

SÉANCE CINÉ : COMPLÉTER LES TITRES DE FILMS

1

Il faut sauver le soldat

Le fabuleux destin d'Amélie

L'homme qui murmurait à l'oreille des

Bienvenue chez les

Le diner de

Le bon, la brute et le

Blanche-Neige et les sept

2

Quatre mariages et un

Y a-t-il un pilote dans l'

Edward aux mains d'

Il était une fois dans l'

Maman, j'ai raté l'

Le seigneur des

3

Star Wars : l'Empire contre-



Ryan

Poulain

chevaux

Ch'tis

cons

truand

nains

enterrement

avion

argent

ouest

avion

anneaux

attaque



(PAR ANATOLE,
QUI REDOUBLE
SA SIXIÈME)

STAR ÉPIDÉMIE

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre amour de la musique.

Objectif : vous devez faire chanter votre victime (vous devez chanter avec elle) devant témoin(s). La honte la tuera, à moins que cela ne soit le ridicule.



(PAR LUCRÈCHE BORCHIA,
FEMME DE GOÛT)

LA DERNIÈRE BOUCHÉE

Zone d'action : les repas et autres collations.

Votre arme : votre nourriture.

Objectif : votre victime doit ingérer un morceau de ce qui est dans votre assiette. Une fois le morceau dans sa bouche, vous devez lui dire « C'est bon ? ». Là, elle décède, empoisonnée tout simplement *.

* Pas besoin de mettre du vrai poison dans la nourriture, ce n'est qu'un jeu.



(PAR FLORA INTAIR,
FLEURISTE)

ANTOPHOBIA

Zone d'action : jardin, terrasse.

Votre arme : une fleur non coupée.

Objectif : faites sentir une fleur, en terre (pot ou pleine terre) à votre victime. Oh, comme c'est dommage, vous ne saviez pas qu'elle était allergique !



(PAR FAY KAHKA,
MAIRE D'EU)

LÉTALE MATIÈRE FÉCALE

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre force de suggestion.

Objectif : faites croire à votre victime qu'elle a marché dans une crotte de chien. Elle doit soulever son pied et regarder sous la semelle. Ce faisant, elle perd l'équilibre et tombe sans avoir le temps de dire « Merde alors ! ».



(PAR LÈVRES DE FEU,
COURTISANE)

BONS BAISERS DE PUSSY

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre baiser.

Objectif : déposez un baiser sonore sur une partie découverte du corps de votre victime. Après le baiser, vous rajoutez « Maintenant, tu es à moi ! ». Votre victime, totalement privée de sa force mentale va dépérir à petit feu, incapable de se détacher de vous. Un jour, son petit cœur lâchera, las de cette dépendance fatale.



(PAR BORIS HELLTCHINE,
DIPLOMATE UN PEU À L'OUEST)

UN DERNIER POUR LA ROUTE

Zone d'action : l'apéro, les repas et autres collations.

Votre arme : un beau sourire.

Objectif : trinquez avec votre victime. Entrechoquez votre verre avec le sien en la regardant dans les yeux et en lui disant « À notre belle amitié ». Après qu'elle a prononcé les mots « À la tienne » (ou « Tchîn ! » ou quelque phrase équivalente), vous pouvez lui annoncer qu'elle peut enfin mourir en paix, rassurée sur votre compte et avec du plutonium dans le gosier.



(PAR ARTHUR RAMBO,
POÈTE DE GUERRE)

LA MORT AU BOUT DES MOTS

Zone d'action : partout.

Votre arme : une phrase.

Objectif : votre victime doit lire la phrase suivante
« Si tu lis ces mots, tu es mort ! ». Cette phrase doit
être écrite. Ces mots associés les uns aux autres
connectent des synapses qui n'étaient pas connec-
tées : rupture d'anévrisme majeure dans le cerveau de
votre victime.



(PAR PAT L'OSTÉO,
ACUPUNCTEUR VAROIS)

MÉDECINE PERPENDICULAIRE

Zone d'action : partout.

Votre arme : vos mains.

Objectif : vous devez faire asseoir votre victime puis lui toucher les deux genoux. Le fluide énergétique contenu dans vos mains va bouleverser la chimie interne de votre victime, qui va se retrouver avec le foie au niveau du cœur. Implosion, empoisonnement, dysfonctionnement, fuite d'énergie vitale... mort interne immédiate.



(PAR FRED SIGMUND,
NEUROPSYCHIATRE)

FATAL DIVAN

Zone d'action : partout.

Votre arme : les souvenirs enfouis de votre victime.

Objectif : vous devez faire prononcer à votre victime le prénom de sa mère ainsi que la profession de cette dernière, puis rajouter « Quel est le premier souvenir qui te vient, là ? ». Laissez courir votre victime jusqu'au prochain pont pour qu'elle se jette par-dessus le plus vite possible.



(PAR JO BEAULAI, D,
ÉLÈVEUR DE RAISIN)

UN VERRE... SIX ROSES !

Zone d'action : la table du repas.

Votre arme : une boisson, un verre.

Objectif : servez un verre d'une boisson (pas de l'eau plate !) à votre victime en lui disant : « Où en est ta cirrhose, au fait ? ». Attendez qu'elle ait bu une gorgée. Puis dites-lui « T'inquiète pas, c'est pas ça qui te tuera ». Votre victime décède, l'estomac, la cirrhose, la chaise et le plancher bien décapés.



(PAR HERCULE POIVROT,
SOMMELIER AU SOMMET)

PRIS DANS LES BOUCHONS

Zone d'action : la table du repas.

Votre arme : une bouteille.

Objectif : faites sentir une bouteille de vin ouverte à votre victime en lui faisant remarquer : « Le vin est bouchonné, tu ne trouves pas ? ». Attendez sa réaction avant de lui répondre « Le vin je sais pas, mais toi, t'es bien faisandé ! ». Elle meurt, les narines rafraîchies à l'acide sulfurique.



(PAR ANNIE LEBEAUVICE,
PHOTOGRAPHE)

LA PHOTO GRAVE

Zone d'action : partout.

Votre arme : tout ce qui prend en photo.

Objectif : prenez en photo votre victime. Puis, montrez-lui la photo en lui disant « Tu es à moi, maintenant ! ». Voyant sur la photo qu'elle n'a plus d'âme (ses ancêtres vivaient sur les rives du Yupangi en Amérique du sud), elle meurt.



(PAR LAURENT GINA,
ARTIFICIER ITALIEN)

LE MOUSSEUX N'ÉTAIT PAS FRAIS

Zone d'action : la cuisine.

Votre arme : une bouteille et le réfrigérateur.

Objectif : demandez à votre victime d'aller déposer une bouteille d'une boisson pétillante (soda, champagne...) dans le réfrigérateur, en lui recommandant de ne pas trop la remuer. Attendez que le frigo soit fermé. Votre victime ne pourra pas dire qu'elle n'était pas prévenue : les quelques gouttes de nitroglycérine n'auront aucun mal à faire sauter le bouchon (et le frigo et la cuisine et votre victime...).



(PAR LAUREN CHACAL,
HALEINOLOGUE)

GORGE PROFONDE

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre haleine.

Objectif : ouvrez grand votre bouche. Demandez à votre victime de regarder tout au fond (elle doit être suffisamment proche de vous). Dites « 33 ! » avec la bouche ouverte. La bête qui vit au fond de vous, (en tout cas son odeur) terrasse votre victime qui gardera l'image de votre glotte à jamais gravée au fond de ses rétines.



(PAR JEAN PIERKOV, CRITIQUE
GASTRONOMIQUE UKRAINIEN)

ARÊTE. TU ME FAIS MAL !

Zone d'action : partout.

Votre arme : le dénigrement.

Objectif : amenez votre victime à vous donner une recette contenant au moins du poisson ou des fruits de mer. Lorsqu'elle a fini, lui dire : « J'ai déjà essayé. C'est dégueulasse ton truc ! ». Plus discret et plus sûr qu'une arête de poisson, c'est le dépit qui fera s'étrangler votre victime.



(PAR LA MORT)

LE SEPTIÈME SCEAU

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre persuasion.

Objectif : faites dire à votre victime : « Je ne triche jamais » (la même phrase au passé, ou au futur est acceptée). Vous rétorquerez ensuite « Même avec La Mort ? ». Là, elle meurt.



(PAR BETH TONFROCK,
MINISTRE MULTICOLORE)

DE L'AUTRE CÔTÉ

Zone d'action : partout.

Votre arme : vos engagements politiques.

Objectif : vous devez émettre des opinions politiques, sociales, économiques, sportives ou culturelles totalement provocantes ou décalées. Cela doit être suffisamment net pour que votre victime s'en étonne, s'en offusque ou ironise à votre propos par oral. Plus tard, elle choisira le suicide lorsqu'elle réalisera que désormais tout change, même vous.



(PAR CARMEN, DE BIZET -78-)

MON AMOUR, POUR TOUJOURS

Zone d'action : partout.

Votre arme : les commérages.

Objectif : vous devez vous allonger à côté de votre victime sur le sol et lui déposer un petit baiser (où vous le souhaitez). Arrangez-vous pour que ce geste soit aperçu par un tiers. Les rumeurs vont finir par atteindre le compagnon de votre victime. Qui la quittera. Votre victime délaissée, dépérira, en se vengeant sur la nourriture. Un peu trop.



(PAR PÉTULA CLACK)

LÉTALES PÉTALES

Zone d'action : où vous voulez.

Votre arme : des pétales de fleurs.

Objectif : votre victime doit marcher, pieds nus, sur une dizaine de pétales de fleurs que vous aurez préalablement jetés sur le sol. Les quelques milligrammes de poison excitant contenu dans ces fleurs vont réveiller brutalement les champignons de votre victime. Excités, affamés, ils vont tout simplement dévorer votre victime de l'intérieur. Ignoble, non ?



(PAR WALTER LO, MORNE CUVETTE)

DE BIEN LOUCHES LUNETTES

Zone d'action : les toilettes, la salle de bain.

Votre arme : les lunettes des wc.

Objectif : glissez un petit mot sous le couvercle des WC avec l'inscription suivante « Plus près, crétin(e) ! ». Votre victime devra le lire, après avoir soulevé le couvercle en question bien évidemment. Sa mort ? Une mort idiote ! La victime, en s'approchant, glisse sur le sol malpropre, la tête la première dans la cuvette. Aspirée dans les tuyaux ou simplement noyée... tout dépend de son envergure.



(PAR FRANCE AFFOT,
JOURNALISTE)

MEURTRE À LA UNE !

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre déduction.

Objectif : vous enquêtez sur ces meurtres en série, jusqu'à être en mesure d'intercepter un tueur qui va passer à l'action... Découvrez la cible de votre victime pour remplir votre mission. Puis expliquez à votre victime que vous l'avez démasquée. Piégée par la presse ? Elle se suicide plutôt que de s'en remettre à la justice.



(PAR AGATHE CHRIST,
ACCESSOIRISTE)

LA DERNIÈRE CÈNE

Zone d'action : le jardin, la terrasse, le balcon.

Votre arme : votre bon goût.

Objectif : composez un joli tableau comportant au moins une chaise, un livre, un téléphone, un verre, quelques fleurs et un chapeau. La victime doit s'asseoir sur la chaise. Apaisée, reposée par votre décor, elle s'endormira pour toujours, les yeux dans les fleurs.



(PAR K. MOUFFLAGE)

LE BAISER DU CAMÉLÉON

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre sens esthétique.

Objectif : sur deux de vos vêtements au moins, vous devez décliner cinq couleurs portées par votre victime (si elle n'est vêtue que d'une seule, tant mieux pour vous, ce sera plus facile !). Ainsi paré(e), tirez la langue à votre victime pour qu'elle vous remarque : gobée, elle s'évanouira dans le paysage.



(PAR JIM PLATOUNE,
VÉTÉRAN UNIJAMBISTE)

UN PIED SOUS TERRE

Zone d'action : partout.

Votre arme : des chaussures (non chaussées).

Objectif : votre victime doit pénétrer dans un cercle formé de neuf chaussures ensorcelées par un prêtre haïtien, cercle de trois mètres de diamètre maximum. Là, vous devez dire à votre victime : « T'as vu dans quoi t'as mis les pieds ? ». Elle meurt, ça lui fera les pieds.



(PAR DOC TUHEUR)

NATUROPSYCHOPATHIE

Zone d'action : partout.

Votre arme : la médecine naturelle et des plantes séchées.

Objectif : Cachez 5 sachets de thé ou de tisane sur votre victime (dans ses vêtements, son sac...). Attention : pour agir, ces sachets bienfaisants doivent être obligatoirement séparés les uns des autres. Attendez le moment où votre victime les porte tous sur elle avant de lui demander : « Ça va, ces jours-ci ? ». Ensuite, montrez-lui les différents éléments dissimulés sur elle : damned, tout est contaminé aux pesticides ! Trop portée sur l'écologie, se considérant comme un produit nuisible, la victime met donc fin à ses jours.



(PAR ADAM TIPHRYS)

LES DENTS DE LA MORT

Zone d'action : la salle de bain.

Votre arme : un produit qui fait pousser les cheveux.

Objectif : recouvrez la brosse à dents de votre victime d'huile alimentaire, de vinaigre ou de fromage. Votre victime doit s'emparer de sa brosse. À la moindre grimace, protestation, remarque, crachat, sourire ou cri, vous criez « Poil aux dents ! ». Votre victime meurt, étouffée par une soudaine jungle de mousse buccale, née spontanément sur ses dents.



(PAR DAN BRAHONNE,
ÉCRIVAIN CODÉ)

LE PENTACLE DE L'AU-DELÀ

Zone d'action : partout, mais dans un lieu isolé des autres.

Votre arme : 5 personnes uniquement (dont vous).

Objectif : dans une pièce, vous devez réunir dans un rayon d'environ quatre mètres, votre victime, vous-même, une personne de sexe masculin, une autre de sexe féminin et un enfant. Votre victime s'électrocute dans le champ électrique dégagé par ce puzzle humain, la malédiction a encore frappé...



(PAR TOTAL SPEEDY)

DÉBOULONNÉ

Zone d'action : une voiture.

Votre arme : votre sens de la persuasion.

Objectif : vous devez ouvrir la portière de votre victime lorsqu'elle monte ou descend de voiture. Comme vous avez pris soin de dévisser la portière, elle se la prendra sur le pied, celle-ci lui sectionnant net l'artère carotide qui passe entre l'humérus et le métacarpien. Handicapée mortellement, glissant dans son propre sang, elle finira par périr sans avoir retrouvé son pied.



(PAR TIMOTHÉE LHÉ,
SALE GOSSE)

PLUS BELLE LA MORT

Zone d'action : là où vit la télévision.

Votre arme : votre main.

Objectif : pendant que votre victime regarde la télévision en direct (ni DVD, ni magnétoscope), éteignez-la en débranchant sa prise électrique. Un sevrage trop brutal pour le cerveau de votre victime qui s'effondre, s'empanant de surcroît sur la télécommande.

(Attention, ceci est un jeu, évitez de vous blesser : ne vous amusez pas à faire cela à trois minutes de la fin d'une demi-finale de coupe du monde impliquant l'équipe de France.)



(PAR VANESSA VONNETTE)

FATALE SORTIE DE BAIN

Zone d'action : la salle de bain.

Votre arme : des serviettes de bain.

Objectif : pendant que votre victime se douche, enlevez les serviettes de la salle de bain en lui criant : « Là, c'est moi qui t'ai séché, ha !, ha !, ha ! ». La malheureuse sera bien obligée de sortir mouillée sur le carrelage. La suite est, hélas, bien connue : glissade, lavabo, nuque, cercueil...

(Ceci est un jeu : ne savonnez pas le sol de la salle de bain ! Il suffit juste que votre victime appelle ou demande une serviette, n'allez pas plus loin, ne soyez pas trop zélé(e)).



(PAR MÉMÉ NAJERRE, RETRAITÉE)

L'ÉPONGE NE PASSAIT PAS !

Zone d'action : le bac à vaisselle de la cuisine.

Votre arme : l'éponge.

Objectif : amenez votre victime à faire la vaisselle avec vous. Attendez qu'elle ait l'éponge en main puis dites : « Depuis le temps que j'attends ça, flemmard(e) ! ». Difficile de savoir qui de l'injure ou de l'acide chlorhydrique, porte le coup fatal.

(Il s'agit, vous l'avez compris, d'un jeu. Ne versez aucun produit corrosif susceptible de blesser votre camarade : vous vous retrouveriez tout seul à jouer et à faire la vaisselle et ce serait bien triste.)



(PAR MC ULYSSE,
DJ DE MARIAGE)

LE CHANT DES SIRÈNES D'ALEXANDRIE

Zone d'action : la piste de danse.

Votre arme : le fantôme de Claude François.

Objectif : arrangez-vous pour que votre victime se mette à danser ou chanter sur le refrain d'« Alexandrie Alexandra » de Claude François. Là, convoquez l'esprit de l'artiste en vous mettant à genoux et en criant « Ô Cloclo, viens et accepte mon offrande ! » (votre victime doit vous entendre). Le Grand Claude apparaîtra et repartira avec votre victime, ensorcelée.



(PAR JOE DASSASSIN,
CHANTEUR)

LE DERNIER SLOW

Zone d'action : piste de danse.

Votre arme : vos phéromones.

Objectif : dansez un slow avec votre victime. Le lien chimique entre elle et vous s'établira immédiatement. Intoxiquée à vos effluves, votre victime se suicidera dès votre première séparation (la fin du slow, donc).



(PAR LA CAILLASSE,
TÉNOR GRECQUE)

LE FANTÔME DE L'OPÉRA

Zone d'action : partout, mais seul(e) avec votre victime.

Votre arme : votre voix.

Objectif : entonner un air d'opéra, en tentant d'imiter une cantatrice. Les tympans perforés, votre victime n'entend pas le train Strasbourg-Mâcon qui lui arrive dessus.



(PAR AIMÉ CANICIEN,
TARANTINOPHILE)

BOULEVARD DU CRIME

Zone d'action : là où vivent les voitures.

Votre arme : une voiture.

Objectif : votre victime doit s'asseoir sur le capot d'une voiture. Ce qu'elle ignorait, c'est que le frein à main n'était pas mis. Fin de parcours pour la victime.

(Ne tuez pas pour de vrai : la voiture utilisée dans votre crime doit être garée, contact coupé... ne pas rouler du tout, en clair.)



(PAR A.F. GANT)

MEURTRE AU VITRIOL

Zone d'action : partout.

Votre arme : un verre d'eau.

Objectif : défigurez votre victime en lui jetant à la face un verre d'eau.

(Pas devant un appareil électrique, ceci est un jeu. De même, gardez le verre en main, ne jetez que l'eau !).



(PAR O. MEGA,
GROS CHRONOMÉTREUR)

60 SECONDES ET... LA POUSSIÈRE

Zone d'action : partout, mais seul(e) avec votre victime.

Votre arme : montre, portable, réveil, horloge, tout ce qui donne l'heure.

Objectif : en étant absolument seul(e) avec votre victime, vous devez lui montrer l'heure. Il doit être exactement l'heure X : 00 (une heure pile : 3h 00, 4h 00, etc.). Vous n'avez donc qu'une minute chaque heure pour commettre votre crime. Ce faisant, vous direz à votre victime « Allons-y maintenant, je déteste être en retard... ».



(PAR ÜLLA DRACK)

PEURS BLEUES

Zone d'action : partout.

Votre arme : vous, tout, n'importe quoi.

Objectif : vous devez obtenir une réaction de peur de votre victime. Un cri serait parfait. Un sursaut est accepté. Un clignement d'œil... non.

(Pitié, ce n'est qu'un jeu : précipiter une victime du haut de l'immeuble est certes effrayant pour elle, mais disqualifiant pour vous. Évitez ce meurtre si votre victime est au volant ou au guidon d'un véhicule à moteur.)



(PAR MEC CITRON,
NETTOYEUR PROFESSIONNEL)

ACIDE EST LA VIE

Zone d'action : table du repas, apéros et collations.

Votre arme : le citron.

Objectif : votre victime doit au moins tremper les lèvres dans un jus de citron que vous aurez préalablement pressé et dilué à l'eau ou dans la boisson de votre choix. Son sinistre sourire béat l'accompagnera vers l'éternité.



(PAR FRANCE
TAILAIKOM)

FIN DE COMMUNICATION

Zone d'action : partout.

Votre arme : un téléphone.

Objectif : vous devez téléphoner à votre victime, mais elle ne doit pas vous reconnaître (elle peut être dans l'ignorance totale ou vous prendre pour quelqu'un d'autre). Dites-lui alors « Vous devez mourir... maintenant ! ». Celle-ci, obéissante, s'exécutera.



(PAR KOO-TO, CORÉEN
D'ORIGINE SICILIENNE)

À CRAN

Zone d'action : partout.

Votre arme : un couteau.

Objectif : vous devez tendre un couteau à votre victime, pointe tendue vers elle, en lui disant « Tiens, prends ça ! ». Dès qu'elle a touché le couteau (elle doit le prendre en main, ce n'est pas vous qui la touchez), elle meurt, éventrée.

(Ne le plantez pas, ne le lancez pas, ne coupez pas votre victime, ne frappez pas votre femme : c'est un jeu !)



(PAR DÉDÉ CÉDÉ, TRUAND)

DÉFAIT PAR DES DÉS

Zone d'action : partout.

Votre arme : deux dés (saupoudrés de cyanure*).

Objectif : votre victime doit sortir au moins deux dés, affichant chacun 6, dans un jet de dés effectué par elle-même. Vous devez demander confirmation à votre victime « Tu as bien plusieurs 6, là ? » et attendre son acquiescement pour que le cyanure atteigne son cerveau et la foudroie instantanément.

(* pour le cyanure, c'est une blague, contentez-vous de dés normaux, ce n'est qu'un jeu !)



(PAR PAT POKER)

QUI GAGNE PERD

Zone d'action : les tables de jeu.

Votre arme : votre intelligence.

Objectif : vous devez vous arranger pour que votre victime remporte une partie (ou finisse mieux placée que vous). À la fin de la partie, flattez votre victime « Bravo ! Tu joues tellement mieux que moi ! ». En vous écoutant, elle se rengorge de fierté... jusqu'à s'en faire éclater le cœur.



(PAR A. LIN, L'AFFREUX
FLOU, LUNETIER)

LES YEUX REVOLVER

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre regard, ses lunettes.

Objectif : vous devez faire chausser des lunettes de soleil à votre victime. Puis, vous devez lui dire « Tu me vois, là ? ». Après sa réaction, vous rajoutez « Et bien là tu me vois plus ! ». Le regard qui tue ? C'est tout à fait vous !



(PAR MOMO V., NUL)

QUI PERD, PERD TOUT !

Zone d'action : partout.

Votre arme : le malheur de votre adversaire.

Objectif : vous devez battre votre victime dans une activité ludique ou sportive. Vous pourrez lui asséner ensuite : « Je t'ai battu mon vieux/ma vieille, dommage pour toi ! ». C'est la vouûte qui fait déborder le gaz : accablée par la vie, elle lâche prise sur la vie et se laisse mourir de faim.



(PAR A. LUMETTE, GAZIER)

LES FLAMMES DE L'ENFER

Zone d'action : la cuisine.

Votre arme : une allumette.

Objectif : votre victime doit enflammer une allumette de la boîte que vous lui tendez. Elle est ravie de vous faire plaisir et s'enflamme littéralement lorsqu'elle découvre que votre allumette fonctionnait au napalm.

(Pitié, ce n'est qu'un jeu, prenez une allumette normale, n'allez pas dévaliser les stocks de l'armée américaine.)



(PAR MAÎTRE RENARD, AVOCAT)

LES FLAGORNERIES INFERNALES

Zone d'action : partout.

Votre arme : votre langue.

Objectif : devant témoin(s), prononcez en trois endroits différents et à trois moments espacés d'au moins un quart d'heure, trois compliments à votre victime, concernant 1) sa coiffure, 2) sa diction et 3) la forme de ses oreilles. Le dernier compliment doit être dit tandis que la victime se tient devant un miroir. Là, lancez-lui « Ça va les chevilles ? » pour qu'elle décède par explosion de chevilles. (Si, si, c'est possible !)



(PAR BO DELÈRE,
HAPPY CULTRICE)

LES FLEURS DU MAL

Zone d'action : partout.

Votre arme : des fleurs.

Objectif : donnez devant témoin(s), un bouquet d'au moins cinq fleurs à votre victime. Celle-ci doit approcher son nez de votre bouquet (attention : il s'agit bien de son nez qui va vers le bouquet et non du bouquet qui va vers son nez). Là, l'abeille cachée dans les pétales s'évade dans les narines de la victime, fait un joli petit trajet dans son corps puis, coincée entre l'oreille interne et le cervelet droit, elle entreprend de perforer votre victime. Mais sans méchanceté.



(PAR MATT HUSALEM,
G.O. GÉRONTOLOGUE)

VIEILLESSE SPONTANÉE

Zone d'action : partout.

Votre arme : la perfidie.

Objectif : souhaitez un joyeux anniversaire à votre victime, même si ce n'est pas le sien, en lui offrant un petit cadeau (ce que vous voulez, mais emballé). **Votre victime doit le prendre.** Malgré sa joie, elle ne peut s'empêcher de se rappeler qu'elle prend un an chaque année (ce qu'elle occultait jusqu'ici). Votre geste réveille ce qui se cachait. Elle prend 50 ans en deux secondes, se racornit et meurt.



(PAR VINCENT D'HYÈRES,
EXORCISTE)

FEU DE JOIE, JEU DE FOI

Zone d'action : une cheminée, un barbecue, un foyer...

Votre arme : le feu.

Objectif : préparez un feu en compagnie de votre victime. Lorsque vous allumerez ce feu ou lorsqu'elle l'allumera (il faut qu'elle soit à côté de vous, l'attention mobilisée par le feu), dites-lui « Tu vois ce bout de bois, là ? Et bien c'est toi, sale hérétique ! ». Si votre victime a de l'humour (ou la foi, tout simplement), elle criera « ô Dieu ! Je ne te renierai jamais ! », histoire de créer l'ambiance.



(PAR PIK HARD,
SURGÉLATOR)

EXQUIS MAUX

Zone d'action : la cuisine.

Votre arme : le congélateur, le réfrigérateur.

Objectif : emparez-vous d'un objet appartenant* à votre victime. Placez-le dans le congélateur/réfrigérateur. Votre victime, (elle seule !) devra aller le récupérer dans le congélateur/réfrigérateur. À l'instant même où elle s'en saisit, la porte se referme sur elle. Malgré ses cris et tous ses efforts, votre victime ne sera retrouvée que le lendemain, façon cône givré.

* ce peut être un objet qui lui appartient momentanément, comme une fourchette, un verre ou une serviette !



(PAR JEAN PUIPLU, CHAMPION DÉPARTEMENTAL DE ROCK ACROBATIQUE, 1954)

ON ACHÈVE BIEN LES CHEVAUX

Zone d'action : piste de danse.

Votre arme : la danse.

Objectif : vous devez danser deux fois avec votre victime en lui tenant les mains à chaque fois, et sur des musiques rythmées (pas de slows). À la fin de la deuxième danse, vous lui ferez remarquer cette étrange rougeur au visage. Et cet essoufflement. Et... elle n'entendra pas votre dernière remarque (« T'as pas l'air bien du tout ! »), foudroyée par une crise cardiaque majeure.



(PAR KIRIGOL,
LE CLOWN GOGOL)

RIRA BIEN QUI RIRA LE DERNIER

Zone d'action : seul ou presque (pas plus de trois personnes présentes dans un cercle de trois mètres).

Votre arme : votre humour.

Objectif : obtenir un rire de votre victime. Un sourire ne peut suffire, il faut un bruit franc, preuve que votre victime s'étouffe réellement, et qu'elle meurt de rire.