



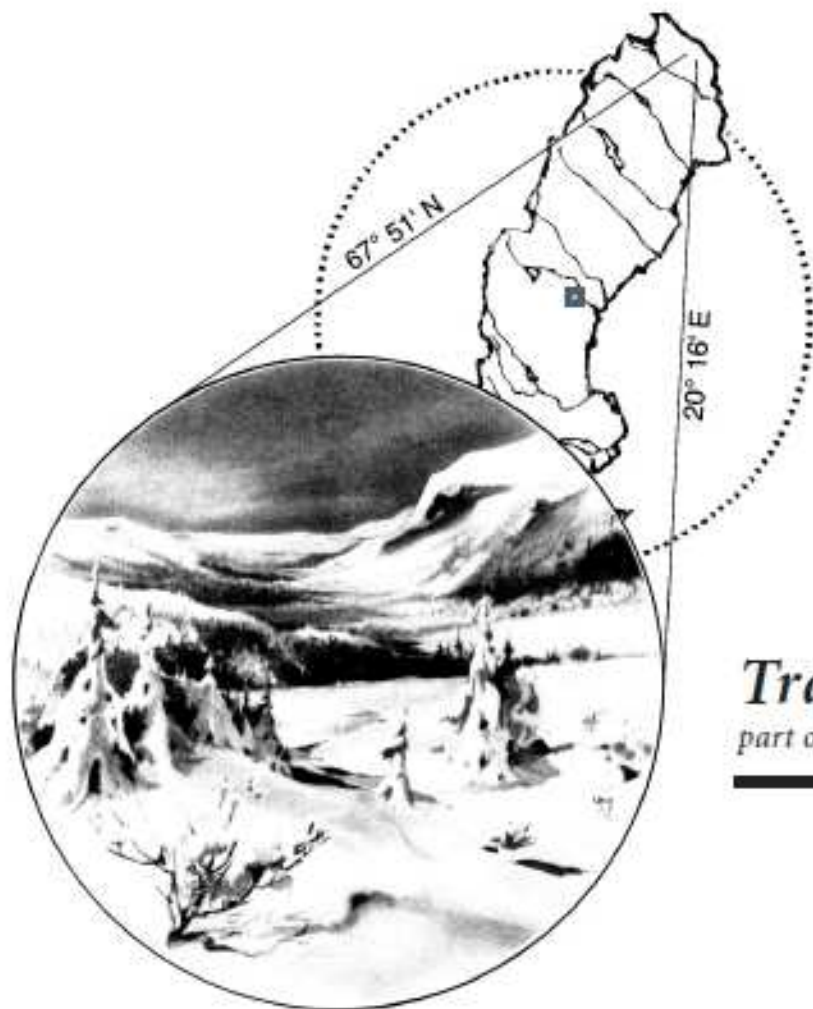
*A simple, short scenario  
by*

STUDIO FETI

*Grownup Games*

*We go by Jeep*

Pearls before Swine  
production



## *Travellers*

part one, version 3.0





## **Travellers**

*part one, version 3.0*

*1998–2006 by Tobias Wrigstad*

### **— Vi åker jeep —**

*Testing and ideas: Anders Nygren, Emma Björnehed, Filip Bohlin,  
Joachim Bengtsson, Linus Gabrielsson, Martin Brodén, Olle Jonsson,  
William Fetty and Oskar XL Söderström (and many, many others)*

-

## **Traduction française**

*Bruno Cailloux, Vincent Choupaut, Marine Schwab*

### **Note des traducteurs**

Ce scénario a été traduit de l'anglais à partir de la version se trouvant sur le site [www.jeepen.org](http://www.jeepen.org), qui est elle-même une traduction du suédois effectuée par l'auteur du jeu. Le fait que celui-ci soit suédois implique deux éléments dans le scénario qui ont un impact bien moindre dans d'autres langues, notamment en français (vous le remarquerez tout à l'heure en lisant le scénario). Nous avons toutefois laissé ces éléments tels quels, car ils ne sont pas déterminants pour le bon déroulement de l'histoire, et ils pourront éventuellement inspirer un organisateur pour écrire une variante qui utiliserait le même genre d'astuce fonctionnant en langue française.

Ce jeu est à mi-chemin entre le jeu de rôles sur table et le jeu de rôles grandeur nature. Effectivement si les joueurs agissent comme dans un jeu de rôles grandeur nature, il faut noter la présence systématique d'un narrateur, ce qui peut dérouter la plupart des joueurs en France n'y étant pas habitués. Nous ne saurions que trop conseiller à l'organisateur jouant le rôle du narrateur d'être très présent pendant la partie, et d'essayer de faire en sorte de ne jamais s'adresser aux joueurs, mais de parler systématiquement comme le ferait une voix off dans un film. C'est probablement cet aspect-là qui est le plus compliqué à mettre en place dans ce jeu, puisqu'il faut en même temps gérer les changements de scènes et qu'il peut être difficile de le faire sans s'adresser directement à ses joueurs. N'hésitez pas à répéter avant, vous connaissez le scénario et pouvez donc préparer vos transitions.

En ce qui concerne la lecture à l'avance ou non des fiches de personnages et des éléments concernant les personnages secondaires, il est sans doute préférable de faire lire tous les éléments à l'avance pour éviter de gêner la fluidité pendant le jeu, à l'exception peut-être des derniers textes concernant le chapitre 3 « À l'hôpital », qui peuvent déflorer une partie du scénario avant le jeu alors qu'ils peuvent facilement être racontés par le narrateur au début de la scène.

Nous vous laissons maintenant avec Tobias Wrigstad qui vous donnera lui aussi ses conseils tout au long de la lecture pour préparer ce jeu au mieux. Vous verrez certains paragraphes en italique intitulés « Note pour le narrateur » au fur et à mesure de votre lecture. Ce sont des paragraphes que nous avons ajoutés car il nous a semblé que certaines indications pouvaient faire défaut, mais ils ne sont pas présents dans la version anglaise de l'auteur.

Bonne lecture et bon jeu.



## **Introduction**

Travellers est un road movie qui se déroule dans le nord de la Suède, dans le Norrland, la région du soleil de minuit, vers la fin des années 80. Il y fait sombre, il neige, il fait bien moins dix degrés et la température y baisse rapidement. Notons qu'il n'y a pas de téléphone portable. Si vous ne connaissez rien au sujet du nord de la suède, le film « Fargo » des frères Coen peut être une bonne source d'inspiration, facilement accessible. Une meilleure source d'inspiration, mais moins facile à trouver est un film des années 50 « Terror in the Midnight Sun ». La localisation du jeu peut être changée facilement pour une autre qui aurait les caractéristiques appropriées.

Ce livret contient une description de l'histoire et de la façon dont elle a été prévue d'être jouée (ce qui n'est pas nécessairement la façon dont vous-même allez la jouer). Le scénario est écrit pour 3 joueurs, de préférence une femme et deux hommes, et deux organisateurs. Quand je l'ai organisé, le jeu a généralement duré entre 2 et 5 heures, tout dépend de la volonté des joueurs d'interpréter leurs personnages. À mon avis, la durée idéale est de trois heures.

## **Quelques mots sur Travellers**

L'histoire de Travellers est une allégorie. Elle va probablement donner aux joueurs une impression de flou et de manque d'information. C'est normal, cela changera à la fin. J'aime cette histoire - je la trouve assez bien conçue, intéressante, mais surtout très plaisante en tant qu'exercice d'interprétation. Pour avoir joué Travellers un bon nombre de fois avec différents groupes de joueurs, je pense que l'histoire est plutôt bien adaptable, sans perdre ses points fondamentaux. J'y reviendrai plus tard, une fois que vous aussi connaîtrez le scénario. Quand j'ai écrit Travellers, en septembre 1998, j'en avais vraiment assez des scénarios composés de scènes indépendantes dans lesquelles l'histoire tout entière était hachée en petits morceaux introduits petit à petit. Pour Travellers je voulais que l'histoire se mette en place sans scènes marquées et que ses différentes composantes s'intègrent de façon continue. Dans ce jeu, j'ai l'impression que je n'ai réussi qu'en partie, et la ligne narrative est brisée en quelques occasions (par opposition avec la plupart des scénarios de cette époque basés sur une succession de scènes, y compris les miens, qui l'utilisent constamment). À cette époque, je ne savais tout simplement pas comment amener mon récit quelque part sans contrôler étroitement les joueurs de cette façon. Bien qu'il s'agisse d'une édition révisée, je n'ai fait que des corrections mineures et ai essayé de rester fidèle à l'original.

## **L'histoire - Un Road Movie**

Travellers ressemble beaucoup à un road movie classique. Les joueurs ne peuvent pas changer le déroulement de l'histoire ni empêcher le personnage principal de mourir à la fin. Cela ne vient pas d'une volonté de contrôler l'aboutissement de l'histoire et les joueurs ne doivent pas se sentir prisonniers ou limités par ce parti pris. Si ce récit était une quête, contrôler le déroulement et la conclusion comme je le fais ici serait probablement une mauvaise approche. Mais Travellers n'est pas une quête. L'histoire est définie, et les joueurs doivent le savoir ou bien le sentir très vite. L'idée est pour les joueurs de se focaliser plutôt sur ce qui est complètement libre - les



relations entre leurs personnages et le role-play : comment leurs personnages réagissent lorsqu'ils se retrouvent face à ces situations.

En d'autres mots : Travellers n'est certainement pas un jeu pour les gamists (sauf en guise de thérapie). Les joueurs vivent l'histoire, leurs personnages jouent à l'intérieur de son cadre. Il n'y a pas de trésor au bout du chemin, pas plus qu'il n'y a un moyen de gagner ou de perdre. Il n'y a pas d'autre quête que la méta-quête qui est d'essayer de créer une interprétation intéressante/réaliste/amusante/etc. des réactions du personnage pendant le jeu. Ce scénario est prévu pour être joué selon ces lignes directrices - le but des joueurs doit être de créer une histoire aussi belle que possible simplement en interprétant leur personnage.

## **À propos du Pouvoir des Joueurs**

Les joueurs n'ont peut-être pas le pouvoir de changer le cours de l'histoire, mais ils ont toute liberté à l'intérieur de cette armature. Ils peuvent ajouter de la matière au jeu, sans demander à l'organisateur, à condition qu'ils respectent l'histoire. Par exemple, vous n'avez pas à utiliser de liste de matériel, etc. - tous les personnages transportent sur eux tout ce qui peut soudainement devenir nécessaire pour améliorer l'histoire. Si à un moment du jeu, la joueuse qui incarne Ulrika décide que l'histoire serait mieux s'il y avait un ouvre-boîte dans le sac d'Ulrika - et bien il y aura évidemment un ouvre-boîte à cet endroit. À l'inverse, si l'histoire est rendue meilleure par l'absence de l'ouvre-boîte - il n'y en a pas. Vous avez saisi le principe, et les joueurs le comprendront aussi. Les joueurs qui ne sont pas habitués à ce principe réagissent souvent en ne s'en servant jamais. L'organisateur ferait bien de les aider : "N'as-tu pas un ouvre-boîte dans ton sac à dos, Ulrika ?". D'autres joueurs peuvent se griser de pouvoir jusqu'à porter préjudice à l'histoire. Si un joueur décide que son personnage a un revolver alors que les personnages sont censés se sentir menacés par un homme avec un couteau, ou bien une lampe torche et un téléphone portable alors qu'ils sont censés se sentir seuls dans le noir, toute l'histoire peut être gâchée à moins que l'organisateur ne réagisse rapidement. Tant que vous parlez à vos joueurs avant le jeu de ce qui est raisonnable et que vous leur expliquez pourquoi ils ont cette liberté (parce que cela facilite le récit de l'histoire), il n'y a en général aucun problème. Si nécessaire, un organisateur avisé peut presque toujours sauver l'histoire en improvisant. Si les joueurs se sentent mal à l'aise, ils peuvent bien sûr interroger l'organisateur avant d'introduire quelque chose, mais cela casse le rythme, alors ne le faites pas !

Dans le même ordre d'idée, les joueurs ont toute liberté pour ajouter des éléments à leur personnage, à condition que cela ne soit pas en contradiction avec quelque chose d'explicitement indiqué dans le texte. Si un joueur pense que cela enrichit l'histoire si son personnage a été dans une école publique de Kalmar en 1971, avec le frère d'un autre personnage - c'est parfaitement possible, presque tout l'est. Et ce n'est jamais une mauvaise idée d'étoffer votre personnage. Un des avantages d'un scénario court comme Travellers, par opposition à une longue campagne, est que cela importe moins si un personnage est tué ou quoi que ce soit d'aussi radical. Travellers est dirigé par l'histoire, non par les personnages, laissez cela vous guider dans votre jeu. Pour finir je voudrais indiquer que ce n'est pas le but de cette longue introduction que de donner l'impression que ce style de jeu est difficile à organiser. Ce n'est pas le cas. Actuellement presque rien en jeu de rôle ne l'est (et j'ai échoué à trouver un bon exemple de quelque chose qui serait difficile).





## **Éviter les conversations hors jeu**

Le Freeform utilise en général un style de jeu qui est très proche du GN. Les joueurs essaient d'éviter toute conversation qui n'appartient pas à l'une des ces catégories : conversation entre les personnages ; l'organisateur parle en tant que narrateur ; ou l'organisateur parle en tant que subconscient d'un personnage. Au lieu de s'asseoir autour d'une table et de déclarer "je sors de la voiture", vous pouvez réellement construire une voiture, (ou bien jouer dans une voiture, tant que le jeu et non le lieu de jeu reste au centre des préoccupations). Une voiture peut être tout simplement construite en plaçant quatre chaises en guise de sièges, et vous sortez de la voiture comme vous le feriez réellement dans une voiture (en tournant une poignée imaginaire, etc. ). Cela rend le jeu plus fluide et autorise d'autres événements à se passer en même temps, ce qui est plus compliqué si vous devez faire une pause dans le jeu pour synchroniser les méta-informations concernant le jeu de chaque joueur. Quand vous allez sortir de la voiture symbolique, tout le monde va comprendre de quoi il s'agit. Dans des situations plus subtiles, un bon moyen est d'utiliser une façon de parler théâtrale ou cinématographique pour dire à haute voix vos pensées : "hey, il y a un ouvre-boîte ici !" indiquera aux autres joueurs que le stylo dans votre main est devenu un ouvre-boîte. Au bout d'un moment, vous allez parvenir à jouer n'importe quelle situation sans avoir besoin de recourir à aucun type de conversation hors jeu.

Si les joueurs devaient être des acteurs sur scène, les organisateurs seraient les narrateurs, faisant la plupart de leurs interventions dans le style des voix off de film noir, de préférence du point de vue d'un des personnages (qui n'a pas besoin d'être mentionné). Les organisateurs doivent se placer dans la tête du personnage, parfois en agissant comme leur inconscient ou leur "petite voix intérieure" : se glisser derrière le personnage de Rolf et murmurer, assez fort pour que les autres joueurs entendent mais suffisamment doucement pour ne pas interrompre le jeu ou la conversation : "elle est vraiment charmante" en montrant Ulrika. Un autre moyen est de jouer la petite voix de Rolf et de dire plutôt quelque chose comme : « Elle est vraiment belle, si seulement j'étais assez courageux pour me pencher et effleurer son épaule ou ses cheveux... ». Si vous voulez rendre évident que ce sont les pensées de Rolf, vous pouvez facilement le signaler en vous plaçant derrière lui, à côté... Les symboles ou actions que vous choisirez pour signaler les choses vont évoluer avec le temps. Cela ne sert à rien d'en parler à l'avance. Lorsque vous intervenez de cette façon, il est important que les autres joueurs vous entendent de façon à ce qu'ils puissent également jouer à partir de cette nouvelle information. Si la joueuse d'Ulrika sait que Rolf est amoureux d'elle, avant que le personnage ne s'en rende compte (si elle finit par le faire), elle peut placer Ulrika dans des situations qui vont amener un role-play intéressant. Le mot-clef est bien entendu la coopération.

## **Un mot sur les voix off**

Le scénario original de Travellers comportait des voix off rédigées. J'aime écrire et j'aimais les voix off rédigées. Maintenant j'ai changé d'avis, et pour cette édition j'ai remplacé les voix off écrites par des notes sur ce qui devrait être indiqué à certains moments. Faites l'essai avec différentes intonations, et trouvez comment délivrer ces informations de la bonne manière. Vous savez à quoi doit ressembler une voix off.



## **Personnage principal et personnages secondaires**

Dans Travellers, chaque joueur va interpréter un personnage principal (Ulrika, Rolf et Fredrik) et un ou plusieurs personnages secondaires chacun. Chaque fiche de personnage est constituée d'une description du personnage principal et d'un assortiment de petites notes et faits que le joueur lui-même doit reconnecter avec la partie de l'histoire appropriée. Il y a quelques notes pour chaque personnage secondaire de l'histoire devant être interprété par le joueur, mais il n'y a rien pour dire au joueur à quel moment il doit le jouer ni exactement quelle note se rapporte à quel événement/personnage. En outre, il y a des notes pour le personnage principal qui reflètent ses réactions face à telle ou telle situation. Une nouvelle fois, il n'y a rien qui informe le joueur de ce à quoi cela correspond. Ne pas tenir compte de certaines informations donne au joueur un plus haut degré de liberté. C'est également prévu pour obliger le joueur à utiliser son imagination pour créer quelque chose à partir de ces morceaux disparates, à improviser à partir de cette matière.

Votre tâche la plus importante au sujet des fiches de personnages est d'aider les joueurs à comprendre quand ils changent de personnage, et de leur présenter le personnage de façon à ce qu'ils puissent relire les notes de la fiche et poursuivre à partir de là. En outre, aidez les joueurs à utiliser leur fiche ! Si un joueur semble avoir manqué une information importante, c'est à vous de le lui indiquer de la bonne manière. En général, seuls quelques mots suffisent.



## **L'histoire, pas à pas**

Les trois personnages principaux de Travellers sont l'activiste pour l'environnement (Ulrika), l'étudiant en philosophie (Rolf) et l'auteur de films pornos (Fredrik). Un des organisateurs jouera le rôle de l'homme au pistolet (Rickard) au début et à la fin de l'histoire. Plusieurs personnages secondaires feront leur apparition : des policiers, un criminel, des médecins, des infirmières, des parents, etc.

## **Chapitre 0 – Le motel**

Les personnages se rencontrent et apprennent à se connaître. Ulrika a été prise en stop par Rickard depuis quelques heures. L'ambiance dans la voiture était bonne, mais maintenant tous les sujets de conversation ont été épuisés. Ils s'arrêtent à un motel pour faire le plein, et Rolf et Fredrik, indépendamment l'un de l'autre, demandent s'ils peuvent monter. Rickard les embarque tous les deux, et sa vieille Volvo grise est maintenant pleine.

Cette partie du jeu peut être racontée par le narrateur, pour poser la voix-off, et quand la séquence d'introduction se termine, les personnages sont tous dans la voiture qui vient de repartir sur l'autoroute en s'enfonçant dans la forêt. Le motel disparaît peu à peu dans la vitre arrière, et il commence à neiger.

## **Chapitre 1 – Autoroute 118 pour l'Eternité**

Les personnages ne se sont jamais rencontrés auparavant, mais ils sont coincés ensemble dans la même voiture pour six ou sept heures. Le silence devient très vite gênant. L'objectif immédiat pour les joueurs est de s'approprier leur personnage et pour Rickard, le conducteur joué par un organisateur, d'apparaître comme un type sympa, positif et heureux. Rickard doit être joué de telle façon que tout le monde l'aime bien, afin que lorsque tout va merder, le contraste soit maximal.

Aucun sombre secret ne sera révélé dans cette partie du jeu. Les personnages sont construits pour donner assez de matière à une bonne discussion. Entre autres possibilités de conversation, il y a le point de vue politique dogmatique d'Ulrika, et les histoires enivrantes de Fredrik dans l'industrie du porno. Rolf sert de tampon pour éviter que tout ne tourne en cris et agitation démesurée. Rolf tombe amoureux d'Ulrika et perçoit immédiatement ce Fredrik mondain comme un rival. Fredrik pense que Rolf est une poule mouillée et aime énerver Ulrika avec sa vision du monde différente de la sienne. Ulrika pense que Fredrik est un idiot et ne remarque probablement même pas Rolf.

*Note pour le narrateur : C'est à vous de jouer les pensées de Rolf indiquant qu'il tombe amoureux d'Ulrika. Rien ne l'indique particulièrement dans sa fiche de personnage. De même c'est ici que vous pouvez décrire physiquement Ulrika, la tête rasée, avec des tatouages et un piercing sur la langue. Ces détails seront importants plus tard.*



## **Les problèmes commencent**

Après deux heures de route avec les chaînes à neige sur l'autoroute 118, la voiture va s'immobiliser quelque part et le contenu du sac de Rickard va être révélé. Cela peut arriver de plusieurs façons, mais voici la façon habituelle de procéder dans ce jeu : Rickard a une crise d'épilepsie alors qu'il est en train de conduire et la voiture s'écrase dans le fossé. Une autre possibilité est de faire tomber la voiture en panne d'essence (le réservoir est percé, ou quelque chose d'autre est cassé dans la voiture), et de faire arriver la crise d'épilepsie après. Ou encore une combinaison des deux. Le but de la crise d'épilepsie (ou de toute autre solution appropriée) est de faire sortir Rickard du jeu et de permettre aux personnages de fouiller dans ses affaires (dans ce cas pour chercher des médicaments). Une autre possibilité pour arrêter la voiture est de provoquer une collision avec un élan, la tête de Rickard heurte le volant et il perd conscience. Tant que les joueurs trouvent les affaires dans son sac et que Richard est inconscient, n'importe quoi peut convenir.

### Le contenu du sac de Rickard :

- Un T-shirt ensanglanté
- Un pistolet avec silencieux
- Une énorme somme d'argent en grosses coupures
- Des médicaments pour l'épilepsie ou équivalent (des pilules, insistez sur le fait qu'il ne faut pas administrer plus de 2 doses par jour, pour qu'ils aient peur de le droguer).
- Six photographies d'une femme aux cheveux rouges. Au dos d'une photo où la jeune femme a l'air de dormir, est écrit en rouge : « 31 000 ».
- N'importe quoi d'autre qui vous semble adéquat

Le texte sur la photographie sera a priori interprété comme une somme d'argent, les joueurs pensant à un tueur à gages et à son paiement, ou bien à une rançon. Il s'agit en réalité d'une date et une heure, le 3 janvier à minuit ( 3/1 0:00 ).

L'accident, ou quoi que ce soit qui ait été joué à la place, plonge les personnages dans une région sauvage. Il fait de plus en plus froid et pour couronner le tout, la neige s'intensifie. Ils ne sont pas habillés pour survivre dans une contrée sauvage et Rickard (il est encore appelé Rickard, mais plus tard le narrateur devra toujours faire référence à lui comme « l'homme au pistolet », pour refléter le fait que les personnages ne savent rien de lui et qu'ils ont probablement cessé de croire ce qu'ils croyaient savoir à son sujet) a besoin de soins. Ils ne peuvent pas rester dans la voiture et la neige est trop fondue ou trop lâche pour installer un bivouac. Ils devraient arriver à la conclusion que la seule solution est de revenir sur l'autoroute, qu'ils continuent dans la même direction vers laquelle ils roulaient –c'est-à-dire le nord– ou qu'ils retournent en arrière. Il y a au moins 100 kilomètres avant la ville la plus proche ou quoi que ce soit dans cette direction. Aucune voiture n'est passée pendant toute la durée de leur voyage,





les choses ne se présentent pas bien. S'ils n'emportent pas Rickard avec eux, il mourra, eux aussi deviendront des tueurs et ils ne veulent pas que cela arrive. S'ils laissent Rickard, le jeu pourra continuer malgré tout avec une petite improvisation de la part du narrateur (par exemple Rickard finit par se réveiller et il rejoint les personnages là où ils se trouvent). Généralement un personnage vole de l'argent dans le sac de Rickard, mais il n'est pas nécessaire de les pousser à le faire.

## Chapitre 2 – La cabane

Quelle que soit la direction dans laquelle ils décident de marcher, ils finissent par trouver une petite cabane en haut d'une colline, surplombant une partie de la forêt (bien que seuls les arbres couverts de neige et une petite partie de l'autoroute soient visibles depuis là-haut). La distance de l'autoroute à la cabane est de 500 mètres à travers les broussailles et la neige fondue. La cabane est bien entendu fermée, mais ils peuvent casser une fenêtre (ou autre), ou encore chercher une clef cachée dans un endroit évident et la trouver. S'ils ouvrent la cabane de force, le vent et la neige s'infiltreront à l'intérieur. Les personnages doivent être énervés et fatigués à ce moment, et le narrateur peut insister sur leur agacement. Il est fréquent pour les joueurs de laisser quelqu'un derrière avec Rickard pendant que les deux autres commencent à marcher et trouvent la cabane. Si c'est le cas, ils doivent bien sûr revenir en arrière, aller chercher celui qui les attend et emporter Rickard jusqu'à la cabane. Le narrateur pourra laisser quelques heures passer pour rendre les personnages vraiment fatigués et énervés. La cabane est visiblement utilisée principalement par des chasseurs pendant la saison de la chasse. Il n'y a ni téléphone, ni électricité, ni eau courante. Au lieu de cela il y a un poêle démodé et assez de bois sec pour durer une journée. La cheminée est pleine de suie et remplit la cabane de fumée à chaque fois que les personnages essaient de réchauffer la pièce. Mais c'est bien sûr bien mieux que de rester dehors dans le froid. Le mobilier est ancien, il y a un lit superposé avec deux lits, un petit canapé, une petite table, des chaises, des râteliers à fusils vides, et de la nourriture en conserve. Toutes les boîtes de conserve contiennent de la viande, sauf une contenant des moitiés de pêches qui étaient « Les meilleures » il y a bien longtemps. Ulrika est végétarienne. Il y a également deux caisses en plastique pleines d'alcool et un jeu de plateau nommé « Action ou Vérité ».

Le but d'immobiliser les personnages dans la cabane est qu'ils commencent à se raconter des histoires. La façon évidente de le faire est de jouer à « Action ou Vérité ». Montrer aux joueurs qu'il y a un jeu préparé à l'avance les incitera à mettre les scènes en place. Leur action la plus probable sera de faire un feu dans le poêle, manger le contenu des boîtes de conserve et boire l'alcool qu'ils ont trouvé, pour se réchauffer. Il faut faire en sorte qu'ils se mettent à vraiment discuter. C'est à ce moment-là que les scènes d'action ou vérité seront jouées, qu'ils jouent au jeu de plateau ou non. Rendre les personnages relativement ivres est une bonne façon de les faire dévier d'éventuelles discussions sans fin dans lesquelles ils peuvent se lancer.

### Action ou Vérité

Le jeu « Action ou Vérité » comprend un plateau de jeu, un dé et un jeton. Il existe deux emplacements pour disposer un paquet de cartes « Action » et un paquet de cartes « Vérité ». Vous pouvez préparer des cartes si vous le souhaitez mais ce n'est pas une obligation. Les joueurs vont jouer leur personnage jouant à Action ou Vérité, ce qui est en soi une expérience intéressante et amusante. Les fiches de personnages contiennent les grandes lignes pour certaines histoires qui seront jouées au lieu d'être racontées. Ces histoires ajoutent à l'allégorie et il vaut mieux les jouer, mais il n'est pas nécessaire de forcer des joueurs réticents qui préféreraient les raconter. Après



avoir joué pendant un moment, le narrateur peut raconter la suite de la soirée, les personnages sont probablement saouls, l'un d'entre eux peut s'endormir, un autre décider de sortir dans la neige, peu importe. Mais il faut faire en sorte que les histoires prévues soient racontées.

Quand c'est terminé, vous pouvez passer au lendemain. Commencez par décrire la tranquillité, l'odeur de l'alcool, la sensation de sommeil, etc.

### **Au sujet du jeu Action ou Vérité**

Le jeu Action ou Vérité a pour but de jouer des scènes de flashbacks. Dans cette version, deux scènes sont écrites : « Loved » et « SIDA 1986 ». Fredrik a des indications dans sa fiche de personnage qui permettront de les initier. Ces deux scènes interagissent activement avec le mythe et l'essence de l'histoire, mais ne laissez pas cela vous stopper, vous ou vos joueurs, pour jouer d'autres scènes et essayer de les connecter à l'allégorie si vous le pouvez. Attention cependant, souvenez-vous que le jeu sera plus cohérent si la plupart des histoires, du moins les plus élaborées, sont connectées à l'allégorie et aux différentes couches de rêves. De même, comme Rolf et Fredrik seront bientôt tués, les efforts des joueurs pour étoffer leur personnage peuvent être faits dans une certaine mesure en vain, ce qui peut frustrer certains joueurs. Vous pouvez imaginer à l'avance de nouvelles scènes et les provoquer en créant les cartes « Vérité » ou « Action » adéquates.

Les scènes seront jouées en role-play libre : le personnage commence à raconter une histoire, le narrateur prend la relève, crée une scène à partir de l'histoire, attribue des personnages aux joueurs en les désignant et en décrivant le personnage. Très simple.

Voici maintenant une courte description des deux scènes écrites et la façon dont elles sont censées être jouées. Une interprétation de l'histoire allégorique est que Rolf et Fredrik sont deux facettes du personnage d'Ulrika. En tant que narrateur, vous pouvez essayer de diriger Rolf et Fredrik en conséquence.

### **Loved**

Certaines personnes pensent qu'il s'agit d'une scène assez forte. Elle implique l'inceste, mais évite (du moins à mon avis) les parties les plus lourdes et les plus désagréables. C'est généralement la scène que les joueurs ont tendance à passer, ce qui ne pose absolument aucun problème, quelles que soient les circonstances. Si les joueurs ne veulent pas jouer cette scène (dans mon expérience moins de 5% de chance, plus en 1998 qu'en 2002), il suffit de la raconter et d'écouter les joueurs dire : « Ce n'était que ça ? Nous aurions dû la jouer ». Le but de cette scène est d'établir la relation entre Ulrika et son père (Rickard) et dans l'interprétation de Martin, de montrer par qui Ulrika a été contaminée par le SIDA. La scène se déroule chez Ulrika, alors qu'elle entre dans l'adolescence. Pour une raison qu'Ulrika ne comprend pas, son père se conduit très différemment quand sa mère n'est pas à la maison. Hier, sa mère est partie pour une réunion annuelle de prérentrée, comme toujours après les vacances d'été, et le père d'Ulrika lui tourne autour depuis. Il est maintenant assis juste derrière elle sur son lit alors qu'elle se penche sur son devoir de maths. Elle essaie vraiment d'ignorer sa présence, mais il n'arrête pas de l'interrompre, alors même qu'elle lui a répété de ne pas le faire. Ses mains lui massent les épaules, dénouent sa queue de cheval et caressent ses cheveux. Il lui parle du fait de devenir une femme, il est difficile pour lui de dissimuler le fait qu'il est plutôt excité par cela. Alors il commence à jouer au jeu auquel ils jouent depuis les deux dernières années, allant chaque fois de plus en plus loin. Il lui dit : « Tu deviens une femme ma poupée. » Elle proteste, mais sans



conviction. « Si, c'est vrai, voyons voir comme tu es devenue grande ». Il lui retire son T-Shirt et couvre l'un de ses seins avec sa main. « Tu deviens une femme. Continue de grandir ainsi. Bientôt ils ne tiendront plus dans mes paumes. » À ce moment, à moins que les joueurs et vous souhaitiez continuer à jouer et à aller plus loin, la mère d'Ulrika arrive à la porte, ayant laissé tomber la dernière session de sa conférence pour prendre le temps d'aider Ulrika avec ses maths. La mère d'Ulrika est terrifiée par ce qu'elle voit. Elle est bouleversée, énervée et crie en même temps. Ulrika peut réagir de différentes façons, en essayant d'être protégée par sa mère, en prenant la faute pour elle, en essayant de se justifier, etc. Ce n'est pas vraiment important.

Le père d'Ulrika est dévasté. Il dit des choses comme : « Je sais que je ne peux pas m'attendre à ce que tu pardonnes ça, mais nous... », etc. Le nous est impératif ici, évidemment. Quels que soient leurs efforts, la mère d'Ulrika réagit comme si tout était de la faute d'Ulrika. « Ulrika, comment peux-tu me faire ça ? » Elle se place en victime, et Ulrika et son père essaient de la reconforter, alors qu'elle les accable (particulièrement Ulrika), rejetant toute la faute sur Ulrika. L'objectif est vraiment de rendre les joueurs tristes pour Ulrika et de rendre ses parents antipathiques. Ces sentiments deviendront importants à la fin à l'hôpital. Dans ma narration pour commencer la scène, je décris généralement les événements jusqu'au moment où la mère d'Ulrika est sur le point de faire irruption. Ensuite je laisse les joueurs jouer au plus une minute, avant de faire un signe au joueur jouant la mère d'Ulrika pour qu'il rentre en scène. De cette façon, le dégoût des joueurs pour le père d'Ulrika ne dépendra pas de jusqu'où les joueurs sont allés dans la scène. Une autre raison de décrire la scène est de libérer les joueurs du poids d'essayer de penser comme le père d'Ulrika. De mon expérience beaucoup de joueurs se sentent honteux d'avoir à trouver des idées de ce qui a pu arriver, plutôt que suivre un script, ou suivre la scène de loin.

Petit aparté sur cette scène : je ne pense pas que les joueurs suédois y réfléchiraient deux fois maintenant avant de jouer une scène comme cela, mais en 1998, quand le jeu a été écrit, une scène comme celle-ci pouvait être controversée. L'idée de la scène n'était pas en premier lieu de la jouer, parce que nous savons tous que ça ne va pas être si effrayant que ça quand votre fille va être jouée par un homme gros et barbu. En réalité l'idée est plutôt de créer une peur de : « Merde nous allons devoir jouer cette scène ». C'est aussi la raison pour laquelle j'ai retiré la plupart des éléments que les joueurs ont peur de jouer et les ai remplacés par des choses plus intéressantes à mon avis sur la mère. Tout est dans l'anticipation et l'imagination –en tant qu'organisateur vous devez bien sûr prévenir de la présence de scènes fortes, parler des équipes précédentes qui ont dû abandonner, etc. Naturellement la montée de la tension pour cette scène est aussi un effet de bord. J'ai eu des joueurs disant : « Je n'aurais pas évité la scène, à moins que tu ne m'aies mis en garde contre elle. », signifiant qu'ils n'en auraient pas autant eu peur. Les mises en garde fonctionnent dans les deux sens.

*Note pour le narrateur : La joueuse d'Ulrika doit lancer la scène, mais vous pouvez prendre le relais pour l'aider à mettre les choses en place. C'est à vous d'indiquer au joueur jouant la mère quand entrer en scène.*

## **SIDA 1986**

Cette scène décrit l'expérience de Rolf avec le SIDA dans ses jeunes années. Son but est d'introduire la maladie dans l'histoire (pour l'utiliser plus tard dans la scène de l'hôpital), avec quelques personnages secondaires, le Dr Haglund et Patricia, la sœur de Darlène. Elle sert aussi à montrer de façon subtile les réactions des amis et de la famille d'Ulrika quand on a découvert qu'elle était malade du SIDA. Si vous le souhaitez, à la fin de cette scène, Monika peut être vue comme la mère, rejetant Ulrika, en partie à cause de l'histoire dans « Loved », mais aussi parce qu'Ulrika a pu lui transmettre la maladie (à travers son mari). Quoi qu'il en soit c'est une scène intéressante.



L'histoire rapidement : Rolf était un ami de Samuel, l'une des premières victimes du SIDA en Suède au milieu des années 80. C'est cette histoire, avec Samuel en personnage principal, et Rolf en tant que seul véritable ami. Comme Samuel avait été l'un des premiers à mourir du SIDA, les médias avaient surveillé cela de près, et Rolf était devenu involontairement célèbre, soupçonné d'être l'amant secret de Samuel. Personne ne voulait avoir affaire avec lui à l'université, etc. Vous voyez le tableau.

L'histoire commence au bureau du Dr Haglund, où Samuel vient chercher les résultats de tests sanguins qu'il a faits deux semaines plus tôt. Rolf lui tient compagnie. Le médecin a un visage très sérieux, et lui dit de prendre un siège. Après une petite minute de discussion, le médecin annonce la nouvelle –Samuel a le SIDA. Personne à cette époque ne sait vraiment ce qu'est le SIDA et le médecin (qui ne possède seulement qu'une connaissance limitée de la maladie) doit expliquer ce qui va arriver à Samuel et comment la maladie va évoluer. Il explique que le SIDA est courant chez les homosexuels (faisant allusion à la compagnie masculine de Samuel), etc. L'objectif est de rendre Samuel mal à l'aise. Le temps de l'entretien est écoulé, et le médecin a un autre rendez-vous. Il évite de serrer la main de Samuel.

Directement après cet incident, Samuel essaie d'appeler Darlène, la femme avec qui il a eu une aventure dans le dos de sa petite amie Monika. Ils étaient amants quand Samuel a travaillé brièvement aux Etats-Unis il y a neuf mois. Il appelle et quand quelqu'un répond il se fait aussitôt crier dessus et invectiver. La femme au bout du fil n'est pas Darlène, mais sa sœur Patricia. On a diagnostiqué le SIDA à Darlène trois mois plus tôt, mais elle n'avait aucun moyen de joindre Samuel, il lui avait donné un faux numéro et une fausse adresse. Darlène est devenue dépressive, et elle s'est tirée une balle dans la tête il y a un mois. Pour Patricia, Samuel est celui qui a contaminé sa sœur et elle lui hurle dessus et le traite de tous les noms. Après peu de temps, l'un d'entre eux raccroche le téléphone.

Nous sautons de quelques mois dans le temps, à une scène où Rolf essaie de convaincre la petite amie de Samuel, Monika (celle qu'il a trompée pendant son voyage aux Etats-Unis), de lui rendre visite à l'hôpital, où il est actuellement retenu pour des tests complémentaires. Elle refuse, affirmant que la seule raison pour elle d'aller le voir serait pour le débrancher. Cette scène est la fin de ce groupe d'amis, le narrateur raconte ensuite comment Samuel est mort et explique que quasiment aucun de ses amis n'a assisté à son enterrement.

*Note pour le narrateur : Le joueur de Rolf doit lancer la scène mais vous pouvez prendre le relais pour l'aider à mettre les choses en place. Vous pouvez également l'aider à enchaîner les différentes scènes de façon à ce que le jeu reste fluide.*

### **Le jour suivant : L'homme au pistolet se réveille**

La plupart des événements qui se sont déroulés dans la cabane et qui ont été joués auparavant n'étaient qu'un rêve. Le rêve de Rickard pour être précis. Les scènes d'Action ou Vérité en particulier et le fait de se raconter des histoires n'est pas arrivé, et les personnages doivent penser que l'idée de partager de tels secrets avec les autres est absurde (une voix off pourra leur amener cela avec douceur). Ulrika se réveille, dormant dans les bras de Rolf. Les joueurs ne doivent pas être surpris par ce renversement de l'histoire, simplement l'accepter, comme si c'était un rêve. Quand Ulrika est levée, Rickard se réveille avec un terrible mal de tête et est très nerveux. Fredrik et Rolf se réveillent, Ulrika et Rolf se comportent comme s'ils venaient juste de tomber amoureux l'un de l'autre. Rickard leur raconte son rêve (qui est quasiment tout ce qui s'est passé depuis leur arrivée dans la cabane) et les personnages trouvent ce rêve idiot. Remplacez le plateau d'Action ou Vérité par un plateau de petits chevaux ou équivalent. Il n'y a jamais eu ce jeu.





Rickard a besoin de son sac pour ses médicaments. Si quelqu'un a retiré ses médicaments du sac, il voudra son sac quand même. Rickard veut savoir ce qu'il s'est passé, combien de temps il est resté inconscient, etc.

Rickard va maintenant tuer Rolf et Fredrik. Cela peut arriver de différentes façons. Dans ma version originale, Rickard récupère son sac avec le pistolet (si le pistolet n'est pas dedans il peut avoir un couteau et menacer quelqu'un pour qu'on lui rende son pistolet, ou utiliser le couteau ou un autre pistolet dissimulé, ou encore les râteliers à fusil ne sont plus vides mais étaient seulement vides dans le rêve, etc.) et s'aperçoit qu'une partie ou la totalité de son argent n'est plus là, ou encore qu'ils ont fouillé son sac. Il abat alors Rolf et Fredrik. Une autre façon est de passer par une discussion sur qui est réellement Rickard, et Rickard est vraiment stressé par le fait que les personnages savent qui il est (dans l'esprit des joueurs, probablement un tueur à gages). Les joueurs vont probablement lui promettre de ne pas aller voir la police, etc. La situation peut dégénérer jusqu'au moment où tout le monde est en train de crier alors que Rickard les braque avec son pistolet. Il leur crie dessus et est fou de la façon dont la situation a évolué. Ensuite il se rend compte qu'il n'y a qu'une seule chose à faire, les tuer, et il tue donc Rolf et Fredrik. Cette partie peut être jouée de différentes façons, dépendant principalement de ce que l'organisateur pensera le mieux convenir à ses joueurs. Personnellement je préfère une variante de la dernière possibilité.

Beaucoup de joueurs jettent le pistolet de Rickard ou lui rendent sans le chargeur. Toutes ces variantes trouvent facilement une solution de la part d'un organisateur plein de ressources. Comme tout cela est un rêve (voir plus tard), vous pouvez même vous en sortir en utilisant une logique de rêve à chaque fois que c'est possible, tant que personne ne comprend que c'est un rêve. Dans l'histoire allégorique, Rickard est la mort, et la mort n'agit pas de façon mystérieuse.

Une fois que Rolf et Fredrik sont morts, Rickard attache Ulrika sur une chaise. S'il n'a pas déjà interrogé les joueurs sur l'endroit où est sa voiture, etc., il le demande maintenant à Ulrika. Il est important qu'il y ait une interaction entre eux et que dans sa colère, il frappe Ulrika avec le pistolet ou autre chose, suffisamment fort pour l'assommer. Ainsi la scène suivante est le rêve d'Ulrika alors qu'elle est inconsciente.

*Note pour le narrateur : Dans cette scène vous devez vous contenter de raconter le réveil, et d'indiquer à Rolf et Ulrika qu'ils se réveillent dans les bras l'un de l'autre.*

## Arrivée de la police

Ulrika rêve. Le rêve commence dans une grande voiture de police sur l'autoroute. Sur la banquette arrière est assis un criminel menotté (incarné par la joueuse d'Ulrika), et sur les sièges avant sont assis Johansson et Palmgren, des policiers violents, armés et en uniforme (incarnés par les joueurs de Rolf et Fredrik). Essayez de rendre le changement de scène aussi doux que possible. Si Ulrika est attachée sur une chaise, laissez-la inconsciente, et donnez silencieusement vos instructions aux autres joueurs pour construire une voiture avec des chaises autour d'elle, de manière à ce que quand elle se réveille, elle soit Robert, le prisonnier, toujours attaché (ou menotté). Le narrateur introduit la nouvelle situation, terminant par Palmgren qui secoue Robert en criant : « Réveille-toi Robert ! Ce n'est pas un voyage d'agrément, regarde-le Johansson. » Cela devrait permettre de voir clairement qui est qui. Les policiers sont brutaux et ne suivent pas le règlement à la lettre. Robert est recherché pour avoir tué leur ancien collègue, et ils ont un moment pour décider s'ils doivent le ramener au poste, ou s'ils vont simplement arrêter la voiture quelque part et le battre à mort. Lisez les informations dans le livret des joueurs par rapport à ces personnages.





Robert énerve les policiers jusqu'à ce qu'ils décident de le faire disparaître sur le chemin du commissariat, ou au moins de le frapper alors qu'il essaye de s'enfuir. Robert a remarqué que le porte-clefs de Johansson avec les clefs des menottes est tombé de sa poche et a glissé entre le siège et son dos. Il ne peut pas accéder aux clefs tant que Johansson est assis là.

Soudain la voiture passe devant celle de Rickard qui est dans le fossé, en partie recouverte de neige, mais clairement visible. Johansson arrête la voiture et sort pour regarder. Quand les policiers sont sortis de la voiture et se sont suffisamment éloignés, Robert peut atteindre les clefs et se libérer. Il sait que le pistolet qu'on lui a confisqué est toujours dans le coffre.

Quand les policiers inspectent la voiture, Rickard sort de la forêt, confus, et panique quand il se rend compte que la police l'a trouvé. Il ouvre le feu sur les policiers mais les rate et est abattu par Palmgren. Encore faible après sa crise d'épilepsie, il meurt sur le coup. Les policiers s'approchent du corps fumant.

Pendant ce temps-là, Robert s'est libéré et a récupéré son pistolet. S'il y a une fusillade, il tue les policiers. Sinon il force Palmgren (qui fait à peu près la même taille) à se déshabiller et lui prend ses vêtements. Ensuite il les tue tous les deux. Il met les vêtements de Palmgren, cache les corps dans la neige et s'en va en voiture. Ceci est une référence à un autre de mes scénarios, *River Sleep* (Floden Sover, Stockholms Spelkonvent 1998), et explique un événement mystérieux de ce jeu. Avec des joueurs qui n'ont pas joué ce jeu, ce que fait Robert n'a pas vraiment de signification, tout ce qui compte est que Palmgren et Johansson n'aient aucun moyen de sauver Ulrika quand la scène se termine.

Quand la scène se termine, il est important de rappeler le fait que personne ne va revenir pour détacher Ulrika, qui va lentement mourir de faim, attachée à une chaise dans le chalet, avec Fredrik et Rolf se décomposant lentement sur le plancher en bois. Très déplaisant. Des mois vont passer avant que quelqu'un ne les découvre. Marquez une pause comme si le jeu était enfin terminé, avant de continuer.

## **Un sauvetage improbable**

Comme établi précédemment, la scène avec les policiers est seulement un rêve. Mais pas entièrement. Ce qui est vraiment arrivé est que la voiture de police, mais sans Robert, a trouvé la voiture de Rickard, quelques minutes seulement après que Rickard a examiné l'épave et est retourné au chalet, laissant des traces fraîches dans la neige pour que les policiers puissent le suivre.

Quand Ulrika se réveille, Rickard se tient debout devant elle. C'est maintenant son tour de mourir. Il se vante d'avoir suffisamment pitié d'elle pour ne pas la laisser mourir de faim, et qu'elle devrait se montrer reconnaissante de ce geste de bonne volonté. Son pénis en érection à quelques centimètres de sa tête devrait lui donner un indice sur ce que cela signifie.

L'objectif de cette scène est de mettre Rickard dans une situation où il a un pistolet braqué sur la tête d'Ulrika. Dans ma version originale, Rickard essaie de forcer Ulrika à lui faire une fellation, mais toutes les autres formes de jeu physique, rapproché, fonctionneront. Je dirais qu'il est important ici que le jeu soit très rapproché et intime, mais désagréable. En remplacement de la fellation, Rickard peut être très triste du fait qu'il doive la tuer car elle a été témoin du meurtre de Rolf et Fredrik. Il peut même tomber en larmes et s'énerver contre Ulrika car tout est de sa faute. Touchez ses cheveux, son visage (surtout si vous choisissez la version où il demande une fellation). Ulrika



doit se sentir très menacée mais ne lui fera pas de fellation (le narrateur peut insister sur le fait que Robert, après avoir obtenu ce qu'il voulait de Palmgren, l'a tué).

Ulrika a maintenant un pistolet braqué sur le front, et Rickard est vraiment énervé, à moins que vous ayez joué la scène précédente. Le truc est d'amener la joueuse incarnant Ulrika à croire qu'elle meurt quand le narrateur annonce : « Un coup de feu... » (ou mieux tire avec un pistolet à pétard) Mais ce n'est pas Ulrika qui est morte, même si elle et la joueuse seront dupées en le croyant. Au lieu de cela c'est Rickard qui est tué par Johansson et Palmgren qui ont suivi ses traces jusqu'à l'arrière du chalet et qui l'ont observé par la fenêtre avant de se décider à intervenir. Le tir est exactement le même que celui qui a tué Rickard dans le rêve d'Ulrika juste avant, et Rickard meurt sur le coup.

Les policiers détachent Ulrika qui est bien sûr choquée et la conduisent en dehors de la scène jusqu'à l'autoroute, qui est beaucoup plus près que ce que les joueurs ont été amenés à croire précédemment, et jusqu'à la voiture chaude. Les policiers préviennent leur commissariat, et reçoivent l'ordre de la conduire à l'hôpital. Ils lui donnent du café et des sandwiches au fromage (les mêmes que Rickard lui avait donnés auparavant), ainsi qu'une couverture. Ils essaient doucement de l'interroger alors qu'ils conduisent. Que s'est-il exactement passé là-bas ? Ils veulent savoir.

Ulrika va probablement répondre à leurs souhaits et leur raconter, mais sera confuse (comme est généralement la joueuse incarnant Ulrika à ce moment-là). Par conséquent son histoire sera principalement du charabia, surtout si Ulrika inclut la partie où Johansson et Palmgren sont tués dans son rêve. Laissez l'interrogatoire continuer aussi longtemps qu'il vous apporte quelque chose. Palmgren se chargera probablement de l'essentiel de l'interrogatoire. L'organisateur devrait s'assurer que le joueur incarnant Johansson lise son nouveau personnage –Rickard, le père d'Ulrika. Quand la scène est terminée, vous tournez Ulrika vers le Dr Haglund qui lui dit : « Et vous croyez vraiment tout cela ? » Johansson et Palmgren disparaissent de la scène.

*Note pour le narrateur : Votre rôle sera de faire la transition avec la scène précédente, installer la nouvelle situation, puis faire signe à Johansson et Palmgren au moment où ils doivent intervenir pour libérer Ulrika.*

### **Chapitre 3 – À l'hôpital**

Normalement la joueuse incarnant Ulrika devrait maintenant être aussi surprise qu'Ulrika. Elle n'est pas sur la banquette arrière d'une voiture de police. Elle ne parle pas non plus à deux policiers. Au lieu de cela, elle est attachée dans un lit d'hôpital (pour son propre bien, le docteur lui répondra si elle proteste : « Vous allez seulement vous blesser à nouveau ») et sent une douleur constante incroyable qui la rend folle (il n'y a pas d'autre information à ce sujet pour la joueuse incarnant Ulrika que ce que vous lui communiquerez). Le médecin, accompagné de l'infirmière Patricia, jouée par le second organisateur, s'occupe d'Ulrika et la prépare à rencontrer ses parents qui sont venus pour une courte visite.

Ulrika a le SIDA, vraiment développé et n'a quasiment plus de système immunitaire. Son corps est l'hôte de nombreuses maladies y compris un cancer (Selon Martin Brodén, c'est son père qui lui a transmis le SIDA, c'est pourquoi la scène « Loved » a été ajoutée aux scènes d'Action ou Vérité). Sa tête n'est pas rasée, c'est le traitement contre le cancer qui lui a fait perdre ses cheveux. Ce n'est pas un piercing sur sa langue, c'est un thermomètre dans sa bouche. Ses tatouages sont des contusions, des taches, etc. Tout ce qui est arrivé jusque là n'était que les différentes couches d'un rêve récurrent causé par la fièvre et les médicaments. Ceci est la réalité, il n'est plus question de rêve.



Voici ce qu'il va se passer. Les parents d'Ulrika vont signer les papiers donnant le droit à l'hôpital de la débrancher du système qui la maintient en vie. La raison en est qu'il n'y a aucun moyen de la soigner, et que chaque heure qui passe est pour elle un enfer de fièvre et de souffrances. Bien sûr les employés de l'hôpital ne peuvent pas le faire eux-même, ce geste doit être exécuté par les parents, Rickard et Monika. Rickard est bien sûr le Rickard de ses rêves, et Ulrika devrait se sentir très mal à l'aise de l'avoir à ses côtés. Quelle que soit la véracité de ses rêves (si elle s'est rendue compte que ce n'était que des rêves), ses sentiments à l'égard de Rickard ne devraient pas être très favorables. Rickard et Monika hésitent un moment, demandent son avis à Ulrika sur leur décision, les joueurs contrôlent totalement ce qu'il se passent et l'ambiance de cette discussion. Essayez de préserver l'ambiance de l'histoire « Loved » pour aider la mère d'Ulrika à trouver sa place dans la scène, regardant jalousement les échanges entre sa fille et son mari, s'assurant qu'il ne la prend pas dans ses bras et qu'il ne l'embrasse pas.

Le Dr. Haglund revient avec une seringue et les documents à signer requis. Il explique aux parents comment administrer la drogue qui fera sombrer Ulrika dans un sommeil éternel. Après une dernière hésitation, les parents injectent la drogue à leur fille.

Ulrika sombre immédiatement dans l'inconscience. Les battements de son cœur ralentissent, sa température chute, elle meurt peu à peu. Le médecin assure qu'elle ne sent rien. Ulrika commence à rêver, et c'est bien sûr notre rêve récurrent qui la saisit à nouveau.

Nous rejouons maintenant la première scène, celle où Rolf et Fredrik entrent dans la voiture. La différence majeure est qu'il n'y a pas Rickard. À sa place, Ulrika conduit la voiture, et ça a toujours été la sienne. Exagérez tout, faites jouer la scène aux joueurs comme si les personnages étaient en quelque sorte conscients qu'ils vont tous mourir bientôt, qu'ils devraient profiter au mieux de chaque minute sur cette terre. Laissez le contrôle aux joueurs, laissez-les faire tout ce qu'ils avaient prévu de faire sans en avoir l'occasion avant que la voiture s'écrase précédemment. La répétition est toujours une bonne chose, mais changez les détails et faites en sorte que tout soit plus extrême qu'avant. Donnez éventuellement à la scène l'impression qu'Ulrika conduit pour s'évader –la route vide et le réservoir plein d'essence sont un symbole de la liberté. En un sens, c'est réellement l'autoroute 118 pour l'éternité. La scène se termine quand Ulrika a une crise, la voiture s'écrase à nouveau et Ulrika est à nouveau sur un lit d'hôpital, lâchant son dernier souffle. Dans certaines versions, tout peut devenir complètement fou. La route commence à bouillir et à plonger au fond de la gorge d'une Ulrika gigantesque qui apparaît à l'horizon. Faites comme vous le sentez. Il s'agit d'un rêve dû à la forte fièvre de l'esprit d'une femme mourante. Vous ne pouvez pas vous tromper.

*Note pour le narrateur : Vous devrez dans cette scène mettre en place les transitions de façon fluide, vous devrez aussi décrire à l'hôpital la douleur que ressent Ulrika. Vous pouvez également décrire physiquement Ulrika pour faire le parallèle avec la première scène.*



## La Fin

Ulrika meurt, et le narrateur termine par un épilogue. Mais avant cela, Rickard montre au Dr. Haglund quelques photographies d'Ulrika. « Regardez-là. Comme elle était belle ! Est-elle vraiment morte ? Elle a l'air de dormir. Regardez cette photo. » (en montrant la photo d'Ulrika endormie utilisée plus tôt dans la scène dans la scène de l'accident de voiture) « Quelle heure est-il docteur ? » Le docteur répond qu'il est exactement minuit (c'est ici que commence l'épilogue raconté par le narrateur), et Rickard répète pour lui « 3/1 0:00 » (le 31 000 de la photo précédemment) et le note à l'arrière de la photo d'Ulrika endormie. L'âme d'Ulrika s'extrait de son corps et sort de la pièce par une fenêtre entrouverte. Elle s'élève dans le ciel et vues de loin, les lumières de l'hôpital ressemblent à deux feux arrières rouges, de plus en plus lointains...

## Discussion

Comme vous l'avez sans doute compris désormais, toutes les scènes à l'exception de la dernière à l'hôpital sont des rêves ou des rêves dans des rêves. Pour insister sur ce point, je pense qu'il est important d'identifier ce qui peut être récurrent dans plusieurs de ces rêves, et de construire des ponts subtils et des connexions. Il y a bien sûr plusieurs sortes de logique de rêve, les plus célèbres étant d'accepter tout ce qui arrive, d'être capable de modifier le cours du rêve, de faire des modifications drastiques aux lois de la nature, etc. À mon avis aucune d'entre elles ne doit s'appliquer à Travellers. Dans chaque rêve, les personnages existent dans une réalité cohérente et se sentent exactement comme nous. Les joueurs ne doivent pas se rendre compte que tout est un rêve. Les éléments importants, qui sont récurrents ou reliés ensemble dans le scénario sont les suivants :

- La photo d'Ulrika endormie dans le sac de Rickard avec la note : « 3/1 0:00 » écrite au dos qui revient dans la scène de l'hôpital avec les autres photos.
- Rickard : le conducteur, le fardeau, le tueur, le père dans la réalité.
- Monika dans SIDA 1986 est bien sûr la mère d'Ulrika (changez son nom si vous pensez que c'est trop visible) disant que la seule raison qu'elle aurait de rendre visite à Samuel serait de le débrancher.
- Le médecin dans SIDA 1986 est le vrai médecin qui soigne Ulrika à l'hôpital.
- La sœur de Darlène, Patricia, est l'infirmière à l'hôpital (en suédois, sœur et infirmière sont le même mot).
- Ulrika ne s'est pas rasée la tête, ses cheveux sont tombés à cause du traitement.
- Ulrika n'a pas de piercing sur la langue, c'est un thermomètre.
- Ulrika n'est pas tatouée, ce sont des ecchymoses et des taches dues à sa faiblesse et/ou aux coups qu'elle s'est infligée (raison pour laquelle elle est attachée).
- Darlène se tire une balle dans la tête de la même façon que Rickard s'apprête à tirer dans la tête d'Ulrika dans la cabane (si vous souhaitez insister sur ce rapport, prétendez qu'Ulrika lui a donné son numéro de téléphone et qu'il lui dit que c'est un faux).



- Rolf et Fredrik sont réellement deux aspects de la personnalité d'Ulrika. Fredrik représente probablement ce qu'elle aime mais qu'elle a honte d'aimer, et Rolf représente son malheur et sa façon de ne rien terminer correctement, de la même façon que Rolf continue de manquer des cours et de changer d'orientation sans jamais avoir obtenu de diplôme. Décidez pour vous-même comment les choses doivent être vraiment connectées –ce n'est pas très important pour l'histoire, mais la rend plus intéressante, surtout quand vous aurez organisé Travellers une douzaine de fois.
- Dans la version de Martin Brodén, la scène de l'inceste explique comment Ulrika a attrapé le SIDA.
- Ulrika alterne entre l'envie de tuer le médecin et l'infirmière (la scène où elle est Robert), et l'envie d'être sauvée par eux (scène dans la cabane où les policiers arrivent).
- Tout ce que vous voudrez ajouter pour compléter l'allégorie...

## Notes

Si je ne me sens pas à la hauteur, j'ai tendance à ne pas penser à tous ces éléments sous-jacents (à l'exception du plus important qui est à mon avis la photo) quand je fais jouer Travellers, mais plutôt à me concentrer sur le fait de rendre chaque situation aussi intéressante que possible, et à rendre les transitions entre les différentes situations aussi douces que possibles. Environ la moitié des meilleures parties que j'ai organisées excluait l'une des scènes du jeu Action ou Vérité, et parfois celle où l'on rejoue la première scène sans Rickard.

Je pense que vous devriez considérer Travellers comme une bonne matière première pour un scénario d'une soirée, mais voir le –parfois– haut degré de détail comme une source d'inspiration et non quelque chose que vous devez nécessairement placer au bon endroit et au bon moment.

Le reste de ce livret contient les personnages. Vous devriez relire tout une seconde fois après avoir lu les personnages, qui sont vraiment au centre de tout.

Essayez de vous amuser autant que possible avec ce jeu, et n'hésitez pas à m'envoyer un mot et me raconter votre session, me parler des problèmes et points faibles ou me poser des questions.

## Qui joue quoi quand ?

Jusqu'à présent, j'ai délibérément laissé de côté qui joue quoi dans la description pour rester concentré sur l'histoire. Vous trouverez ci-dessous une liste de qui joue quel personnage à quel moment. Il n'y a pas de description des personnages pour l'organisateur car ces personnages sont seulement en support et doivent être joués pour soutenir le jeu à certains moments. Vous trouverez les descriptions de tous les personnages incarnés par les joueurs dans les fiches de personnage. Vous noterez que les noms des personnages ici sont légèrement différents. J'ai choisi un nommage différent dans ce texte pour le rendre plus clair.

Bien sûr, s'il n'y a pas de second organisateur, ces personnages peuvent être facilement joués par le premier. Si la dernière apparition de Patricia complique trop la dernière scène pour un organisateur seul, elle peut facilement être absente et uniquement mentionnée par le Dr Haglund.





Vous pouvez soit laisser les joueurs lire tous les personnages avant et leur dire ensuite au fur et à mesure lequel correspond à quelle scène, soit faire une pause d'une minute et leur faire lire les personnages pendant le jeu. Un timing prudent suggère de leur laisser moins d'une minute pour lire la plupart des personnages afin que l'interruption soit minime.

Organisateur 1

\* *Rickard*

\* *Dr. Haglund (Dans À l'hôpital)*

Organisateur 2

\* *Narrateur*

\* *Patricia (Dans SIDA 1986)*

\* *Patricia (Dans À l'hôpital)*

Joueur de Rolf

\* *Rolf*

\* *Rickard (Dans Loved)*

\* *Jeune Rolf (Dans SIDA 1986)*

\* *Johansson (Dans Arrivée de la police)*

\* *Rickard en tant que père d'Ulrika (Dans À l'hôpital)*

Joueur de Fredrik

\* *Fredrik*

\* *Monika (Dans Loved)*

\* *Dr. Haglund (Dans SIDA 1986)*

\* *Monika (Dans SIDA 1986)*

\* *Palmgren (Dans Arrivée de la police)*

\* *Monika (Dans À l'hôpital)*

Joueuse d'Ulrika

\* *Ulrika*

\* *Jeune Ulrika (Dans Loved)*

\* *Samuel (Dans SIDA 1986)*

\* *Robert (Dans Arrivée de la police)*

\* *Ulrika malade (Dans À l'hôpital)*



## **Comment mener les scènes d'Action ou Vérité**

Mener les scènes d'Action ou Vérité est assez simple. La seule vraie différence est que le personnage-joueur qui raconte l'histoire est aussi une sorte d'organisateur qui a le pouvoir de mener l'histoire où il veut. Regardez les informations qu'ont les joueurs à propos de ces scènes, et prenez quelques notes sur les informations que vous pouvez ajouter en tant que narrateur pour faire en sorte que les scènes coulent mieux.

Loved est assez simple, faites simplement entrer la mère au bon moment. SIDA 1986 est plus complexe. Je le gère habituellement en utilisant un récit fort qui porte la progression de l'histoire : « Mais les choses allèrent de plus en plus mal. Quand Samuel a finalement pris son courage à deux mains, assez pour marcher et parler comme un être humain normal, il appela Darlène, la femme qu'il avait fréquentée aux Etats-Unis, la femme dont il était sûr qu'elle lui avait transmis la maladie... » Dans certains cas, le joueur de Rolf fait tout cela très bien, mais il y a très peu d'information dans le personnage de Rolf car je voulais indiquer le moins de choses possibles pour ne pas gêner la fluidité du jeu.

*Souvenez-vous : vous êtes le narrateur. Vous n'êtes pas objectif et impartial. Vos voix off sont à vous. L'histoire est à vous.*

*Bonne chance et amusez-vous !*

Tobias Wrigstad

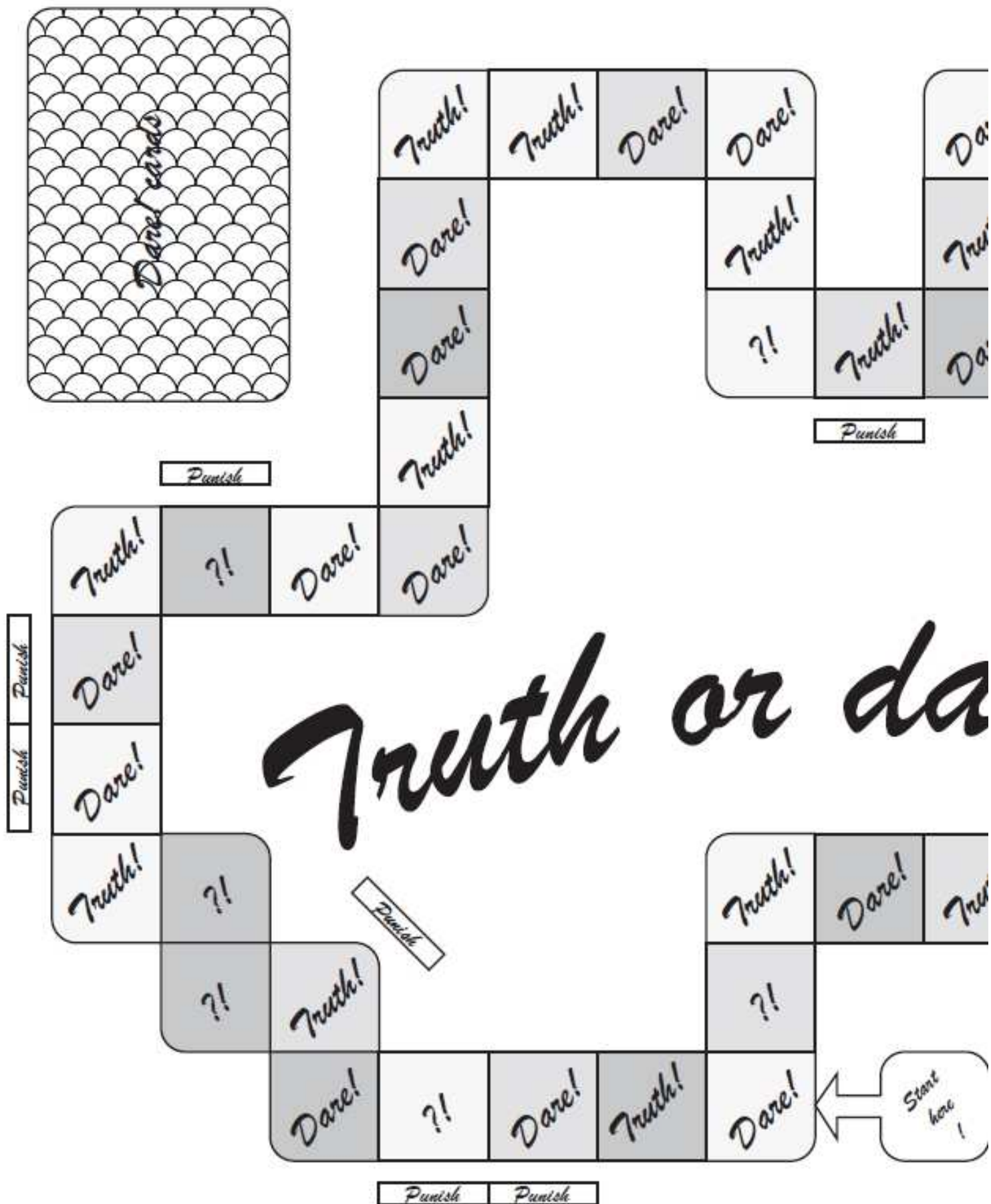
*Version originale, Septembre 1998*

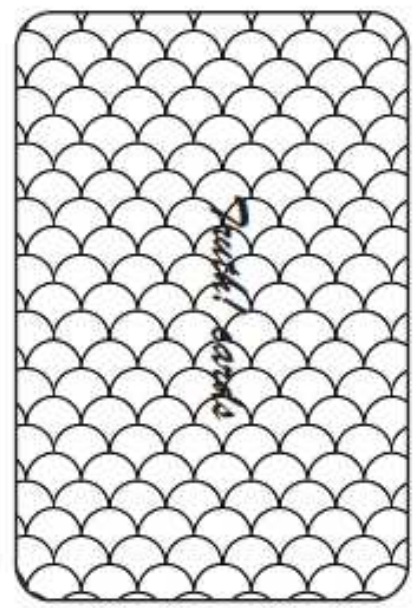
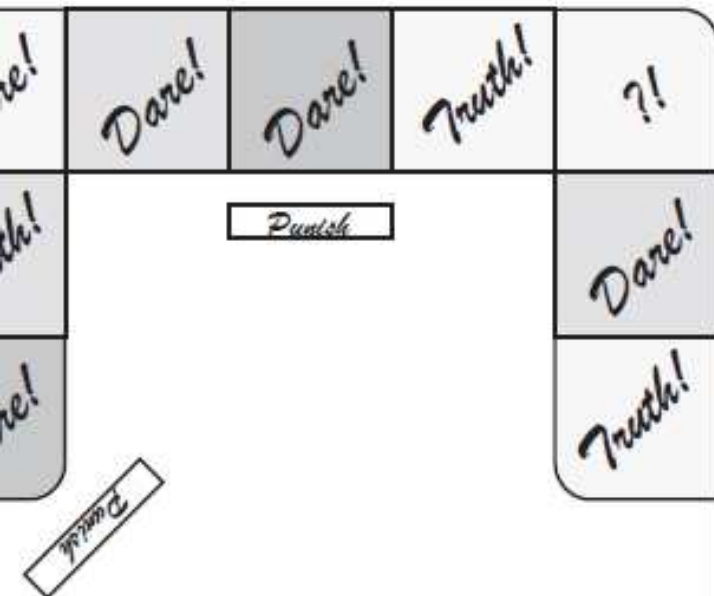
*Révision et traduction anglaise, octobre 2002 et juillet 2006*

*Traduction française, décembre 2010*

Je suis friand de tout retour, récits de jeu, questions et corrections. Vous pouvez me joindre à cette adresse : [tobias@jeepen.org](mailto:tobias@jeepen.org)

Contents: 1 dice, 1 game board, 30 Truth! cards, 25 Dare! cards, 1 token





© 1984 Game Co

*Dare?*

# RULES

- Dare!* Answer a Dare! card
- Truth!* Answer a Truth! card
- ?!*  Ask any truth or dare question to any player

Punish Suffer the agreed upon punishment (e.g., shot)

