

Les « Body Snatchers »

Nous sommes au début du 19^{ème} siècle, les Universités d'Europe sont pleines d'étudiants en médecine pressés de d'explorer tous les rouages du corps humain. L'anatomie connaît à cette époque des progrès fulgurants. Pourtant, les anatomistes sont confrontés à un problème de taille : pour apprendre, il faut avoir un cadavre à autopsier et pour avoir un cadavre à autopsier... il faut avoir un cadavre !

Beaucoup de petits truands ont compris qu'il y avait là un marché à prendre. Les voleurs de cadavres se multiplient dans tous les coins de l'Europe. Il n'en fallait pas plus pour donner des idées macabres à William Burke et William Hare !

Burke est cordonnier et Hare vend du poisson. La femme de Hare, Margaret, tient une pension de famille. Un soir de 1827, un des locataires meurt d'une attaque cardiaque.

Les deux hommes se demandent que faire du corps et après une longue discussion, quelques pichets de bière et, j'espère, quelques hésitations, ils décident de le proposer, discrètement, à la faculté de médecine.

Ils rencontrent alors un grand anatomiste de l'université d'Edimbourg : le professeur Knox.

La vente se révèle bien lucrative et les deux Williams commencent à rêver de richesses.

Mais attendre que les gens meurent d'eux-mêmes, c'est un peu long... alors les deux hommes décident de forcer un peu les choses.

Ils repèrent un étranger, un homme seul ou une prostituée, l'entraînent à la pension de famille. Après une bonne soirée bien arrosée, ils montent la victime ronflante dans une chambre et l'étouffent par compression de la poitrine : un corps sans séquelle se vend plus cher... beaucoup plus cher !

Le cadavre encore frais est ensuite transporté à travers les souterrains de la ville, puis vendu au professeur Knox, pour 8 à 10 livres.

Au total, les deux compères ont tué ainsi seize personnes en moins d'une année.

Cette macabre entreprise prend fin en novembre 1828 : après la mystérieuse disparition d'une locataire, des voisins décident de fouiller la maison d'hôtes de Margareth.

Ils arrivent dans la chambre de William Burke et découvrent le corps sans vie de la jeune femme.

Burke et sa maîtresse sont jugés pour meurtre avec préméditation.

Hare, qui a témoigné contre son complice est poursuivi pour complicité de meurtres.

Et le Dr Knox n'a pas été jugé.

William Burke, le seul condamné dans l'affaire, est pendu en place publique d'Edimbourg le 28 janvier 1829.

Ironie de l'histoire, son corps fut offert à la science puis disséqué devant une centaine d'étudiants.

D'ailleurs, son squelette est toujours visible au musée du Collège de la médecine à Edimbourg.



Body Snatchers, le jeu

Petite imposture rôlistique à usage unique pour deux escrocs et une victime à l'heure de l'apéro.

Vous êtes les deux organisateurs de la partie. Vous seuls devez connaître les règles !

Invitez un ami (ou une amie bien sûr) à venir jouer au « **jeu de la taverne** » tout en buvant un coup... ce qui est un gros mensonge puisque secrètement vous allez jouer à **Body Snatchers** !

La scène se déroule dans une taverne d'Edimbourg au 19^e siècle.

Vous êtes les propriétaires de la taverne. Vous vous appelez soit William, soit Margaret mais à partir de maintenant, je vais vous appeler les **escrocs**.

Quant à votre ami(e), nous allons maintenant l'appeler la **victime**... mais ne lui dites pas !

Demandez-lui d'incarner un personnage qui viendrait pour la première fois à la taverne et qui cherche un peu de compagnie.

La victime prend quelques minutes pour définir rapidement son personnage et choisit une attitude : **fier-à-bras, joyeux compagnon** ou **triste sire**.

On place **5 jetons** dans un petit bol, façon cacahuètes, et on commence à jouer en prenant l'apéro.

Chaque tour, un jeton est mis en jeu.

La victime commence à raconter quelque chose sur elle et doit, en fonction de l'attitude choisie, impressionner les escrocs, les faire rire ou leur faire pitié.

Les escrocs prennent ensuite la parole pour raconter qu'ils ont déjà entendu mieux : des histoires plus impressionnantes, plus amusantes ou plus tristes...

La victime peut insister en surenchérisant une dernière fois.

Si elle réussit son pari (impressionner, faire rire ou faire pitié) les escrocs lui donnent le jeton en lui témoignant qu'ils apprécient son histoire !

La victime doit remporter la majorité des jetons pour gagner la partie.

Enfin, ça c'est le « jeu de la taverne »... mais en fait, on joue à **Body Snatchers** !

Tout ce qu'on vient de jouer n'a d'autre but que de détourner l'attention de la victime... parce que ce qui se joue vraiment ici, c'est son assassinat ! *rire démoniaque* Et les assassins, c'est vous !

A chaque tour de jeu, vous devez placer un élément inquiétant visible par la victime : un couteau sur la table, une messe-basse intrigante, un rire légèrement sadique, des regards alentours inquiets, des questions suspectes, etc.

Et lors du dernier tour, l'un de vous deux doit, à vue, écrire sur une feuille de papier comment vous allez assassiner la victime (*je sors pour prendre un couteau dans la cuisine, je m'approche discrètement et je lui tranche la carotide*). Il doit garder la feuille devant lui sans la cacher et, à la fin du tour, la donner à la victime.

Vous gagnez la partie si vous arrivez à donner la feuille de meurtre à la victime sans qu'elle ait interrompu la partie ET si, la partie finie, la victime est capable de citer au moins la moitié des éléments inquiétants de la partie.

La victime gagne si elle devine le petit manège des deux escrocs avant la fin de la partie.

Evidemment, une fois la partie terminée vous ne pourrez plus jouer **Body Snatchers** avec votre victime... il ne vous reste plus qu'à lui offrir un exemplaire du Frankzine N°1 pour la remercier d'avoir joué avec vous et, pourquoi pas, lui payer un coup à boire !