

Lacérations Déchirantes 3

IL Y A DES MORCEAUX QU'ON NE PEUT PAS RECOLLER



Par **LeBahr**, sur une idée de **Fabien C** développée par **Caem**

pour le **Huitième Défi Trois Fois Forgé** de **PTGPTB**.

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

Un grand merci à Brayon
Taïpe et Gian Marco Quispe
pour leur expertise et
réflexions, avant et après les
cours, sur ce sujet
cinéphilique particulier.



Avant-propos

Ce JdR contient, par définition, des descriptions explicites de morts violentes - même si j'ai essayé de ne pas forcer là-dessus. Si ce n'est pas votre tasse de thé, ce que je comprends tout à fait, passez votre chemin.

De plus, le **Slasher**, genre cinématographique sur lequel repose l'inspiration de ce jeu, est porteur de tropes et de sous-textes inhérents à sa culture de naissance et de développement, à savoir les États-Unis des années 70 à 90.

Par conséquent, il est fortement imprégné de sexisme et de discriminations envers les minorités, ainsi que d'une énorme part de psychophobie. Il est donc tout à fait possible que ce livre de règles en contienne quelques résidus malgré ma vigilance, et il est important que la table y fasse tout autant attention.

Et donc, pensez à utiliser les mesures de sécurité émotionnelle que vous trouverez pertinentes. Je vais en indiquer plusieurs, mais ne vous y limitez pas.

Autre chose : le système est pensé pour générer une certaine empathie envers les personnages ; **ne l'utilisez donc pas pour incarner des gens détestables**, encore moins des personnes qui trouvent que nos gouvernements sont trop à gauche.

Quoi qu'il en soit, surtout, évitez de jouer à ce jeu pendant les soirs de Vendredi 13 ou, pire encore, Halloween. Pas non plus pendant les nuits de pleine lune ou de tempête. Je suis sérieux. De ouf. Ne faites pas ça. Vous voilà avertis.

Sommaire

Équipement à prévoir	5
Préparation de la partie	6
Archétypes	7
Début de la partie	9
Jeu de la Bouteille Russe	11
La Mort d'un . e survivant . e	13
Les Personnalités du Chasseur	14
Pouvoirs Surnaturels du Chasseur	16
Le Jeu de Bouteille d'Atlantic City	18
Sécurité Émotionnelle	21
Utilisation des Ressources	23
Fin de la partie	25
Conseils à toute la table	26 & 27
Inspirations, crédits	28
Feuilles de personnage	29 & 30
Papiers de tirage au sort	31

Équipement à prévoir

- On sera plus de 3 Plus on est ...
- Une bouteille (en plastique de préférence pour éviter qu'elle se casse) Un accident est si vite arrivé !!!
- Un sac en plastique ← pour faire les tirages au sort
- Du papier Évitez de vous couper !
- De la colle en bâton
- Des crayons Bien taillés
- Une gomme
- Des ciseaux ~~(facultatifs)~~ Mais non !!!

1988/10/29: On est arrivés !

Après plusieurs heures de voyage, enfin, on y est. Depuis le temps qu'on avait prévu cette expédition.

Préparation de la partie

- 1 Chaque participant.e autour de la table prend un petit papier et marque dessus sa **définition du groupe**, qui permet de comprendre aussi comment ses membres se connaissent et pourquoi iels restent ensemble : de jeunes étudiant.es, des soldats, un club d'occultisme... Puis on tire au sort.
- 2 Tout le monde prend une **feuille d'avis de recherche**. On y consigne le nom, le prénom de la future victime, son âge, son occupation, puis on pioche son archétype parmi les 10 possibles.
- 3 Enfin, on tire au sort le **terrain de chasse** au milieu duquel se trouvent les Pj: une base en Antarctique, une cabane au fond de l'Alaska, une île au beau milieu des Grands Lacs...

Archetypes

*lancer de Bouteille lors des Jeux de Bouteille d'Atlantic City, si...

Athlétisme

Il y a un combat au corps à corps entre le Chasseur et les Survivant.es.

Bricolage

Les Survivant.es ont fabriqué un piège, et le Chasseur risque de tomber dedans.

Chance

Le Chasseur tente de frapper l'un.e des Survivant.es.

Empathie

Le ou la Survivant.e Empathique veut tenter de sauver in extremis un autre personnage du groupe.

Humour

Le Chasseur tente de terroriser les Survivant.es.

Médiumnité

Le Chasseur tente de passer inaperçu à proximité.

Nerditude

Les Survivant.es essaient de passer à travers un piège du Chasseur.

Peur

Le Chasseur tente de repérer les Survivant.es caché.es.

Sex-Appel

Le Chasseur tente de frapper un.e autre Survivant.e.

Violence

Le Chasseur risque de se faire achever par les Survivant.es.

* Les archétypes des Survivant.es n'ont un effet sur les Jeux de Bouteille que si le personnage en question n'est pas "absent".

Il faut bien le reconnaître, on est vraiment loin de tout. Pas une seule voiture, pas de télé allumée chez le voisin. On entend surtout le vent, et ce connard de Pete faire ses blagues aux filles.

Il a tout de suite jeté ses sacs sur le meilleur lit puis est allé draguer Pamela ou Jenny, lourdement. J'entends les rires d'ici.

Moi, je crois que j'irai tenter de me rapprocher un peu de Betty. Elle n'est plus la même depuis l'histoire de son petit frère disparu, l'année dernière.

J'ai apporté mon équipement de baseball, si jamais quelqu'un veut faire une partie plus tard.

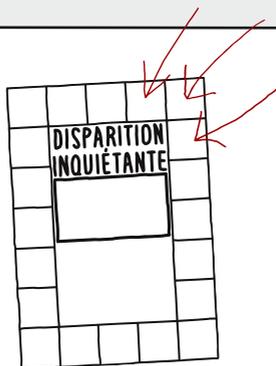


Début de la partie

Le groupe vient de débarquer : il découvre l'endroit, prend ses marques, regarde où dormir, où pisser, quoi manger...

Au cours de cette période de calme, chaque participante note sur une des cases latérales autour de son avis de recherche :

- 1 **objet quotidien** que son ou sa survivante a apporté pour tromper l'ennui: un livre, un jeu de cartes, un baladeur...
- 3 **choses que tout le monde ne sait pas** sur lui ou sur elle. Soyez concis. Puis détachez ces 3 cases et donnez-les à d'autres participant.es, qui les colleront sur une de leurs cases latérales vides, en y notant le nom de la survivante dont elle provient : quand on fait confiance à d'autres personnes, on les laisse nous connaître un peu plus que le reste du monde.



Pendant tout ce temps, le Chasseur est absent (ou alors, on ne le perçoit pas).

Ce sont les participant.es qui décident que tout est trop tranquille et qu'on peut passer au Jeu de la Bouteille Russe.

1988/10/29 (19h):

La solitude de l'endroit joue déjà des tours à nos cerveaux! Les filles disent avoir entendu des pas, juste au-dessus de leur chambre. Ce qui est impossible : on est allés vérifier, tous ensemble, et vu l'état de délabrement de l'étage d'en haut, ça fait bien des années que personne n'a pu y habiter !

Betty est encore plus réservée que d'habitude, d'ailleurs, comme si elle était inquiète. C'est fou comment elle tréaille au moindre bruit ! L'avantage, c'est qu'elle se serre un peu plus contre moi à chaque fois que ça arrive. Je crois bien avoir toutes mes chances avec elle !

À part ça, on a essayé d'appeler à la maison, mais la ligne est coupée.

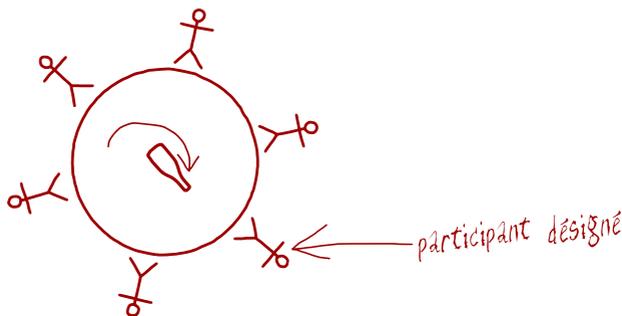
Jeu de la Bouteille Russe

Les participants placent la bouteille au centre de la table, couchée, puis la font pivoter de manière à ce qu'elle finisse par pointer l'un ou l'une d'entre eux après au moins un tour complet sur elle-même.

Le joueur ou la joueuse ainsi désignée tire alors au hasard un papier parmi les 10 suivants:

- 3 papiers marqués "indice" : iel décrit une indication simple de la présence du Chasseur : des traces de pas autour du refuge, une odeur étrange qui semble traverser le mur, de la nourriture qui disparaît...
- 3 papiers marqués "étai" : la table décrit comment un des moyens de sortir du Terrain de Chasse devient mystérieusement impraticable : Plus d'essence, un éboulement sur la seule sortie par voiture possible, des vélos qui disparaissent...
- 3 papiers marqués "libre" : on fait un tour de table pour profiter que la tension monte un petit peu pour décrire la réaction des survivant.es.
- 1 papier marqué "mort" : le ou la survivante meurt.

voir plus loin :-)



1988/10/30 (7h):

Quelque chose d'horrible s'est produit. Je vais tâcher de tout raconter dans l'ordre, mais je ne promets rien.

Il y a une heure, les filles nous ont réveillé en criant. Enfin, moi seulement, parce que Pete était chez l'une des filles, et Jack... Jack était dans les W-C, en sang. Mort, je veux dire. Il avait ma balle de baseball enfoncée dans le crâne, je ne sais pas comment.

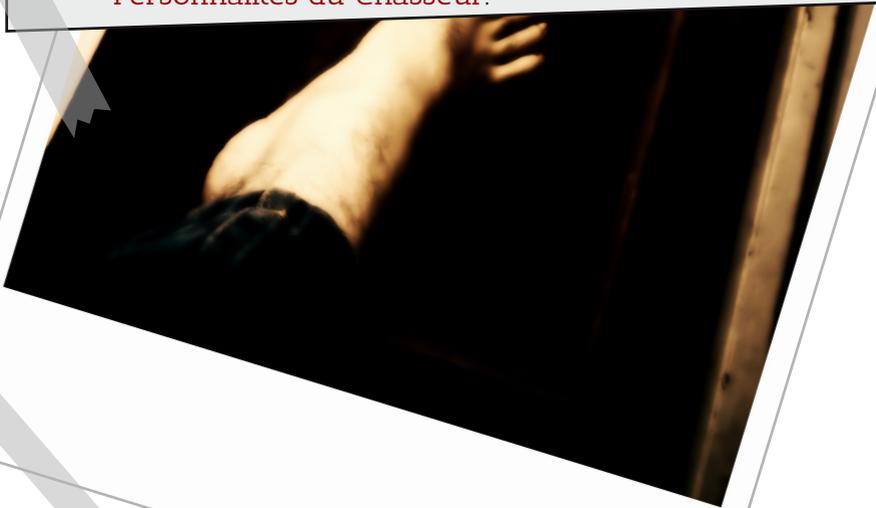
Jenny l'a retrouvé comme ça ce matin, apparemment. Cet imbécile de Pete a tout de suite essayé de faire des blagues, mais s'est arrêté pour éclater en sanglots dans les bras de Pamela, qui a bafouillé quelque chose comme : "c'est sûrement un accident" pour le rassurer, puis s'est rendue compte de l'absurdité de ce qu'elle venait de dire. Betty était blême. Quant à moi...

Mais qui a pû faire ça ? Et pourquoi s'en prendre à Jack ?

La mort d'un.e survivant.e *et accidentel*

Chaque fois que cet évènement tragique se produit :

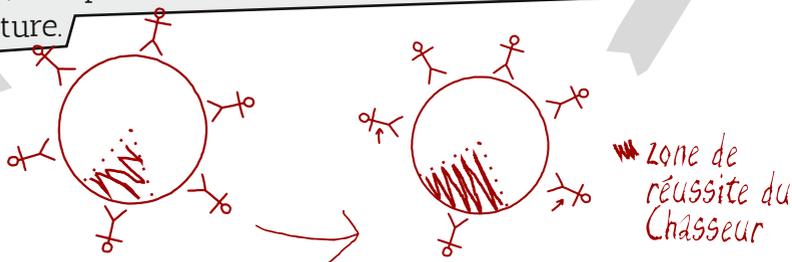
- 1** **Décrivez** soit les circonstances qui ont mené à la mort de ce personnage, soit la découverte de la scène de crime par le reste du groupe, soit les deux.
- 2** Le/la survivant.e **arrache** toutes les cases autour de son avis de recherche.
- 3** Les cases contenant des **objets** sont maintenant à entière disposition du Chasseur.
- 4** Une autre case est tirée au sort par un ou une seule participante, qui peut ainsi en **apprendre** un peu plus sur la ou le défunt... À moins que la case tirée ne soit blanche, bien entendu.
- 5** Les cases qui n'ont pas été tirées ne seront jamais lues, leurs secrets emmenés **dans la tombe**.
- 6** Le ou la participante qui contrôlait jusqu'ici le nouveau macchabée incarne dorénavant une des **Personnalités du Chasseur**.



Les Personnalités du Chasseur

Il s'agit de Participant.es qui ont vu leur Survivant.e mourir, et qui se retrouvent maintenant avec un contrôle de la narration plus grand :

- Les Personnalités décident ensemble des **actions du Chasseur**, sans avoir à nécessairement les révéler aux autres Participant.es.
- Elles peuvent, à tout moment et si elles le souhaitent, **écrire un historique** pour le Chasseur, qui expliquerait, ou non, ses motivations et désirs, tant que cet historique ne contredit pas ce qui a déjà été écrit sur les Notes du Chasseur.
- Elles peuvent demander des **épreuves de Jeu de Bouteille d'Atlantic City** pour les actions des Survivant.es qui ne sont ni des succès ni des échecs automatiques.
- Elles peuvent **attirer à l'écart** un.e Survivant.e en invoquant par exemple ses besoins physiologiques ou ses désirs.
- Elles peuvent **demander aux Participant.s de se resserrer** légèrement un peu plus autour de la table (l'équivalent d'avancer ou reculer 5 minutes sur le cadran d'une montre), ou elles peuvent s'asseoir un peu plus près des Participant.es, pour diminuer leurs chances de réussite aux Jeux de Bouteille d'Atlantic City, lorsque les Survivant.es se trouvent en mauvaise posture.



1988/10/30 (8h):

On a essayé d'appeler la police, mais on s'est vite souvenu que la ligne est coupée. Du coup, on est allé vérifier la voiture : pneus crevés, tous, méthodiquement. Hors de question qu'on reste ici un instant de plus. On va marcher. Ça nous prendra une journée entière, mais cet endroit est dangereux.

Et ma batte de baseball a disparu.

- Elles peuvent regarder la fiche de personnage d'une Survivant.e qui se trouve à proximité du Chasseur et qui n'est pas encore conscient.e de sa présence, et lui dérober un objet si elles le veulent.

Pendant toute la partie : chaque participant.e est libre d'ajouter des objets dans son inventaire, ainsi que des choses que tout le monde ne sait pas sur lui ou sur elle (sans obligation de donner ces dernières cases à quelqu'un d'autre), tant que c'est justifié par la narration.

- Si ce n'est déjà fait, les Personnalités piochent au hasard un pouvoir surnaturel pour le Chasseur parmi ceux indiqués ci-dessous (ou ceux que la table aura admis comme plausibles). Il est aussi possible de choisir librement sans avoir recours au hasard. Ce pouvoir permet de justifier de nouvelles possibilités d'action pour le Chasseur.

Contrôle de vermine	Invoquer des rats, des insectes, etc... et les diriger où il le souhaite.
Force surhumaine	Soulever des objets d'une ou deux tonnes sans trop d'effort.
Hémifugé	Continuer d'avancer comme si de rien n'était malgré les flammes qui l'enveloppent.
Hypnose	Contrôler le comportement d'un.e Survivant.e à la fois, pourvu qu'ils aient croisé leurs regards assez longtemps.
Imitation	Adopter la voix d'un.e Survivant.e pour tromper le reste du groupe.
Peau pare-balles	Survivre sans une égratignure aux coups de feu tirés sur lui, même à bout portant.
Résistant à l'humidité	Passer tout le temps nécessaire sous la surface de l'eau.
Télékinésie	Déplacer de petits objets qui se trouvent à courte distance et dans son champ de vision.
Ubiquité	Apparaître là où on s'y attend le moins.
Rien	Le Chasseur n'a aucun pouvoir surnaturel.

La communication entre Personnalités du Chasseur se fait par écrit lorsque c'est nécessaire, uniquement à travers les Notes du Chasseur.

Toutes ces actions possibles doivent être sujettes à la cohérence narrative et donc à ce que la table accepte, en toute bonne foi de la part de chacun et chacune.

1988/10/30 (midi):

On a essayé de partir pour chercher de l'aide, mais à peine sortis une tempête s'est levée, avec du vent, de la pluie et on a dû rebrousser chemin pour se mettre à l'abri.

On a mis le pauvre Jack dans une des chambres non occupées, sur un matelas. Et on ne se sépare pas d'un pouce. Le coupable est probablement l'un ou l'une d'entre nous, mais Betty assure qu'il y a quelqu'un d'autre.

Je vais cuisiner pour essayer de me changer les idées, même si personne n'a vraiment faim.

Le jeu de Bouteille d'Atlantic City

À chaque action tentée par les Survivant.es où il existe une possibilité qu'ils échouent, on considère que leur réussite est un échec pour le Chasseur et vice-versa ; et que par conséquent il s'agit d'une confrontation entre eux, directe ou non.

On lance la bouteille pour la faire tourner sur elle-même autant de fois qu'il y a de Personnalités du Chasseur.

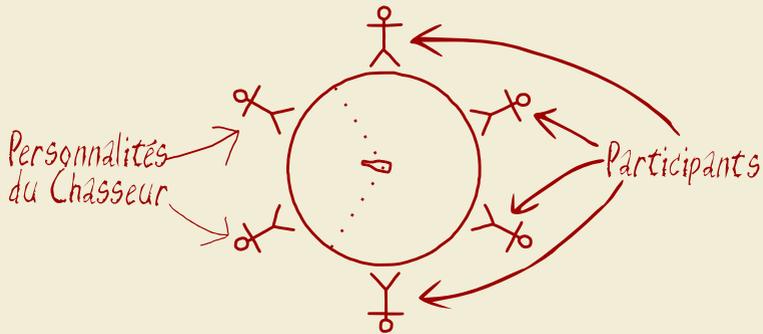
Si lors d'un de ces essais la bouteille pointe en direction des Participant.es plutôt que vers les Personnalités, l'action tentée par les Survivant.es est réussie.

Racontez ensuite comment le Chasseur réussit (ou rate) son action, puis reprenez le cours de la narration.

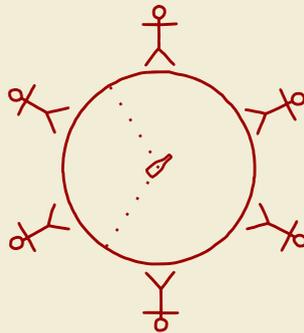


Par exemple : Imaginons qu'il y a deux Personnalités du Chasseur et qu'aucun archétype n'entre en jeu pour l'action testée (ce qui dans le cas contraire ajouterait des "jets de bouteille" supplémentaires).

La première Personnalité fait tourner la bouteille qui finit par pointer l'espace entre les deux Personnalités du Chasseur : ce jet est considéré comme réussi.



Puis vient le tour de la deuxième Personnalité : elle lance la bouteille qui, cette fois, finit par désigner une Participante. Ce jet est considéré comme raté.



Comme au moins un des jets a été raté, l'action du Chasseur est un échec, ou l'action des Survivantes est un succès.

1988/10/30 (20h):

On a passé l'après-midi en silence, autour de la table de la salle à manger. Pete lui-même est bien silencieux, et je le comprends. Il connaissait Jack depuis qu'ils étaient petits.

La tempête n'a pas l'air de vouloir se calmer. De temps en temps un craquement se fait entendre à l'extérieur, et je me surprends à penser qu'il s'agit peut-être de l'assassin en train de nous observer. Mais c'est absurde, par ce temps, même s'il y a quelqu'un d'autre, il ne serait pas dehors.

1988/10/30 (23h):

Je n'y crois pas. Mon Dieu, ça doit être un cauchemar. On était tous ensemble dans le salon, en plus ! À quel moment Jenny a pu être enlevée ?

On a juste entendu un hurlement, le dernier bruit qu'elle a pu émettre. Et on l'a retrouvée dehors, après dix minutes de recherche infructueuse, pendue au grand chêne sous la pluie, le fil de ses écouteurs "ultra résistants", comme elle disait toujours, enroulé, serré jusqu'au sang autour de son cou.

Et à ses côtés, alors que la pauvre Jenny se balançait encore, il y avait une grande silhouette en train de nous regarder de ses yeux étincelants de méchanceté. Cet homme - (car c'était un homme, selon ses habits) a fait un geste moqueur, je crois, comme si elle avait une batte de baseball dans les mains, puis elle a disparu dans le gris de la pluie en reculant lentement, sans nous quitter du regard..

Sécurité émotionnelle

L'immersion, c'est bien que si c'est pour que tout le monde s'amuse. Le thème central du jeu pouvant être extrêmement glissant, voici quelques suggestions :

- Personnellement, je trouve que [Changer le Script](#) de Beau Jágr Sheldon, dont la traduction se trouve sur PTGPTB.fr, permet de préserver un certain degré d'immersivité raisonnable tout en évitant les scènes dérangeantes.
- J'y ajouterais la détermination, avec l'accord de toute la table, du **niveau maximum de Gore** souhaité, en utilisant une échelle qui va de 1 (pas de gore) à 5 (on nage dans du sang, des tripes et d'autres joyeuses choses encore). Il pourrait en aller de même pour le ton général souhaité (grotesque, dramatique...).
- D'autre part, l'article [Répertoire des Outils de sécurité émotionnelle](#) de Mirella Machancoses López (toujours sur PTGPTB.fr, rejoignez-nous ;)) propose encore d'autres choix, donc regardez, vous pourriez y trouver votre bonheur.

1988/10/31 (1h du matin):

Betty a pris le contrôle des opérations. Elle m'a redonné ma batte - c'était elle qui me l'avait prise, elle pensait que c'était moi qui... enfin voilà quoi.

Elle a distribué des couteaux aux deux autres, puis nous a exposé son plan : si d'ici demain la tempête n'est pas calmée, on sort quand-même.

En attendant, personne ne se sépare, même pour aller au petit coin. On prend du café pour tenir jusque là. Betty a murmuré : "On va se battre contre ce maudit connard. On va lui faire mal." Et c'est comme ça qu'elle nous a redonné courage à tous les 4.

Je suis le seul à l'avoir entendu murmurer : "Je suis sûre que ce salaud a quelque chose à voir avec la mort de mon frère." Je vais tout faire pour l'aider. Tout.

Utilisation des ressources

- Les objets peuvent être utilisés à tout moment opportun pour mettre le Chasseur en difficulté : une Bible, par exemple, peut être lancée par la Survivante qui l'a sur elle pour tenter de l'assommer suffisamment longtemps pour permettre au groupe de s'échapper.
- D'autre part, les choses qu'on sait sur les autres permettront peut-être d'invoquer chez eux et elles des capacités enfouies : "Eh, mais Davon a fait de la danse moderne étant enfant ! Je suis la seule à comprendre comment il fait pour esquiver avec grâce la hache lancée vers son ventre".
- On peut aussi supposer que ce genre de ressource serve simplement d'encouragement : "Jason, n'abandonne pas maintenant ! Pense à ton fiancé !"

Dans tous les cas, ces ressources sont consommées : les cases sur lesquelles elles sont inscrites sont barrées (pas arrachées) ; en échange, le Chasseur est obligé de réaliser un jet de Bouteille supplémentaire pour réussir l'action que les Survivantes ont tenté d'entraver.

Tout ce papier pour ça ?

Bien qu'il y ait des raisons d'ordre métaphorique pour jouer un système de Slasher reposant sur la découpe et l'arrachage de papier, il est possible que vous souhaitiez utiliser des dés à la place des tirages au sort.

L'écologie, c'est important : vous avez ma bénédiction et de toute façon je ne vois pas comment je pourrais vous en empêcher. *Ou peut-être que si.*

Regardez derrière vous. Tout de suite !!!

1988/11/01:

Mon pauvre Teddy. Je découvre seulement maintenant que tu tenais un journal. J'ai lu ce que tu y racontais. Je comprends un peu mieux ton attitude à présent, ton acharnement dans les moments les plus terribles. C'est vraiment grâce à toi que nous trois sommes encore en vie.

Je vais laisser les autres signer, puis on cachera ce journal quelque part plus loin sur la route, un peu dans l'espoir que quelqu'un puisse tomber dessus seulement dans plusieurs années - à moins qu'on ait besoin de le montrer à la police pour qu'elle nous croie.

Tu vas nous manquer à tous les trois. Et à tes parents. Je ne sais pas encore ce que je vais leur dire.

Betty

Mec, je suis sincèrement désolé de t'avoir laissé cette impression. Toi, en tout cas, tu es un héros, et je le dis sincèrement. Merci pour tout à l'heure. On se reverra.

Pete

Merci, Teddy.

Pamela

À la prochaine !!!

Fin de la Partie

Il n'y a que deux fins possibles :

- Soit des Survivant.es réussissent à s'échapper du Terrain de Chasse.
- Soit le Chasseur extermine le groupe.

Quelle qu'en soit l'issue, n'hésitez pas à raconter un épilogue pour clore le récit.

Conseils à toute la table

- **Décrivez** autant que vous le voudrez, dans les limites de ce qui est confortable pour toute la table.
- **Posez des questions** aux autres sur ce que font ou perçoivent leurs personnages : ça montre que vous êtes intéressé.es par ce qui est raconté et ça permet d'approfondir le récit.
- D'autre part, sentez-vous **libres de répondre** ou non aux questions qui vous sont posées, autant que vous le voudrez.
- Respectez le **niveau de Gore maximum** accepté par la table en début de partie.
- Soyez attentifs au bien-être des autres, et ce, même en jouant avec d'autres mesures de sécurité émotionnelle. Osez leur demander si ça va, même si iels jouent les Personnalités du Chasseur.



Conseils aux Personnalités du Chasseur

- **Ne soyez pas injustes**, la vie l'est déjà. Il ne s'agit pas de gagner ou de perdre, il s'agit de créer collectivement une bonne histoire.
- **Alternez** entre Personnalités, le plus équitablement possible, pour décider et décrire les actions du Chasseur.
- Bloquez toutes les issues dont disposent les Survivant.es auxquelles vous pourrez penser, mais **laissez-leur celles qu'ils auront obtenues de manière créative.**
- On n'est pas là pour faire un TPK (en tout cas, pas immédiatement) : **Faites durer le plaisir**. Si vous trouvez que le groupe est trop rapidement décimé, ralentissez et contentez-vous d'observer : ce sera le calme avant la tempête. Et rien n'est plus terrifiant qu'un assassin qui avance lentement, comme s'il savait qu'il peut toujours rattraper ses victimes le moment venu.

Conseils aux Survivant.s

On considère ici que les Survivant.es sont toutes égales entre eux et elles par rapport au Chasseur, de simples fourmis face à un être doté d'un pouvoir surnaturel et d'une excellente connaissance du terrain.

Néanmoins, les modificateurs associés à leurs archétypes permettent de rétablir leurs chances de survie, et connaître les motivations des autres et avoir des objets en inventaire permettra de **développer des stratégies** pour fuir ou même "tuer" le Chasseur.

Leur force réelle provient donc de leur capacité à s'entraider : développez de l'empathie, partagez vos ressources et **NE VOUS SÉPAREZ PAS !**

En ce qui concerne le roleplay : il est évident que vos archétypes ne sont pas juste là pour maximiser vos chances de survie. Utilisez-les pour vous guider en ce qui concerne le comportement de vos personnages.

Inspirations

Les classiques. Si vous ne maîtrisez pas totalement les codes les plus purs du genre, pensez à les regarder :

- Halloween (1978), de John Carpenter.
- Vendredi 13 (1980), de Sean S. Cunningham.
- Scream (1996), de Wes Craven.

Vous pouvez y ajouter certaines analyses, comme celle de Douce Nuit, Sanglante Nuit par Karim Debbache pour son émission Chroma, sur Dailymotion (2016).

D'autres analyses sur d'autres films ou même les Slashers en général, de qualité et langues variables, sont également disponibles sur YouTube et trouvables facilement.

Crédits d'images

- Le logo "Action Antifasciste" est Open Source, réalisé par Cob l'Anarchofélin : <https://bsky.app/profile/cobanarchofelin.bsky.social/post/3ka5rbi2c372q>
- Le logo "Fait (Hu)main" est libre de droit, réalisé par Lazar Baruk <https://lazarbaruk.itch.io/pack-de-logos-fait-humain>
- Les photos proviennent toutes de Pixabay et ont été modifiées par LeBahr :

- Couverture : [bodie-ghost-town-california-usa-57484/](https://pixabay.com/fr/photos/bodie-ghost-town-california-usa-57484/)
- 4è de couverture :
 - [vacances-voyages-d%C3%A9jeuner-777600/](https://pixabay.com/fr/photos/vacances-voyages-d%C3%A9jeuner-777600/)
 - [poup%C3%A9e-ancien-louragan-harvey-2731568/](https://pixabay.com/fr/photos/poup%C3%A9e-ancien-louragan-harvey-2731568/)
 - [maisons-de-poup%C3%A9e-maison-de-poup%C3%A9e-1580](https://pixabay.com/fr/photos/maisons-de-poup%C3%A9e-maison-de-poup%C3%A9e-1580/)
 - [mannequin-mode-poup%C3%A9e-d%C3%A9coration-130545](https://pixabay.com/fr/photos/mannequin-mode-poup%C3%A9e-d%C3%A9coration-130545/)
 - [poup%C3%A9e-jouets-moche-vieille-87407/](https://pixabay.com/fr/photos/poup%C3%A9e-jouets-moche-vieille-87407/)
 - [ancien-poup%C3%A9e-louragan-harvey-2791611/](https://pixabay.com/fr/photos/ancien-poup%C3%A9e-louragan-harvey-2791611/)
 - [vieille-sinistre-poup%C3%A9e-antique-638940/](https://pixabay.com/fr/photos/vieille-sinistre-poup%C3%A9e-antique-638940/)
 - [poup%C3%A9e-fille-jouer-jouet-visage-547620/](https://pixabay.com/fr/photos/poup%C3%A9e-fille-jouer-jouet-visage-547620/)
 - [papier-d%C3%A9chir%C3%A9-d%C3%A9chirure-feuille-568853/](https://pixabay.com/fr/photos/papier-d%C3%A9chir%C3%A9-d%C3%A9chirure-feuille-568853/)
 - [caf%C3%A9-tache-papier-texture-texte-968849/](https://pixabay.com/fr/photos/caf%C3%A9-tache-papier-texture-texte-968849/)

Je suis

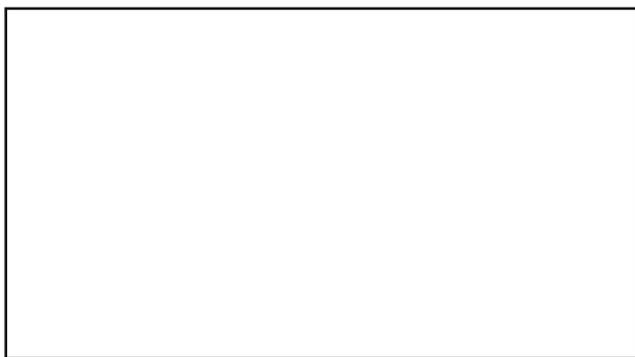
Comment ont-ils osé envahir

???

C'est **NON** terrain de Chasse !!!

Je les tue
car; TOUS !!!

DISPARITION INQUIÉTANTE



.....
(prénom, nom)

..... ans,
(âge) (signes distinctifs)

C'est une personne ,
(caractère)

qui
(occupation)

Vu.e pour la dernière fois à ,
vêtu.e de

Si vous avez des renseignements à son sujet,
veuillez appeler le

Bouteille Russe**Archétypes****Pouvoirs du Chasseur**

Indice	Bricolage	Rien
Indice	Nerdtude	Force surhumaine
Indice	Sex-Appel	Ubiquité
Étau	Athlétisme	Contrôle de Vermine
Étau	Humour	Hypnose
Étau	Chance	Imitation
Libre	Empathie	Hémifugé
Libre	Médiumnité	Résistant à l'humidité
Libre	Violence	Peau de Métal
Mort	Peur	Télékinésie

Bouteille Russe**Archétypes****Pouvoirs du Chasseur**

Indice	Bricolage	Rien
Indice	Nerdtude	Force surhumaine
Indice	Sex-Appel	Ubiquité
Étau	Athlétisme	Contrôle de Vermine
Étau	Humour	Hypnose
Étau	Chance	Imitation
Libre	Empathie	Hémifugé
Libre	Médiumnité	Résistant à l'humidité
Libre	Violence	Peau de Métal
Mort	Peur	Télékinésie



Des vacances dans un endroit isolé.

Qu'est-ce qui pourrait mal se passer ?

Qui réussira à s'enfuir du Terrain de Chasse ?

Et combien vous seront *arrachés* pour toujours ?

Un JdR d'horreur à narration partagée.