



**Supplément pour le jeu Travellers de Tobias Wrigstad**

**Conseils pour les organisateurs**

Auteurs

Vincent CHOUPAUT – Baptiste CAZES





## **Introduction**

Ce document est un supplément optionnel au jeu Travellers que vous pouvez trouver en ligne, et la connaissance du scénario du jeu est nécessaire avant de commencer à lire ce supplément. Vous aurez pu remarquer que le document du jeu Travellers est assez pauvre en indications de mise en scène (selon la volonté explicite de l'auteur Tobias Wrigstad), et nous avons donc fait certains choix au moment de l'organiser. De plus, certains éléments du scénario nous ont semblé plus difficiles à appréhender pour un public français peu habitué à ce genre de jeux, et nous les avons donc modifiés en essayant de conserver l'esprit du jeu voulu par l'auteur.

Nous vous proposons de vous présenter dans ce supplément ces modifications et ces choix de mise en scène, pour aider d'éventuels futurs organisateurs qui se poseraient le même genre de questions que nous.

## **Mise en scène**

Pour la gestion de l'espace, nous avons séparé le lieu en deux avec un espace plutôt dégagé avec quatre chaises pour la voiture, et un autre un peu plus clos avec canapé et table basse pour la cabane. Nous avons également prévu un espace bien défini pour installer les joueurs hors jeu lorsqu'ils ne sont pas présents dans la scène qui est jouée.

Nous avons pensé que pour aider les joueurs à entrer dans l'allégorie du scénario, il pouvait être intéressant de renforcer certains éléments récurrents ou d'attirer l'attention des joueurs sur des éléments importants de l'allégorie. Ainsi nous avons plusieurs affiches au format A3 placardées aux murs dès le début du jeu, l'une avec la photo d'une femme endormie aux cheveux rouges, une autre avec une photo de piercing sur la langue, et une autre avec le nombre écrit sur une photo dans le sac de l'homme au pistolet. Ces éléments qui semblaient énigmatiques aux joueurs au début du jeu prenaient peu à peu du sens et ainsi les joueurs n'oubliaient pas ces éléments centraux dans l'allégorie. De même nous avons une blouse avec un badge pour le Dr Haglund qui permettait de bien identifier qu'il s'agit du même personnage dans les deux scènes où il apparaît. De même nous avons ajouté un tic (un claquement de langue) au personnage de Rickard afin de faire le lien entre l'homme au pistolet et le père d'Ulrika.



Il nous a semblé important de donner un statut très clair et à part au narrateur, et nous avons donc bien différencié son rôle de celui de l'organisateur/PNJ qui joue l'homme au pistolet. Ainsi le narrateur était assis derrière un bureau dans un coin de la pièce tout au long du jeu, y compris pendant les transitions, et intervenait systématiquement comme un narrateur le ferait pour raconter une histoire, sans jamais s'adresser directement aux joueurs. C'est un point sur lequel nous avons beaucoup insisté lors du briefing, en indiquant aux joueurs de ne pas s'adresser aux organisateurs de façon hors-jeu.

L'autre point à considérer était la gestion des transitions d'une scène à l'autre. C'est le narrateur qui marquait les transitions en déclenchant une musique depuis un ordinateur portable qu'il avait à son bureau (nous avons utilisé la musique « Escape! » de Philip Glass, mais toute autre musique à l'ambiance appropriée pourra convenir). Nous tamisons également la lumière au moment des transitions. Les joueurs avaient pour consigne d'arrêter de jouer quand la musique commençait, et d'attendre d'être pris en charge par un organisateur. C'est le deuxième organisateur (celui qui joue l'homme au pistolet) qui se chargeait de les installer dans une certaine position à leur nouvelle place, et leur donnait le cas échéant un papier à lire. La consigne pour les joueurs était de lire ce papier tranquillement en prenant leur temps, et de le ranger dans leur poche lorsqu'ils étaient prêts à jouer la scène. Ainsi nous pouvions savoir lorsque tous les joueurs étaient prêts et le narrateur pouvait alors baisser la musique et introduire la nouvelle scène.

Sachant que les joueurs auraient probablement besoin de relire de toute façon le rôle à jouer même s'ils l'avaient reçu à l'avance, nous avons pris le parti de n'envoyer que leur personnage principal aux joueurs avant le jeu, et de ne donner les autres rôles qu'avant chaque scène. Pour nous le maître mot était clairement de prendre son temps, et pendant les transitions nous passons la musique en boucle tant que les joueurs n'étaient pas prêts.

Enfin nous avons récupéré un son d'accident de voiture et un son de coup de feu que le narrateur pouvait déclencher depuis l'ordinateur au moment opportun.

Un dernier élément que nous n'avons pas pu essayer mais que d'autres organisateurs ont expérimenté avec succès, consistait à infiltrer l'homme au pistolet en faisant croire que le jeu est prévu pour quatre joueurs. Celui-ci reprend sa place d'organisateur après l'accident, mais la scène du début peut s'en trouver enrichie.



### **Ce qui change dans notre version**

Tout d'abord le nombre 31000. En français nous n'écrivons pas les dates de cette manière, et nous l'avons transformé en 210000, pour symboliser l'heure du décès : 21:00:00. C'est donc le nombre 210000 que nous avons affiché au mur.

Nous avons également modifié la gestion des flashbacks pour les scènes « Loved » et « SIDA 1986 ». Il nous a semblé compliqué pour les joueurs de prendre en main la narration à ce moment-là, et c'est donc le narrateur qui s'en est chargé. Nous n'avons donné aux joueurs que les textes pour jouer leur scène, sans avoir à se préoccuper de raconter les événements. Ainsi au moment où Fredrik pose la question qui déclenche le flashback, le narrateur lance la musique et on installe les joueurs pour la première scène du flashback avec le papier correspondant. A la fin de la scène on les installe pour la suite avec un nouveau papier, et ainsi de suite. A la fin de la séquence, nous remettons les joueurs en position dans la cabane, avec le joueur dont c'était le souvenir dans une position différente pour montrer qu'il venait de raconter cette histoire, et le narrateur conclut la séquence avec un épilogue avant de rendre la main aux joueurs.

Dans la scène Loved, l'arrivée de la mère jouée par un homme est quelque chose que nous trouvions particulièrement difficile à jouer pour le joueur incarnant la mère, et relevant davantage de l'exercice pour lui. Nous avons donc préféré arrêter la scène lorsqu'elle est suffisamment claire (à peu près au moment où la mère entre dans la version originale), et passer à une autre scène quelques jours plus tard dans un commissariat de police avec Ulrika qui a fugué. Cette deuxième scène nous a permis d'amener différemment les éléments que l'auteur voulait introduire avec l'arrivée de la mère, à savoir que celle-ci rejette la faute sur sa fille.

Dans la même séquence, nous avons modifié le texte du père afin qu'il soit plus clair pour lui qu'Ulrika est toujours vierge avant la scène.

Dans la séquence « SIDA 1986 », nous avons ajouté le suicide de Darlène avec une organisatrice afin de renforcer le parallèle avec le moment où l'homme au pistolet menace Ulrika de son arme.

Enfin nous avons simplifié les textes des policiers car nous trouvions qu'ils compliquaient une situation déjà peu simple pour les joueurs, sans apporter beaucoup à l'histoire.



### **Document pour le narrateur**

Je vous propose dans la suite de ce document de lister les scènes avec les modifications évoquées plus haut. Nous avons écrit certains textes de voix off, notamment pour introduire les scènes, que nous vous proposons ici, mais il y a bien sûr d'autres moments où le narrateur doit être prêt à intervenir, davantage en improvisation selon les actions des joueurs. Ce document peut servir de pense-bête au narrateur pour lui permettre de ne rien oublier.

Note : Les noms en gras dans les voix off indiquent que le narrateur doit désigner le joueur correspondant à ce moment-là.







## Chapitre 1 : Autoroute 118 pour l'éternité

Orga 1 : Narrateur

Orga 2 : Rickard (doit montrer un claquement de langue)

Joueur 1 : Rolf

Joueur 2 : Fredrik

Joueuse : Ulrika

Voix off intro : Notre histoire commence dans une petite station service isolée au bord de l'autoroute 118. Nous sommes en Suède, dans la région du Norrland à la fin des années 80. Cela fait maintenant plusieurs heures qu'**Ulrika** a été prise en stop par **Rickard**, et ils ont maintenant épuisé tous les sujets de conversation que les gens abordent dans ces cas-là. Ils viennent de s'arrêter pour faire le plein, et Ulrika en a profité pour acheter de quoi grignoter dans la voiture. Elle n'a pas beaucoup mangé aujourd'hui et ne se sent pas très bien. Le soleil qui tape sur son crâne rasé n'arrange rien. Elle se force à manger, mais sent davantage le goût métallique de son piercing sur la langue que le goût des biscuits. Cela finira bien par passer.

Juste avant de remonter en voiture, Rickard et Ulrika ont rencontré **Rolf** et **Fredrik**, qui cherchaient tous deux un chauffeur pour les emmener vers le nord. Rickard a accepté de les faire monter et Ulrika espère que leur arrivée renouvellera un peu les sujets de conversation, la route est encore longue avant d'arriver à destination. La vieille volvo grise vient de repartir, et rejoint la route qui s'enfonce peu à peu dans la forêt. A travers les vitres, les quatre passagers observent la neige qui commence à tomber à gros flocons, et à recouvrir de son manteau la végétation qui les entoure.

### A introduire à un moment dans la scène

Voix off pensées de Rolf : Rolf n'arrive plus à quitter Ulrika du regard. Il n'a jamais rencontré une fille comme elle. Il suit des yeux les motifs entrelacés des tatouages dessinés sur son crâne, qui la rendent plus belle encore. Rolf se demande s'il est en train de tomber amoureux. Si seulement il trouvait quelque chose d'intelligent à dire, si seulement elle pouvait le remarquer...

Au moment où Rickard commence une crise d'épilepsie : **Déclencher le son de l'accident**

Voix off découverte du sac : En ouvrant le sac, XXX y découvre un contenu étonnant. Un T-Shirt ensanglanté, un pistolet muni d'un silencieux, des liasses de billets formant une énorme somme d'argent, des médicaments pour l'épilepsie, plusieurs photographies d'une jeune femme endormie aux cheveux rouges. Au dos de l'une d'entre elle est écrit : 210000.



## **Chapitre 2 : La cabane**

Mêmes personnages.

Voix off découverte de la cabane : La cabane est visiblement utilisée par des chasseurs pendant la saison de la chasse, et personne n'a dû y entrer depuis des mois. Il n'y a ni téléphone, ni électricité, ni eau courante. Un poêle démodé trône à côté de la cheminée, avec assez de bois sec pour durer une journée. 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 viande en conserve dans les placards. Il y a également deux caisses en plastique pleines d'alcool et un plateau de jeu.

### **Scènes Loved : Raconte-moi ta première expérience sexuelle**

#### Scène 1

Orga 1 : Narrateur

Joueur 1 : Rickard le père (donner papier)

Joueuse : Ulrika jeune (donner papier)

Voix off intro scène 1 : Nous sommes quelques jours avant la rentrée des classes. Ulrika vient d'avoir 14 ans. Elle est assise sur son lit, et révise son devoir de maths. Sa mère, Monika, n'est pas là aujourd'hui, elle est retenue à son travail. Son père, Rickard, entre dans sa chambre.

#### Scène 2

Orga 1 : Narrateur

Joueur 2 : Le flic Palmgren (donner papier)

Joueuse : Ulrika jeune (donner papier)

Voix off intro scène 2 : Quelques jours ont passé. Il n'y a pas beaucoup d'activité au commissariat aujourd'hui. Ulrika est assise dans un coin, on ne prête pas beaucoup attention à elle. L'officier Palmgren revient vers elle pour lui parler.



Voix off épilogue Loved : Quelques semaines après cela, le père d'Ulrika se tira une balle dans la tête. C'en était enfin fini de ce porc, ce sale capitaliste qui soutenait l'énergie nucléaire. Ulrika n'eut de cesse d'échapper à ce qu'il était. Mais finalement, ne s'est-elle pas définie toute sa vie par rapport à lui ?

### **Scènes SIDA 1986 : Quelle est la pire chose que tu aies vécu**

#### Scène 1

Orga 1 : Narrateur

Joueur 1 : Rolf (donner papier)

Joueur 2 : Dr Haglund (donner papier + blouse avec badge)

Joueuse : Samuel (donner papier)

Voix off intro scène 1 : Nous sommes en 1986, **Samuel** vient chercher des résultats médicaux à l'hôpital. Sa petite amie, Monika, n'a pas pu l'accompagner, et il a demandé à son ami **Rolf** de venir avec lui. Ils entrent tous les deux dans le bureau du Dr Haglund.

#### Scène 2

Orga 1 : Narrateur + Patricia

Joueuse : Samuel (donner papier)

Voix off intro scène 2 : Pour Samuel, les choses allèrent de plus en plus mal. Il finit par prendre son courage à deux mains, et appela Darlène, la femme qu'il avait fréquentée aux Etats-Unis, dans le dos de sa petite amie Monika, la femme dont il était sûr qu'elle lui avait transmis la maladie...





### Scène 3 (à enchaîner tout de suite après la scène précédente)

Orga 1 : Narrateur

Organisatrice : Darlène (lui donner le pistolet)

Voix off intro scène 3 : Quelques semaines plus tôt, Darlène était passée à l'acte. Mieux valait en finir le plus vite possible. Lorsqu'elle mit le pistolet dans sa bouche, elle se rendit compte qu'elle pouvait respirer à travers le canon de l'arme. C'était une sensation étrange et une curieuse dernière pensée...

**Fin de scène avec son de pistolet sur l'ordinateur**

### Scène 4

Orga 1 : Narrateur

Joueur 1 : Rolf (donner papier)

Joueur 2 : Monika (donner papier)

Voix off intro scène 4 : Les semaines avaient passé. Samuel n'en avait plus pour longtemps. **Rolf** faisait tout pour que ces derniers moments ne soient pas trop désagréables. Aujourd'hui il était chez l'ex. de Samuel, **Monika**, il avait à lui parler.

Voix off épilogue SIDA 1986 : Samuel finit par mourir. Seul. A ses funérailles, il n'y avait que son ami Rolf. Quelques jours plus tard, quelqu'un avait écrit « pédale » à la peinture sur la porte de la chambre d'étudiant de Rolf.

Laisser les joueurs jouer après les séquences, puis lorsque la scène dans la cabane s'épuise :

Voix off fin de soirée : Nos trois amis continuèrent la soirée, tard dans la nuit, et lorsqu'ils ne parvinrent même plus à se servir un nouveau verre, ils finirent par s'endormir au milieu des vapeurs d'alcool.



### **Chapitre 3 : Le réveil**

Orga 1 : Narrateur

Orga 2 : Rickard

Joueur 1 : Rolf

Joueur 2 : Fredrik

Joueuse : Ulrika

Voix off réveil : Le jour semblait levé depuis longtemps déjà. Les cerveaux embrumés de nos trois amis commençaient à émerger, en essayant de reconstituer les souvenirs de la veille. Des souvenirs flous, absurdes même, qui semblaient tout droit sortis d'un rêve. Car cela ne pouvait être qu'un rêve. Pourquoi auraient-ils ainsi raconté leur vie à ceux qui n'étaient que de parfaits inconnus quelques heures auparavant. Rolf et Ulrika s'étaient réveillés dans les bras l'un de l'autre, un sourire béat sur les lèvres. Les matins de gueule de bois avaient toujours une saveur toute particulière, pour Ulrika c'était le goût métallique de son piercing qui était l'une des premières sensations de la journée.

#### **Son coup de feu pour tuer Rolf et Fredrik**

Voix off fin de la scène : Au deuxième coup de crosse que lui asséna l'homme au pistolet, Ulrika perdit connaissance.



## Arrivée de la police

Orga 1 : Narrateur

Orga 2 : Rickard

Joueur 1 : Johansson (donner papier)

Joueur 2 : Palmgren (donner papier)

Joueuse : Robert (donner papier)

Voix off intro : Quelque part sur l'autoroute 118, une voiture de police conduite par les officiers **Palmgren** et **Johansson** avance entre les arbres couverts de neige. A l'arrière, leur prisonnier Robert est assoupi. Palmgren se retourne pour lui faire comprendre que ce n'est pas un voyage d'agrément.

Voix off découverte voiture : C'est à ce moment que les policiers aperçoivent une vieille volvo grise retournée dans le fossé, qui semble être là depuis plusieurs heures au vu de la couche de neige qui la recouvre.

Voix off fin de scène : Robert parvint ainsi à s'échapper, laissant derrière lui les cadavres fumants des deux policiers et du mystérieux homme au pistolet. A quelques centaines de mètres de là, dans la cabane de chasse, Ulrika était toujours attachée sur une chaise, versant silencieusement des larmes en voyant le sang couler des corps sans vie de Rolf et de Fredrik, étendus sur le plancher. Elle allait crier, hurler qu'on lui vienne en aide, mais dans cette forêt personne ne pouvait l'entendre. Elle allait lentement mourir de faim, pendant que les corps se décomposeraient, et il faudrait encore de longs mois avant que quelqu'un ne mette enfin les pieds dans la cabane et découvre le massacre.



## **Police 2<sup>ème</sup> fois**

Orga 1 : Narrateur

Orga 2 : Rickard puis un flic une fois qu'il est mort

Joueur 1 : Johansson

Joueur 2 : Palmgren

Joueuse : Ulrika

Voix off intro : Et si... Quelque part sur l'autoroute 118, une voiture de police conduite par les officiers Palmgren et Johansson avance entre les arbres couverts de neige. Robert leur a échappé cette fois-ci, et ils rentrent sans avoir pu l'arrêter. C'est à ce moment que les policiers aperçoivent une vieille volvo grise retournée dans le fossé, qui semble être là depuis plusieurs heures au vu de la couche de neige qui la recouvre. Des traces de pas dans la neige s'éloignent de la carcasse.

Voix off approche cabane : Les traces de pas semblent mener vers une cabane de chasseur. Du bruit à l'intérieur incite les policiers à la prudence et ils se mettent alors à avancer le plus discrètement possible. A l'intérieur, Ulrika est toujours attachée sur une chaise, et l'homme au pistolet la menace de son arme. Lorsqu'il vient mettre son pistolet dans la bouche d'Ulrika, celle-ci se rend compte qu'elle peut respirer à travers le canon de l'arme. C'est une sensation étrange et une curieuse dernière pensée...

Laisser l'homme au pistolet faire sa scène avec Ulrika avant d'indiquer aux policiers qu'ils peuvent entrer en jeu.

### **Déclencher le son de coup de feu quand l'homme au pistolet est abattu**

Au moment de l'interrogatoire, l'organisateur 2 doit terminer la scène en demandant à Ulrika si elle est bien sûre de tout ce qu'elle dit, avant de changer de scène pour passer à la suivante, dans laquelle nous ne donnons pas de papier, puisque toutes les informations nécessaires seront données par le narrateur en introduisant la scène.



## Chapitre 4 : L'hôpital

Orga 1 : Narrateur

Orga 2 : Dr Haglund (donner blouse)

Joueur 1 : Rickard

Joueur 2 : Monika

Joueuse : Ulrika

Voix off intro : Ulrika observe le plafond blanc de l'hôpital. Elle est sanglée sur son lit. Le Dr Haglund lui a dit que c'était pour son bien, pour qu'elle ne se blesse pas à nouveau. La douleur est insupportable. Elle essaie de se concentrer sur toutes les sensations qui lui permettent d'oublier la souffrance. La lumière des néons ou encore le goût métallique du thermomètre qu'on lui a mis dans la bouche. A ce stade du SIDA, son corps est maintenant le réceptacle d'un nombre incalculable de maladies. Cela fait plusieurs jours déjà que ses différents traitements lui ont fait perdre tous ses cheveux. Le moindre contact sur sa peau la fait atrocement souffrir. Elle est constellée d'ecchymoses et de taches aux motifs entrelacés.

Son père, **Rickard**, et sa mère, **Monika**, sont présents. Ulrika a demandé à ce qu'on la laisse partir avant que la douleur ne lui fasse perdre la raison. Le Dr Haglund leur a montré les papiers à signer afin qu'ils l'autorisent à la débrancher. Rickard tremble à l'idée de ne plus jamais voir sa fille, il peine à retenir ses larmes. Quant à Monika, elle peine à tenir son rôle de mère éplorée. Sa rivale, celle qui lui a volé l'amour de Rickard, va enfin disparaître de sa vie.

Voix off fin de scène : Les machines sont maintenant débranchées. Ulrika souffre toujours, mais sent maintenant cette lueur d'espoir qui lui dit que son calvaire touche à sa fin. Elle sombre peu à peu dans l'inconscience. Quelque part dans la pièce, un médecin s'apprête à prononcer les formules d'usage, heure du décès : 21h.





## **Epilogue : Voiture**

Orga 1 : Narrateur

Joueur 1 : Rolf

Joueur 2 : Fredrik

Joueuse : Ulrika

Voix off de fin de jeu : L'autoroute 118 défile devant eux. Ulrika appuie plus fort encore sur l'accélérateur. Toutes vitres ouvertes, le vent vient gonfler sa longue chevelure rouge. Rolf et Fredrik rient avec elle, les trois amis respirent un bonheur tel qu'ils ne l'avaient jamais vécu. La vitesse forme autour d'eux un rideau d'arbres blancs dont ils ne peuvent plus distinguer les détails. Devant, l'horizon est infini, et le soleil qui se reflète sur la neige et l'asphalte forme un cône de lumière qui semble leur dire : « Venez, je vous attends. » Plus rien ne peut arrêter la voiture maintenant, et Ulrika ôte lentement ses doigts du volant...

**Textes pour les personnages secondaires du joueur 1 (Rolf)**

## 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. Chaque jour nos jeux vont un peu plus loin, Ulrika est prête à perdre sa virginité maintenant.

Monika est partie pour la réunion annuelle de prérentrée 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 !

**Consigne d'interprétation** : Tu fais régulièrement claquer ta langue

### **ROLF**

Mon meilleur ami, Samuel, vient chercher des résultats médicaux. Il est un peu anxieux et je lui ai proposé de l'accompagner.

### **ROLF**

Samuel est à l'hôpital. Il n'en sortira plus. Je vais voir son ex, Monika. Je crois que leur séparation ne s'est pas très bien passée, mais maintenant ce n'est plus très important, n'est-ce pas ? Il faut que je la convainque de lui rendre visite.

## 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. 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. 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.

**Textes pour les personnages secondaires du joueur 2 (Fredrik)**



## LE BON FLIC

### Palmgren

C'est qu'une gamine, faut pas que je l'accable davantage. Mais quand même. Je viens d'avoir sa mère Monika, au téléphone, elle ne viendra pas la chercher. Et maintenant c'est à moi de lui expliquer ça. De lui expliquer que sa mère est tellement énervée contre elle qu'elle préfère ne plus la voir. Oh c'est pas la première fois que je vois ça, c'est souvent le cas avec des enfants fugueurs.

Mais moi je me doute bien qu'il n'y a pas de fumée sans feu. Sinon sa mère se serait pas énervée autant. Je vais quand même essayer d'être sympa.

### DR. HAGLUND

Vous êtes sur le point d'annoncer à un jeune homme qu'il a le SIDA. C'est une première pour vous, et c'est une première pour cette région de la Suède. Le SIDA est une maladie qui infecte les pédés et qui vient des singes africains. Vous savez qu'on peut l'attraper si on se fait éjaculer dans le cul sans préservatif. C'est une maladie sale. Vous ne serrerez pas la main de cet homme. Vous avez vraiment peur.

## L'EX.

### Monika

Je le déteste. Vraiment. J'étais morte de peur quand j'ai passée tous ces tests, quand j'ai donné la moitié de mon sang à ces docteurs en vêtements de protection qui me parlaient derrière leur vitre. Les gens avaient peur de la maladie et me traitaient comme une moins que rien. Je le déteste pour m'avoir trompée autant que je le déteste pour m'avoir fait subir tout ça. La seule raison qui pourrait me pousser à le revoir, ce serait d'aller débrancher la machine qui le maintient en vie. J'espère qu'il pourrira lentement.

## LE BON FLIC

### Palmgren

C'est mon tour de jouer au bon flic aujourd'hui. Je déteste ces jours-là. Johansson fait un excellent mauvais flic. Dommage qu'il soit si nul au volant.

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 Johansson et moi, on était reposés, bien nourris, armés et prêts. Mais c'était trop facile. Ça me rend nerveux. Ce bâtard a presque l'air de sourire. Bordel, mais je suis sûr de l'avoir déjà vu. Peut-être au salon de coiffure de Lena ? Mais qu'est-ce qui lui a pris d'aller divorcer, à elle ? C'est pas comme si elle était facile à vivre, elle aussi. Je peux pas supporter d'imaginer ses mains dans les cheveux de ce type, en train de lui étaler sur le crâne ce shampoing qui ressemble à du sperme. Ce divorce me tuera.

Impossible de penser que ce Robert n'est pas impliqué dans la mort de mon vieux collègue Claesson. Si c'était moi la loi, j'hésiterais pas une seconde à conduire ce type dans un coin de forêt obscur et à lui offrir un morceau de plomb. La prison, c'est juste une maudite perte de temps pour les gars comme lui.

**Textes pour les personnages secondaires de la joueuse (Ulrika)**

## **AVANT**

### **Ulrika**

Salut, je m'appelle Ulrika. J'ai 14 ans et cette semaine, je viens d'avoir mes règles pour la deuxième fois. J'aime mon père et ma mère. Je suis une sale catin.

## **ULRIKA**

Je me suis enfuie, mais je ne voulais pas vraiment. Ce policier a l'air de comprendre, il a appelé mes parents. Maman va venir me chercher, comme quand elle me ramenait de l'école, et tout va redevenir comme avant. On sera à nouveau heureux tous les trois, comme une vraie famille.

## **SAMUEL**

Rolf est mon meilleur ami. Je sors avec Monika depuis plus d'un an, mais on s'est disputés, alors c'est lui qui m'accompagne chez le médecin aujourd'hui. J'attends les résultats d'une prise de sang effectuée il y a six semaines. Le docteur Haglund ne me plaît pas beaucoup, son regard me rend nerveux. Je pense à Monika. J'ai hâte d'être guéri pour la retrouver.

## SAMUEL

Je dois appeler Darlène. Je ne lui ai pas donné signe de vie depuis que je suis rentré en Suède. Je n'ai rien dit à Monika, bien sûr, mais on avait bien rigolé ensemble il y a neuf mois, pendant mon stage aux États-Unis... Elle n'a aucun moyen de me joindre. Je lui avais donné un faux numéro, mais j'ai encore le sien. Je dois l'appeler. J'ai envie de pleurer.

## LE TYPE MENOTTÉ

### Robert

J'ai été arrêté plus vite que je ne le pensais. Je devais être crevé et avoir froid et faim, tandis que les flics étaient reposés, bien nourris, armés et prêts. Mais bizarrement j'ai envie de sourire.

Je connais ces deux poulets. Le conducteur, c'est Johansson et le grand c'est Palmgren, le type qui s'est débrouillé pour rester marié avec la putain du village pendant quatre ans sans se rendre compte de rien. À ce qu'il paraît, elle a fini par divorcer. Difficile de savoir si ça fait de lui l'idiot du village ou une bombe à retardement, mais j'ai l'impression que je ne vais pas tarder à m'en rendre compte.

Je vais jouer avec ce type comme avec un putain de violon. T'es un poulet sous-payé, et moi je suis un pro. Tu devrais faire le mort tout de suite. Bon toutou.

*Quand la voiture s'arrête et que les flics en sortent pour voir ce qui se passe, tu remarqueras que Johansson a laissé ses clés dans la voiture. Elles ont glissé de sa poche et sont planquées sous le dossier de son siège. Te détacher et récupérer ton flingue dans le coffre devrait être du gâteau. Au signal de l'organisateur, mets les flics en joue, force Palmgren à se déshabiller et prends son uniforme. Ensuite tue-les, mets tes nouvelles frusques et tire-toi. Bonne chance !*