si ce mot est prononcé, cela signifie d'une joueuse ou un joueur a besoin d'arrêter la partie pour telle ou telle raison. Cela peut être une pause dans la partie, une demande particulière, une question à poser, ou la demande de quitter la partie. En aucun cas on ne peut remettre en cause la légitimité de ce besoin. Le rôle du médium est d'y répondre du mieux possible, avec bienveillance, et de respecter la légitimité des émotions des joueuses et joueurs. Si une personne désire quitter le jeu, il vaut mieux arrêter la partie.

## Les cinq actes

Chaque acte doit s'efforcer d'éclairer l'histoire jusqu'à l'**anamnèse** et la **catharsis**. Les histoires jouées sont des drames, mettant en scène une ou des victimes et un ou des bourreaux. Cela n'implique par forcément un meurtre, mais peut concerner différents types de sévices.

- **Acte 1 : Quand cela s'est-il passé ? La focale est mise sur l'époque, la culture.**
- **Acte 2 : Où cela s'est-il passé ? La focale est mise sur le lieu.**
- **Acte 3 : qui est la victime ? Qui sont les victimes ? On fait le portrait de la victime.**
- **Acte 4 : Que s'est-il passé ?**
- **Acte 5 : qui est le bourreau ? Qui sont les bourreaux ?**
- **Epilogue : Qui sera puni ? Qui sera pardonné ? Qui sera sauvé ?**

Au début de chaque acte, le médium rappelle l'enjeu. Chaque acte se déroule en trois phases, dont voici le détail.

## **Phase 1 : l'appel**

Au début, les **Esprits** vont se placer dans un coin de la pièce, le plus loin possible de la table de jeu. Lorsque tout le monde est prêt, le **médium** plonge la pièce dans l'obscurité. **Le médium** attire les esprit avec un matériel chargé d'émotions (une vieille chanson, un extrait de film, une odeur particulière...). Le **médium** veille à ce que ce matériel soit tenu, peu éclairant, c'est juste un filet de vie. Les **Esprits** doivent retrouver leur chemin jusqu'à la table et allumer les bougies. Les bougies seront les seules lumières disponibles. Durant cette phase, le Médium guide les Esprits, il les appelle par des mots gentils, il les cajole avec des gestes doux, ils les rassure et les encourage.

## **Phase 2 : le focus**



Lorsque tout le monde est à la table, les bougies allumées, le médium propose aux esprits de toucher et de regarder les objets qui sont disposés sur la table. Les esprits doivent en choisir un. Cet objet est un focus. Il va permettre à l'esprit de vivre une scène dans le monde des vivants. Deux esprits peuvent choisir le même focus. Dans ce cas ils raconteront ensemble la scène du souvenir.

### **Phase 3 : le souvenir**

Les **esprits** racontent une scène qui va éclairer l'histoire. Cette scène peut être une scène du passé ou du présent, éventuellement une vision de l'avenir. Les joueuses et joueurs racontent librement ce qui se passe, de la manière qui leur convient. Dans cette scène, l'esprit peut être incarné ou désincarné. S'il est incarné, cela peut-être dans un corps qui lui a appartenu, ou non. Le **médium** guide et oriente les Esprits grâce à ses questions, en gardant en tête la question liée à l'**acte**.

# Conseils de jeu

## Le pouvoir de la parole

Économisez la parole. Rendez-la précieuse. Le silence devrait occuper une place importante dans la session de jeu. C'est le silence qui nous permet d'entendre les petites choses, les soupirs dans l'obscurité, les émotions qui tissent le récit... C'est pourquoi les temps de parole du médium et des esprits sont très encadrés. Ils ne peuvent se parler que dans des circonstances bien précises, lorsqu'ils racontent un souvenir.

## Le pouvoir de la suggestion

En tant que médium, vous savez où vous voulez aller, mais ce sont les esprits qui vont tracer le chemin. Vous leur posez donc des questions qui les oriente fortement, mais qu'ils vont pouvoir interpréter comme ils le souhaitent. Mettez à profit le cadre étrange pour susurrer, murmurer, chuchoter... Un nom qui flâne sur ta langue... Un air de musique presque oublié... Une odeur diffuse, ténue... Une émotion fragile... Une affinité « élémentaire »

## Inspiration

Films et séries : ghost, fantômes contre fantômes, les autres, beauséjour.

Musique : Aphex Twin, selected ambient works vol. 2 ; Zoviet France.



# Lexique

## Esprit

Un personnage joueur (PJ). C'est une âme défunte, égarée, attirée par la vie et les émotions. Emplie de langueur et confuse, elle cherche à se raccrocher au fil de la vie pour mieux pouvoir la quitter. Par extension, ce terme désigne les joueuses et joueurs qui les incarne.

## Médium

Ce terme désigne la personne qui organise la partie. Elle réunit le matériel, invite les joueuses et joueurs, les guide. Ce terme désigne également, dans le jeu, le médium est une personne bienveillante qui appelle les esprits et désire leur permettre d'accéder à l'au-delà.

## Acte

La session de jeu se déroule en cinq actes, des parties qui répondent à une question en particulier.

## Scène

Au sein de chaque acte, dans la phase du souvenir, le terme scène désigne le récit fait un esprit.

## Focus

Les focus sont des objets chargés d'histoire et d'émotions. Ils sont placés sur la table de jeu. Les esprits s'en saisissent pour se nourrir de la vie qu'ils contiennent, et se raccrocher au fil de la vie. Ce faisant, la mémoire leur revient et ils sont capables de retrouver des souvenirs.

## Cadre de jeu : la maison sur la colline

Un meurtrier frappe tous les 7 ans, il tue rituellement ses victimes, toujours selon le même schéma. Pourtant, la police piétine dans ses enquêtes, car ils n'ont jamais vraiment fait le lien entre les affaires. Il y a aussi un flic mouillé dans l'histoire. Cette affaire est intimement liée à des secrets inavouables dans une famille de la bourgeoisie (inceste, délinquance et pots de vin, magouilles et politique...). De la poésie aussi avec des enfants héroïques, une artiste médium un peu folle, un amour impossible.

Nota : Le bac à sable doit rester assez flou pour pouvoir être émergent. En effet les **esprits** doivent pouvoir prendre place dans la liste des PnJ.

Voici une suggestion de **focus** : de vieilles photos, de la corde, un couteau tâché de sang, une brique, un ongle, des os, de l'humus, des feuilles mortes, un journal intime, une assiette gravée, un képi de gendarme, une chemise de nuit maculée, des billets de banque en francs, des photos d'enfant, un trophée de chasse, des photos d'une maison à travers les époques, des articles de journaux.

En début de **session**, le **Médium** raconte l'enterrement de Sarah Laumont, sa mère éplorée, l'odeur d'humus, la pluie sur les vêtements noirs... Au fur et à mesure du jeu, il laisse les **esprits** choisir les focus et raconter des scènes. Il veille cependant au déroulé des actes. Par exemple, l'acte 1 devrait se focaliser surtout sur l'époque, les habitudes culturelles, les modes. Dans ce cadre en particulier, le **médium** suggère que l'histoire s'étend sur plusieurs époques, de manière à ce que les **esprits** exploitent cette succession d'événements de sept ans en sept ans... De même, dans l'acte 3, le **médium** s'efforce de faire remarquer que les meurtres se situent à différentes époques.

**Ma tâche est accomplie**

**Le crime a été lavé**

**Dans le sang des victimes**

**Les cendres du passé.**

**Désormais**

**Je peux**

**Enfin**

**Me reposer.**

