



Bienvenue dans Travellers !

Ce livret contient tout ce que vous aurez à savoir sur votre personnage. Pour le reste, à vous de le créer tant que vous le faites en accord avec l'histoire.

Hormis votre personnage, il existe de nombreux personnages secondaires volontairement décrits de façon très sommaire. Ils peuvent correspondre, ou non, à des choses qui se passeront pendant la partie. Vous pouvez choisir d'interpréter ces informations comme vous le désirez, mais prenez soin de tout lire plusieurs fois avant de filer prendre la dernière tasse de café qui précède le début du jeu. Plutôt que de tout apprendre par cœur, essayer de garder une impression générale qui vous permette, si l'organisateur vous annonce soudainement que *tu vas maintenant jouer un employé de magasin*, vous vous rappeliez qu'il est question de ça quelque part dans le livret, et que vous puissiez le relire rapidement si vous ne vous en souvenez pas précisément. Bien sûr, moins vous aurez besoin du livret, moins le jeu aura à souffrir de pauses ou d'interruptions. À l'organisateur de vous préciser si vous devez tout lire dès le début, ou si vous devez regarder les personnages secondaires à mesure de leur entrée en scène.

Il y aura certainement dans vos personnages des paragraphes que vous ne comprendrez pas. Certaines choses ne deviendront claires qu'au fil de l'évolution de l'histoire.

Jouer Travellers

Dans ce scénario, vous ne jouerez pas un groupe de personnes qui se connaissent. Il est même possible que vous ne vous aimiez pas, et vous aurez certainement des conceptions de l'existence différentes et du mal à vous mettre d'accord sur la plupart des sujets. Vous n'aurez pas de « quêtes », d'objectifs clairement définis, hormis parfois des « méta-objectifs », des instructions de l'organisateur pour faire certaines choses à des moments donnés, sans que vous sachiez forcément pourquoi.

Style de jeu

Je vais brièvement vous exposer une façon de jouer qui à mon avis fonctionne bien pour Travellers. Vous avez probablement votre propre style qui pourrait marcher tout aussi bien que ce que je vais décrire, mais je vous invite tout de même à essayer. De toute manière, rien de cela ne sera probablement neuf pour vous.

Essayez d'être quasiment à 100% dans votre personnage en permanence. Ne parlez pas d'un joueur à un autre. Ne posez pas de question à l'organisateur. Essayez plutôt de tout jouer comme vous le feriez dans un jeu de rôle grandeur-nature. Ne restez pas autour d'une table, mais construisez une voiture avec quatre chaises, etc. Imaginez que cette voiture a des portières que vous devez ouvrir pour sortir. Si ce style de jeu est nouveau pour vous, essayez d'exprimer à voix haute les pensées de votre personnage, comme cela arrive couramment au théâtre ou dans les films, de façon à ce que les autres joueurs comprennent ce qui se passe.



Cela rendra le jeu plus fluide et évitera de faire une pause pour communiquer de joueur à joueur.

Dites « Qu'allons-nous faire avec le couteau ? » en tenant un stylo à la main... et le stylo est un couteau. Si vous le placez sur la table, celui qui prend ce stylo prend le couteau.

Il n'y aura pas de liste d'équipement, de caractéristiques, de compétences ou de dés à jeter dans cette partie. Il ne devrait pas y avoir de situations où cela améliorerait l'histoire. Ce sera plutôt à vous ou à l'organisateur de décider si vous réussissez à faire quelque chose ou pas. Si l'organisateur vous annonce soudain qu'un arbre vous tombe dessus, c'est qu'il a une idée derrière la tête pour l'histoire, et donc vous décidez que l'arbre vous touche et vous tombez sous le choc. Ce qui importe pour le jeu, ce n'est pas de réussir des actions, mais d'agir comme vos personnages. La plupart des situations sont issues de la vie de tous les jours (même si les circonstances seront parfois inhabituelles) et vous aurez principalement à parler. C'est de cette façon que vous jouerez à Travellers. Il n'y a pas de liste d'équipement. À vous de décider si vous avez tel ou tel objet en fonction des besoins. Vous pouvez aussi enrichir votre personnage de cette façon. Tout ce qui n'est pas explicitement indiqué peut être modifié en fonction de la situation et de votre manière de jouer. Improvisez en laissant toutes vos improvisations être guidées par un objectif simple : est-ce que ça améliore l'histoire ? Si c'est le cas et que ça ne casse rien, foncez.

Cela peut rendre le jeu très fluide. Vous n'avez pas besoin de demander à l'organisateur si la porte est verrouillée ou pas, vous n'avez qu'à agir comme si vous essayiez de l'ouvrir, vous pouvez même vous dire à vous-même « je me demande si cette porte est fermée à clé », et l'organisateur vous indiquera si elle s'ouvre ou pas. Des petits gestes, des hochements de tête ou des signaux discrets sont des outils très utiles pour améliorer votre jeu. Le but du jeu est de créer la meilleure histoire possible, pas d'accumuler de l'expérience, ni même de survivre.

Maintenant, laissez l'organisateur vous présenter le contexte, quelque part sur l'autoroute 118 vers l'éternité dans le nord de la Suède au milieu des années 80. Laissez-le vous parler des bonds dans le temps, des personnages multiples et des voix off. Puis vous pourrez commencer à jouer.

Amusez-vous bien.



L'ETUDIANT EN PHILO

-
ROLF

Rolf

Pourquoi je n'ai pas essayé *plus* ? Quand j'ai rendu trois feuilles blanches aux examens du printemps dernier, j'ai décidé que ce semestre serait celui de mon grand retour. Mais non. J'étais prêt à passer tous les examens, à bosser à m'en tuer la santé, littéralement. Si je n'ai pas réussi ce dernier examen, je n'aurai pas assez d'unités pour conserver mon allocation d'étude, sans parler de mon logement étudiant. Et je peux difficilement descendre à Lund tous les matins en parcourant les deux mille kilomètres depuis chez mes parents.

Dans ce petit sac, il y a les cadeaux de Noël pour eux. Une bouteille de vin bon marché pour papa, et un parfum incertain pour ma mère. J'ai acheté les deux dans la boutique Duty-free pendant un voyage en bateau à Åbo. Je ne suis pas vraiment enthousiaste à l'idée de retomber dans cette vieille routine, de mentir à propos de mes études, d'expliquer et de défendre ma discipline face à mon illettré de père et d'avoir à écouter pourquoi la philosophie n'est pas *ce qui convient à vrai mec*. J'aimerais qu'il arrive à comprendre que je ne reprendrai jamais sa boîte de charpentier. Je ne suis pas fait pour ça, c'est tout.

Quand j'ai résumé ma vie en cinq minutes devant une tasse de café corrosif au relais routier, j'ai réalisé pourquoi le premier état providence d'Europe possédait aussi le taux de suicides le plus important. J'ai 29 ans et je suis perplexe de constater que ma vie n'a jamais vraiment commencé. Toute ma vie, j'ai attendu que ça décolle, mais ça n'est jamais arrivé. En enfournant mon dernier sandwich dans ma bouche à moitié gelée, je me suis demandé si j'arriverai un jour à prendre mon essor, ou si c'était déjà passé et que j'avais juste loupé le coche.

J'ai 29 ans et je n'ai jamais eu de vraie copine. J'ai eu exactement quatre expériences sexuelles. Je n'ai pas d'ami « branché » et je suis trop vieux pour le syndicat étudiant. J'ai la distincte impression que ma vie est vouée à l'isolation et que je resterai un spectateur aussi longtemps que je vivrai. Je suis un vampire social, j'existe à travers l'observation du bonheur des autres, en fermant les yeux pour imaginer que c'est le mien. Je pleure pour les séparations et les retrouvailles des autres.

Il est douloureusement clair que la vie n'est pas faite pour la solitude : c'est seulement à partir de deux pizzas que la livraison est gratuite. Alors, c'est ce que je fais. J'en commande deux, en me disant que ma copine aurait été végétarienne. Et quand ça sonne à la porte, je crie « chérie, tu y vas ou j'y vais ? » avant d'aller ouvrir. Je vérifie qu'elle a reçu la bonne pizza avant que le livreur ne reparte. Je n'ai pas besoin de vérifier la mienne. Je peux manger n'importe quoi.

Ma mère est *inquiète*. Elle attend des petits-enfants. Elle rêve de montrer de vieilles photos ratées à une jeune fille suspendue à mon bras pour lui dire comme j'étais mignon quand j'étais petit. Et mon père de l'observer, un peu trop longtemps et de façon un peu trop voyante, avant de m'asséner son coude dans le ventre comme à un vieux camarade et de me dire « tu as bien fait, mon fils ». Mais ça n'arrivera jamais. Dans leur monde, j'aurais aussi bien pu être gay.

Vous savez, après un temps, on se met à connaître la solitude vraiment bien. On apprend à interpréter ses différents types de silences. Parfois on en vient à la préférer. Et puis une femme vous croise, ou s'assoit à côté de vous dans le bus. Elle sent la sueur ou le parfum, elle souffle après avoir couru pour rattraper le bus. Il arrive même qu'elle vous parle : « je peux m'asseoir là ? » Un bref sourire avant de regarder ailleurs. Dans ces moments-là, l'infériorité de la solitude est d'une évidence cristalline. Et vous essayez vraiment de ne pas faire un truc idiot. Mais le problème c'est que *vous ne le faites pas, jamais*. Vous êtes votre propre geôlier. Je suis quelqu'un d'inintéressant. Il paraît que ça n'existe pas, mais je suis bien placé pour le savoir.

« Salut, je suis Rolf, joue-moi »

Un type malheureux est-il forcément un loser ?

C'est toujours possible de dire si quelqu'un est malheureux, de l'extérieur ?

Le manque d'expérience sexuelle me force-t-il à me conduire comme un idiot avec les femmes ?

Ce serait possible que je sois un poète ?

Elle était comment, votre relation avec vos parents quand vous approchiez de la trentaine ?

Est-ce qu'essayer d'être subtil me force à être ennuyeux ?

Vous pensez que ma vie se limite à ce que je vous ai raconté ?

Qui a dit que les études universitaires étaient faites pour tout le monde ?

LE PERE

Rickard

Je suis marié avec Monika. J'ai une merveilleuse fille et amante, Ulrika. Ulrika et moi, nous sommes liés par un amour pur et fort qui nous force à aller au-delà de la sagesse populaire et des conventions de ce qui est « bien ». J'aime observer son corps grandir, on voit maintenant ses seins pointer sous son t-shirt, et l'odeur de sa sueur a changé depuis qu'elle a commencé à avoir ses règles.

Nous devons être prudents. Le monde est plein de gens qui sont incapables de comprendre, qui ont été élevés pour être incapables de comprendre que cet amour est possible. Je conçois que la plupart des femmes ne seraient pas assez mûres pour un si grand amour à un si jeune âge, mais pas Ulrika. Son corps tremble sous mes caresses. Je m'assois derrière elle sur le lit, je détache ses cheveux et je place mes mains sur ses petits seins. Ils deviennent de plus en plus gros. Bientôt, ils ne tiendront plus dans mes mains.

Monika est partie pour la réunion annuelle de préretraitée à l'école où elle est enseignante. Ulrika et moi avons la maison pour nous. Je ne peux quasiment plus me retenir. Comme c'est merveilleux d'être amoureux !

« Quelle est la pire histoire que tu ais vécue ? »

ROLF

Rolf

Vous êtes le narrateur. Utilisez ce pouvoir. Vous décidez quand mettre fin à l'histoire. Elle doit comporter au moins les scènes suivantes :

1. Accompagner Samuel (joué par Ulrika) chez le docteur.
2. *[quelques jours plus tard]* Samuel passe un appel international à Darlène.
3. *[quelques mois plus tard]* Essayer de convaincre l'ex de Samuel de venir lui rendre visite à la clinique.

Terminez en disant que pas grand-chose n'a changé depuis. Samuel est mort le 4 mars cette année et vous étiez à peu près la seule personne présente à ses funérailles. Quelqu'un a écrit « pédale » à la peinture sur la porte de votre chambre d'étudiant.

LE MAUVAIS FLIC

Johansson

C'est mon tour de jouer au mauvais flic aujourd'hui. Ces jours-là sont les meilleurs. Palmgren déteste faire le bon flic encore plus que moi, mais il y arrive beaucoup mieux. Le mauvais côté, c'est que je dois conduire.

Arrêter ce type, ce Robert, ça a été plus facile que je ne le pensais. Il devait être crevé et avoir froid et faim, tandis que Palmgren et moi, on était reposés, bien nourris, armés et prêts. Maintenant qu'on tient celui-ci, on est presque revenu à la situation d'avant l'évasion massive de la semaine dernière. Mais c'était trop facile. Ça me rend nerveux. Ce bâtard a presque l'air de sourire.

Impossible de penser que ce Robert n'est pas impliqué dans la mort de mon vieux collègue Claesson. J'arrive toujours pas à croire qu'ils aient réussi à faire passer Claesson pour un flic véreux. Peut-être qu'en lui cassant un doigt ou deux, on ferait parler Robert. Je peux même laisser Palmgren le faire. On a dû se battre pour avoir cette mission et je ne vais pas gâcher cette occasion.

LE PERE

Rickard

Ulrika est en train de mourir du SIDA. Vous ne pouvez rien y faire. Elle a demandé à ce qu'on la laisse partir avant qu'elle ne perde la raison. Donc finalement, vous pouvez faire quelque chose. L'ironie, c'est qu'elle finira par mourir d'un bête rhume et pas du cancer qui lui ronge le cerveau. À moins que vous ne fassiez quelque chose, bien sûr. Ce quelque chose que vous pouvez faire. Il faut juste signer les papiers. Allons, vous pouvez le faire. Vous avez écrit votre nom des millions de fois. Juste là ! Sur la ligne pointillée !