

PSYCHÉEXPLORATEURS

Par Lofwyr, sur une idée de Tolkraft développée par Geremi pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Avant propos :	2
Proposition de jeu :	2
Jeu et maladies mentales :	3
Fixez vos limites :	3
Pourquoi le XIXe siècle ?	4
Créez votre psycho-killer :	4
Le jeu :	6
Créez votre occultiste :.....	6
Les jets de dés :.....	8
Manipuler la réalité :.....	8
Gérer la santé :.....	8
Plongée dans la psychée :	9
Règle optionnelle, la suspicion :.....	9
Première strate :.....	10
Deuxième strate :.....	11
Troisième strate :.....	12
Quatrième strate :.....	14
Fiche de personnage :	14
Crédits d'image :	15

Avant propos :

Les versions précédentes de ce projet proposaient une idée très forte, marquée et intéressante. Cependant, je ne suis pas expert en matière de santé mentale. J'ai fait de mon mieux pour aborder ces sujets avec le plus de recul et le moins de stigmatisation possible, en m'appuyant sur le stéréotype du tueur en série tel qu'on le voit dans les films et séries. Si, malgré cela, vous repérez des passages de ce jeu qui heurtent votre sensibilité ou sont trop maladroits, n'hésitez pas à me le signaler. Je modifierai ma version pour intégrer vos retours et la mettre à jour sur le site de PTGPTB et cette version disparaîtra du site.

Proposition de jeu :

En France, en 1898, face à l'évolution de la criminalité, la Brigade de Sûreté se retrouve dépassée, contrainte de recourir à des méthodes non conventionnelles pour stopper la folie meurtrière des tueurs en série qui terrorisent Paris. Lorsque tout espoir semble perdu et que les suspects refusent de parler, la police fait appel à des cercles d'occultistes, capables de pénétrer la psyché des criminels pour en extraire les informations cachées. Vous êtes ces occultistes, des médiums, hypnotiseurs, spirites... Des dandys en mal de sensations ou des personnes héritières d'un savoir ancien, vous seuls avez le courage de vous aventurer dans la tête des tueurs en série qui émergent à l'aube du XXe siècle.

Jeu et maladies mentales :

Il est important de souligner que les personnages dépeints comme des psychopathes dans ce jeu sont des archétypes du psycho killer tels qu'on les retrouve dans la fiction. Cette représentation est volontairement caricaturale et ne reflète en rien la réelle détresse que peuvent éprouver des personnes atteintes de maladies mentales. Dans la réalité, la psychopathie, tout comme la schizophrénie, ne sont pas synonymes de criminalité, mais des afflictions sérieuses nécessitant traitement et prise en charge.

En aucun cas, l'objectif des joueurs ne devrait être de « guérir » le personnage, et en tant que MJ, vous ne devriez pas permettre que cela soit envisagé. La maladie mentale a souvent été utilisée comme prétexte pour stigmatiser et marginaliser des minorités ; évitons donc ce terrain glissant. En résumé, veillez à ne pas adopter d'attitudes psychophobes, s'il vous plaît.

D'intègre également la règle d'Olivia Hill à ce jeu "Si vous êtes fasciste, vous n'êtes pas le bienvenu pour jouer à ce jeu. C'est contre les règles. Si vous lisez ceci et que vous pensez, "Vous appelez fasciste tout ceux qui ne sont pas d'accord avec vous," alors vous êtes probablement un fasciste, ou incapable de faire des inférences à partir du contexte et de reconnaître un climat politique dangereux qui pousse les opprimés à être hyperboliques. Ne jouez pas à ce jeu. Soignez-vous. Grandissez. Apprenez. Regardez un peu Mr. Rogers' Neighborhood ou quelque chose du genre."

Fixez vos limites :

Ce jeu peut aborder des sujets sensibles pour certaines personnes. Assurez-vous, avant de commencer, que tout le monde est informé du contenu du jeu en présentant le pitch et en offrant à chacun la possibilité de se retirer ou de choisir une autre activité. Ensuite, utilisez la méthode des lignes et voiles. Les lignes désignent les limites à ne pas dépasser, les thèmes qui ne seront pas abordés pendant la partie. Les voiles représentent les éléments qui seront évoqués sans détails, pris en compte dans l'histoire mais décrits de manière rapide et/ou pudique.

Enfin, prévoyez un signal ou un objet à saisir pour interrompre la narration si un thème non encadré auparavant devient inconfortable.

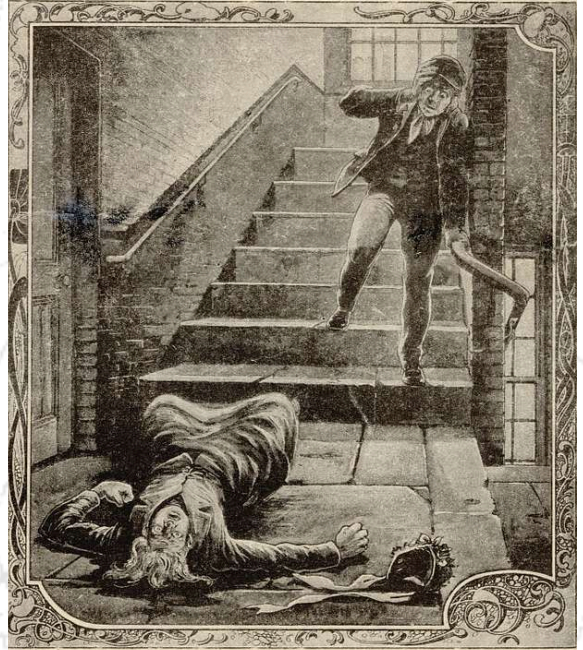
Vous, MJ, définissez également vos propres limites, car vous devrez régulièrement incarner le tueur à différents stades de sa vie ou de sa folie, et ce personnage n'est pas une bonne personne. Je vous déconseille ce jeu si vous n'êtes pas à l'aise pour jouer un personnage aux opinions et aux actes abjects.

Pourquoi le XIXe siècle ?


Déjà car c'est peu après que les crimes de Jack L'éventreur aient été popularisé et c'est aussi une époque où l'investigation scientifique en est à ses balbutiements, forçant parfois faute de mieux à se tourner vers d'autres méthodes pour tenter de résoudre les crimes. Enfin, cette période est en quelque sorte l'âge d'or de l'occultisme. Les milieux intellectuels et bourgeois raffolent des croyances ésotériques ou le recul de l'église laisse le champ libre à des nouvelles façon d'exprimer sa spiritualité et de nombreux ouvrages de fiction ou très sérieux dans leur propos démocratisent ces pratiques. Si vous voulez des références pour jouer cette époque, vous pouvez vous tourner vers les films From Hell et Crimson Peak.

Créez votre psycho-killer :





Ces tables aléatoires vont vous faire un pré-brief d'un officier de la sûreté dépassé par les événements. Tirez les éléments sur la table aléatoire en amont et préparez votre briefing. Votre psycho killer sera toujours un homme blanc car ils représentent plus de 85 % des tueurs en série recensés à ce jour. Si vous êtes tenté d'amener plus de diversité dans le casting merci de ne rien faire de raciste ou sexiste. De plus avec le trope du rape and revenge, si vous introduisez une tueuse, beaucoup de joueurs risquent d'avoir une certaine forme d'empathie envers elle. Ce qui n'est pas vraiment souhaitable, votre tueur doit être un monstre.




Le tueur est un homme...

 Qui vit	Occupation et revenus
1 Seul, divorcé voire veuf	Pas de travail. Plein de temps libre, mais pas de revenus
2 en couple	Des combines minables de gagne-petit
3 Veuf	Un job bas de gamme pour un salaire de misère
4 en mode polyamour	Classe moyenne, avec un boulot à l'avenant
5 en communauté	Cadre et niveau de vie confortable
6 chez un parent	C'est un bourgeois

On le suspecte car récemment on a eu plusieurs cas de meurtre de personnes portant le même profil, des...

 Sexe	 Âge	 Origine	 Population	Exemple
1 Féminin	Jeune	Caucasienne	Défavorisés	Prostitués, dealeurs, SDF
2	Adulte	Asiatique	Institutionnels	Flic, Pompier, Avocats
3 Masculin		Afrique noire	Noctambules	Barmans, Artiste
4		Latins	Actifs	Étudiants, Anarchistes
5 SD*	Sénior	Arabes	Haute Société	Patron, Célébrité, Homme politique
6	Sans Distinction (SD)			


On l'a chopé...


 Circonstance de l'arrestation
1 En flagrant délit
2 Un.e survivant.e a témoigné contre lui
3 Il s'est rendu de lui même
4 On aimait pas sa tronche et il rôdait (il est coupable)
5 On aimait pas sa tronche et il rôdait (il est innocent la police a salopé le job)
6 Après une enquête bien faite.


Le policier termine son briefing en disant que malgré les interrogatoires musclés il ne veut pas dire si d'éventuelles victimes sont encore en vie ou bien ou est ce qu'il les a caché, alors foutu pour foutu on fait appel à vous.

Selon votre tirage, le policier peut être très pressant car il faut retrouver des victimes potentiellement en vie ou alors ils ont besoin des corps pour le traduire en justice. Sans corps, les charges peuvent tomber.

Tirez également les trois dernières tables relatives à la psychée du tueur et à ses victimes (ignorez la troisième table si le tueur est innocent) que vous gardez pour vous.

 Son trauma infantile	
1	un Abus physique, émotionnel ou sexuel
2	une Négligence émotionnelle et physique
3	de la Violence domestique ou un environnement familial chaotique
4	un Rejet, un abandon ou une absence parentale
5	du Harcèlement ou de l'ostracisme social
6	une Perte ou un traumatisme grave (deuil, accident, séparation brutale)

 Sa perversion	
1	Il est un maniaque du Contrôle
2	C'est un Sadique pervers
3	Il aime juste tuer
4	La chaire humaine n'a pas d'égale
5	Cela fait partie d'un rituel occulte
6	La « Morale », telle qu'il la conçoit

 Ses victimes...	
1	Une est encore en vie et cachée
2	Sont toutes mortes et il a caché les cadavres
3	Sont actuellement en train de mourir, mais on peut encore les sauver
4	Leur cadavre a été découvert mais pas identifié
5	On ne retrouvera pas les corps mais il y a des traces (objets, photos...)
6	On ne retrouvera jamais les corps

Le jeu :

Créez votre occultiste :

Les personnages joueurs vont être définis par trois caractéristiques :

- **Psychologie :**

Cette caractéristique permet de gérer tout ce qui concerne les interactions sociales et les jets de compréhension du tueur.

- **Psychopouvoir :**

Cette caractéristique représente le potentiel et les pouvoirs psychiques du PJ. Elle indique également sa capacité à manipuler la psyché du tueur une fois à l'intérieur.


- **Psychorésistance :**

Cette caractéristique mesure la résistance du PJ à tout ce qu'il pourrait subir dans l'esprit du tueur. Elle sert aussi à calculer les points de "psycho", qui fonctionnent comme une jauge de points de vie (PV).



Les joueurs disposent d'un +1, d'un zéro et d'un -1 dans à répartir dans chacune des caractéristiques.

De plus, chaque personnage est créé selon un concept et dispose d'une déformation professionnelle liée à ce concept. Voici quelques exemples de concepts et des déformations professionnelles associées. Si vos joueurs le souhaitent, ils peuvent créer leurs propres archétypes accompagnés de leurs déformations professionnelles. La déformation professionnelle peut être utilisée une fois par partie, de manière totalement gratuite, et elle est infaillible.

 Archétype	Déformation professionnelle	
1	Psychologue	Peut augmenter le degré de compréhension de 1 sans faire de consensus
2	Voyant.e	Permet de changer le résultat d'un jet de dés
3	Dandy	Permet d'énerver le tueur peu importe la strate
4	Religieu.se	Permet d'obtenir une confession du tueur
5	Parapsychologue	À la possibilité d'invoquer l'esprit d'une ancienne victime du tueur, iel devra l'interpréter
6	Sorcier	Permet d'augmenter l'indice de malléabilité de la strate de 1

Les jets de dés :

Ce jeu s'inspire du PBTA, les joueurs lancent deux D6 plus l'attribut correspondant plus les différents malus ou bonus correspondant. Si le résultat est supérieur à 7 c'est réussi, si il est supérieur à 9 c'est une réussite totale et le joueur choisit un effet supplémentaire à appliquer à sa réussite.

Manipuler la réalité :

Comme le monde dans lequel les PJ évoluent est en réalité la psyché du tueur, ils possèdent la capacité d'influencer cet univers. Pour ce faire, ils peuvent effectuer un jet de psychopouvoir afin de modifier un élément du monde. Cela peut concerner leur localisation, les personnes qu'ils perçoivent, leur apparence, la manifestation d'un objet, l'altération de l'environnement, le climat ambiant, l'apparition de souvenirs visuels, ou encore la modification des règles de la physique dans une zone donnée.

Gérer la santé :

Chaque personnage joueur dispose d'une jauge de points de psycho, égale à 5 plus le bonus de psycho-résistance. Lorsque cette jauge descend à 3, 1 et 0, le joueur doit consulter la table des séquelles pour déterminer la conséquence qu'il subira pour le reste de la partie. Si la jauge d'un joueur ou d'une joueuse tombe à zéro, il est expulsé de l'esprit du tueur et l'une de ses séquelles devient permanente. Le tueur, ainsi que tout autre élément ou entité capable de blesser les PJ, inflige 1d3 points de dommages.

🎲	Séquelle
1	Phobie (en lien avec le contexte)
2	Anxiété généralisée
3	Paranoïa
4	Dévotion extrême
5	Prostration
6	Tremblements incontrôlés

Plongée dans la psychée :

Afin de retrouver les victimes, les joueurs devront plonger dans la psyché du tueur présumé. Pour cela, invitez vos joueurs à décrire de manière narrative un rituel qui permettrait à tout leur cercle d'occultistes de projeter leur conscience à l'intérieur de l'esprit du suspect. Si certains joueurs souhaitent participer activement, proposez-leur de faire un exercice collectif où ils improvisent le rituel, en le réalisant ensemble au fur et à mesure qu'ils le créent.

Si les joueurs préfèrent ne pas improviser, alternez les descriptions entre eux, chacun contribuant à expliquer le processus avec le plus de détails possible.

Le but pour les joueurs va être d'augmenter leur degré de compréhension du tueur (DC) en tirant des conclusions sur son profil ou ses relations par rapport aux informations qu'ils auront en voyageant dans son esprit. Il n'y a pas de jet pour comprendre une des caractéristiques de la psychée du tueur, les joueurs doivent juste atteindre un consensus. En revanche, obtenir ces informations peut faire l'objet d'un jet de dés. Si l'information obtenue n'est pas claire pour le joueur et qu'il ne sait pas quelle conclusion en tirer sur la psychée du tueur, il peut faire un jet de psychologie pour tenter de le comprendre.

Règle optionnelle, la suspicion :

Le tueur n'est de base pas conscient que l'on joue avec son esprit et peut se rebeller. Si les PJ adoptent des comportements trop différents de ce à quoi le tueur est habitué, il peut se méfier et rendre son univers moins malléable, modifiant l'indice de malléabilité de la strate. Cette résistance accrue rendra l'environnement plus hostile et le tueur plus agressif envers les PJ. Il pourrait commencer à percevoir les changements dans sa réalité et tenter

activement de les chasser ou de les piéger, altérant les règles de la strate. Vous pouvez vous référer à cette échelle pour gérer la suspicion du tueur.

Suspicion	Conséquence
1	La malléabilité diminue de 1 pour la strate
2	La malléabilité diminue de 1 pour toute la plongée
3	Le tueur se rebelle et tente de fuir les PJs
4	Le tueur envoie les PJ en strate 2
5	Les PJ sont éjectés
6	Le tueur parvient à envahir la psychée d'un PJ

Première strate :

Une fois le rituel achevé, tous les joueurs plongent dans la psyché du tueur présumé, divisée en plusieurs strates. La première strate est un reflet légèrement déformé de Paris à la fin du 19^e siècle, que vous pouvez décrire comme suit :


- Des passants dont les lèvres ne bougent pas en synchronisation avec leurs paroles.
- Un épais brouillard, presque vivant, glissant dans les ruelles et enveloppant les lampadaires à gaz.
- Des regards fixes et vides, échangés entre les personnages qui semblent soudainement se figer.
- Des horloges arrêtées à des heures marquantes, indiquant toujours la même heure.
- Des gravures étranges et énigmatiques sur les murs, aux motifs symboliques liés au suspect.
- Des rires étouffés ou des murmures lointains qui semblent provenir de nulle part.
- Une silhouette fugace qui observe au loin, disparaissant dès qu'on la fixe trop longtemps.
- Des ombres qui ne suivent pas exactement le mouvement des corps.
- Des objets récurrents, liés aux victimes ou au modus operandi du tueur, apparaissant dans des endroits incongrus.

Dans cette strate, les joueurs seront amenés à vivre certaines scènes de la vie courante du tueur. Que ce soit ses relations avec sa famille, ses employeurs, ses éventuels amis, ses activités ou tout autre aspect qui pourrait vous venir à l'esprit, ces scènes seront à l'initiative des joueurs. Il est important de noter qu'ils incarneront les personnages que le tueur côtoie.

Les PJ savent qu'à ce stade de l'aventure, ils ne risquent pas encore leur vie. Votre rôle, en tant que maîtresse du jeu, sera d'incarner le tueur et de réagir aux différents stimuli proposés par les PJ. De leur côté, les joueurs pourront tenter de stimuler le tueur en utilisant les informations qu'ils ont reçues lors du briefing, afin d'augmenter leur compréhension de celui-ci. Quelques scènes suffiront pour atteindre un degré de compréhension de 4, ce qui leur permettra de plonger dans la seconde strate.

Cette strate est très liée au monde réel elle a un indice de malléabilité de - 3

Voici des éléments pourront vous aider à lancer des pistes pour donner les points de compréhension aux joueurs.

2 	Élément à introduire
2	Le tueur est dominé par une personne de son entourage
3	Le tueur a une activité artistique qui le canalise
4	Le tueur se venge sur certaines personnes au quotidien
5	Le tueur n'a pas ou peu d'amis
6	Le tueur abuse de son pouvoir
7	Il a une obsession pour une personne ou une catégorie de personne
8	Il fait mécaniquement toujours les mêmes actions
9	Il a des troubles du sommeil
10	Il est extrêmement précautionneux
11	Il est plus intelligent qu'il n'en a l'air
12	Il n'a aucun sens des conséquences de ses actions


Deuxième strate :

La deuxième strate est bien plus dangereuse, car elle représente la partie de l'esprit du tueur où résident ses pulsions meurtrières. Dans cette strate, les PJ se trouvent toujours dans le pari de la fin du 19^e siècle mais tout est grotesquement déformé en fonction du prisme à travers lequel le tueur perçoit la réalité.

- Cannibalisme : Les visages des gens se transforment en plats appétissants, et l'air sent la viande cuite.
- Perversions sexuelles : Les passants portent des tenues exagérément suggestives et adoptent des gestes grotesques.
- Violence : Le décor suinte de sang et les ombres prennent des formes menaçantes.

- Paranoïa : Les passants murmurent et fixent les joueurs avec des yeux déformés.
- Obsession pour l'ordre : Les rues sont symétriques et toute perturbation entraîne une réaction violente du décor.

À cette étape, les PJ incarnent les victimes préférées du tueur. Ils doivent le provoquer et le fuir pour en apprendre davantage sur lui et sur ses motivations. Cette phase est réellement dangereuse, car même si être tué dans l'esprit du tueur ne provoque pas forcément la mort dans le monde réel, cela peut causer des dommages durables à leur conscience et entraîner des séquelles psychologiques importantes. Cela va être un gros travail pour vous en tant que maîtresse du jeu, car à chaque fois que les PJ arrivent à échapper avec succès au tueur ou à se cacher, le tueur va révéler une information sur son mode opératoire ou ses motivations, exactement comme pourrait le faire un tueur cliché qui monologue en cherchant ses victimes. Voici quelques pistes pour ne pas avoir à tout improviser.

2 	La réaction du tueur
2	Le tueur évoque un souvenir d'enfance lié à sa première obsession.
3	Le tueur parle de la réaction de sa précédente victime
4	Il parle de son arme favorite
5	Le tueur compare le PJ à une autre personne
6	Il décrit la sensation qu'il éprouve en traquant ses victimes.
7	Le tueur chuchote une menace qui dévoile sa méthode préférée.
8	Il décrit un lieu récurrent où il se sent en sécurité, son repère si il en a un.
9	Le tueur se parle à lui-même, se reprochant des faiblesses.
10	Il révèle une phrase rituelle qu'il dit avant chaque meurtre.
11	Le tueur se compare à un prédateur mythologique ou animal.
12	Le tueur parle de la société et de pourquoi selon lui elle va mal


Il est fort probable que vos PJ se séparent durant cette partie du scénario. Si c'est le cas, les points de compréhension ne sont acquis que lorsqu'ils se retrouvent pour échanger sur ce qu'ils ont appris. Après avoir acquis 4 points de compréhension supplémentaires, les PJ peuvent passer à la strate suivante.

Cette strate est très contrôlée par le tueur mais n'est pas beaucoup liée au monde réel elle a un indice de malléabilité de 0

Troisième strate :

Cette strate est celle de l'enfance du tueur. Les personnages joueurs sont donc propulsés dans le passé d'environ une vingtaine d'années à revivre des événements de la vie du tueur pour mieux comprendre quelles sont les racines des actes atroces qu'il commet actuellement. Le monde est plus brillant, plus vif et plus polarisé comme le sont tous les souvenirs. Les PJ experts qu'ils sont bien conscients que les événements ont été altéré en positif ou en négatif par le temps et la mémoire.

Voici un exemple de lieu dans lesquels les PJs peuvent se trouver lorsqu'ils arrivent.

 Lieu d'enfance	
1	L'école
2	Un repas de famille
3	L'église
4	La campagne
5	Les rues de la ville
6	L'usine

Dans cette réalité, les PJ vont devoir déclencher des événements, pour essayer de comprendre les origines du mal. C'est une partie qui est très difficile car beaucoup des premières idées des personnages joueurs seraient simplement à de la maltraitance sur un individu qui dans cette strate de sa conscience est encore enfant.

Cette strate étant composée de souvenirs très anciens est beaucoup plus malléable pour les PJs. Ils ont la possibilité de demander ce qu'ils veulent voir et d'influencer les événements afin de créer des situations qui seraient propice à susciter une réaction émotionnelle chez leur sujet. Ils ont également la capacité à tout moment de figer la scène pour interroger le tueur enfant et lui demander son ressenti. Elle a un indice de maniabilité de 3.

Conseil pour la MJ, ne jouez pas le tueur enfant comme vous joueriez n'importe quel enfant. Déjà à cet âge c'était une personne horrible et si ce jeu semble suggérer que son comportement futur est issu des traumatismes des traumatismes passés, il s'agit pour le tueur plus d'une auto justification que de la réelle source de ses crimes.

Enfin introduisez des (très très courtes) scènes avec des comportements stéréotypés d'enfants « dérangés » tel que la fascination pour les charognes,

la pyromanie, le racisme, l'homophobie... Afin que vos joueurs ne prennent pas en sympathie le tueur "enfant".

Quand il estime avoir les raisons profondes de l'auto justification du tueur ou qu'ils ont identifié ses traumatismes infantiles. Les PJ peuvent passer à la quatrième et dernière strate.

Quatrième strate :

La dernière strate correspond exactement à la pièce dans laquelle ils ont effectué le rituel pour entrer dans l'esprit du patient ; c'est la strate des sens, ce que voit le tueur actuellement. L'objectif est simple pour les PJ : réussir à profiler le tueur à partir des informations obtenues dans les strates précédentes. Ils ont un peu de temps pour faire une aparté, réfléchir, mettre en commun leur théorie, puis dresser un profil psychologique cohérent et l'exposer au tueur.

Le tueur a le droit d'intervenir à tout moment pendant leur exposé, dans le but actif de le contester. Il peut tenter de semer le doute dans l'esprit des PJ, ou les manipuler en leur offrant de fausses pistes. Pour continuer à imposer leur volonté et faire comprendre au tueur qu'ils sont les seules personnes au monde à le saisir, les PJ devront faire un jet de psychologie ou influencer sur la réalité pour introduire dans cet univers simulé des éléments capables de le calmer, en utilisant un jet de psychopouvoir. Cela peut être sous la forme d'images, de sons, ou d'émotions qu'ils manipulent pour amener le tueur à accepter leur perception.

À la fin de leur exposé, faites-leur faire un jet, avec un bonus reflétant à quel point la vision des joueurs de la psychologie du tueur correspond à celle que vous avez imaginée au fil de la partie, allant de +3 si elle correspond complètement, à -3 si elle est très éloignée. Ce jet représente leur capacité à comprendre l'essence du tueur à un niveau profond. Si le jet est réussi, le tueur est brisé et fera ses aveux une fois que tout le monde sera retourné dans le monde réel. Il reconnaîtra enfin sa défaite et l'emprise mentale des PJ. Si le jet est raté, cela signifie que les PJ n'ont pas réussi à comprendre le tueur, et il restera mutique lors des futurs interrogatoires, bloqué dans ses mécanismes de défense.

Cette strate a un indice de malléabilité de 0.

Fiche de personnage :

Nom :

Archétype :

Déformation professionnelle :

Psychologie	Psychopouvoir	Psychorésistance

Strate :

- 1ère : Les souvenirs récents, malléabilité -3
- 2ème : Les pulsions meurtrières, malléabilité 0
- 3ème : Les souvenir d'enfance, malléabilité +3
- 4ème : Les sens immédiats, malléabilité 0

Mes notes sur le tueur :

Crédits d'image :

Toutes les images ont été prise sur les bibliothèques d'image de musées ou sur commons.wikimedia.org.

A 'zodiac man' woodcut from the almanacs of Petrus Slovacius, published by Johan Scharffenberg, Breslau, 1580. Wellcome Collection, London.

Une rue de Whitechapel - Le dernier crime de Jack l'Éventreur, illustration d'Ernest Clair-Guyot publiée dans le Supplément littéraire illustré du Petit Parisien, 22 février 1891

Famous Crimes, Past and Present: The Discovery of Jack the Ripper's first murder

Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris [...] historia, tomus II (1619), tractatus I, sectio I, liber X, De triplici animae in corpore visione

Desarrollodelpoder

Paris, 1898, des occultistes plongent dans l'esprit d'un tueur pour comprendre ses motivations. En traversant plusieurs strates de sa psyché, ils doivent profiler le tueur, manipuler sa réalité et résister à ses attaques mentales pour percer ses secrets et l'amener à avouer.