



### **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'ACTIVISTE POUR L'ENVIRONNEMENT

### ULRIKA

#### **Ulrika**

Je m'implique trop. Dans trop de choses. Mon ex, Sam, Samuel en fait, me disait ça souvent. Qu'est-ce que ça peut faire si je suis végétarienne, pacifiste, et activiste pour Greenpeace. J'ai tellement d'énergie que je ne veux pas gâcher. C'est moi, et c'est tout.

La plupart des gens sont tellement superficiels. Même quand ils portent les vêtements les plus délirants ou qu'ils peignent des symboles anarchistes sur leurs blousons, ils n'ont pas la moindre idée sur rien. Ça ne les intéresse pas vraiment. Ils ont cette notion bizarre que ça fait branché de jouer ce rôle, mais leurs têtes restent désespérément vides. Être anti-, ce n'est pas une mode, c'est un état d'esprit.

Et je sais vraiment de quoi je parle. Quand j'avais dix-sept ans, j'avais de longs cheveux blonds tressés. Et puis j'ai tout rasé. Depuis, je suis heureuse de constater qu'ils ne repoussent pas. J'étais en train de me laisser lentement suffoquer par l'idéologie suédoise de la nation comme famille. Ces saletés de platitudes, de sécurités et de réponses toutes prêtes pour tout. Toute cette myopie farcie de préjugés. L'ensemble de la société suédoise est en train de tomber à l'eau.

Il y a vingt ans, le socialisme c'était du sang chaud, une mentalité ouvrière et de la solidarité. Aujourd'hui, le terme a perdu son sens et sert d'abri bancal à de gros vieillards aux yeux rougis en costumes gris avec des cravates hideuses qui se sont engoncés dans tous les coins de la société et bloquent toute tentative de progrès aussi efficacement que des tampons dans un tuyau d'égout. Quand ils ont enfin descendu Palme en février, j'ai cru que les choses allaient changer, mais non. La Suède semble être paralysée de façon permanente.

Les gens fusionnent avec leur canapé devant la télé, se goinfrent de hamburgers jusqu'à ressembler à de gros porcs en cloque et justifient leur réticence à rejoindre le mouvement grâce au « fait établi » que les possibilités pour l'individu de changer la société sont mortes avec les années 70. C'est se rendre la vie plus facile. Quand les rebelles sont arrivés à l'âge d'avoir des enfants, ils se sont regroupés en petits couples hétérosexuels bien commodes, se sont calmés et ont fait leurs nids. Les universités sont devenues des extensions du système scolaire de lavage des cerveaux, capables de lisser de façon efficace les aspérités de tous les non-conformistes.

C'est facile de changer la société. Tout ce qu'il faut, c'est des tripes.

J'appartiens à une petite minorité qui ne se laissera pas mourir si facilement. On va continuer à occuper les établissements scolaires et les installations militaires. On va continuer à saboter les voitures de police et à écrire sur les murs.

Ils ne nous subjugueraient pas ! Ils envoient les flics nous attraper, mais on déraille les flics. On ne va pas se ranger, on refuse de s'adapter et d'entrer dans le moule du bon citoyen suédois obéissant. On affirme notre individualité. On est tous pareils, tous uniques !

Désolée de m'être emportée comme ça. J'en avais pas l'intention, mais ça me vient si facilement. C'est dur de ne pas s'énerver quand on voit se qui se passe. Je veux dire, regardes comment sont traités les immigrants ou les homosexuels dans « l'un des pays les plus civilisés d'Europe ». Ça me rend malade.

Il faut absolument qu'on les soutienne. Une ou deux expériences ne font pas de moi une lesbienne. Et je ne suis pas non plus une immigrante. Ceux qui sont dans la norme doivent se bouger pour défendre les droits de ceux qui y sont moins. Désolée, j'ai recommencé.

Sam n'a jamais compris ça, et c'est probablement pour ça qu'au final ça n'a pas marché entre nous. Il ne voyait jamais les choses de mon point de vue et je ne les voyais jamais du sien. On n'a jamais su s'adapter l'un à l'autre. Mais ça n'est pas cher payé pour être un individu.

Les hommes sont encore plus superficiels que la plupart des femmes, tu ne trouves pas ? Ils ne s'intéressent qu'à ton apparence quand tu voudrais qu'ils s'intéressent à qui tu es. Juste parce que ma langue et mes tétons sont percés, que j'ai des tatouages un peu partout, ça me rend intéressante. Les hommes adorent me déshabiller et me regarder, toucher ma peau et jouer avec mes petits bouts de métal. Mais ils ne veulent jamais me parler. Inutile d'aller dans un bar ou à une fête pour trouver un homme. Toutes les femmes portent le moins de trucs possibles et tous les hommes ont le même uniforme. Et ils ont tous peur de se démarquer. Je veux dire, ils veulent avoir l'air unique, mais jamais ils n'auraient des opinions différentes de leurs voisins. J'espère que tu n'es pas comme ça.

Je suis en route vers une manifestation politique contre la construction d'une série de barrages dans le nord. J'ai croisé un type qui y allait et j'espère le retrouver. J'ai mon petit sac à dos habituel, et j'espère qu'il se passera des trucs quand je serai là-bas. J'ai déjà dormi dans des parcs. À propos, c'est ça qu'on appelle vivre. Aussi loin que possible des huit heures de boulot par jour avec quatre semaines de vacances. Je préférerais qu'ils m'abattent ou qu'ils me mettent derrière des barreaux que de me donner un boulot dans une putain de chaîne de montage.

Bien sûr qu'à un moment je voudrai des enfants. Mais pas maintenant. Quand la Suède sera de nouveau sur la bonne voie. Je ne veux pas avoir plein de gamins s'il n'y a pas un bon pays dans lequel les élever. Et oui, je veux avoir plein de gamins. Genre, six ou huit. Dans une communauté à la campagne. Proche de la nature, avec des animaux et tout ce dont les enfants ont besoin. Je les nourrirai tous au sein, ou alors on se les partagera tous entre femmes. Pas de lait en poudre pour mes bébés. Comme je te disais : toute la société est en train de tomber à l'eau.

----

**« Salut, je suis Ulrika, joue-moi »**

Pourquoi rester trop longtemps au même endroit donne l'impression de mourir ?

T'as déjà fait l'amour à quelqu'un de moche ?

Si je veux changer tellement de choses, ça veut forcément dire que je n'y connais rien ?

Si j'aime et que je déteste les hommes simultanément, tu es obligé de penser que je suis une petite fille embrouillée ?

Pourquoi devrais-je être le sujet de ce jeu ?

Il n'y a pas certaines de ces scènes qui t'excitent ?

C'est moi que tu juges, ou la personne qui m'a écrite ?

**« Raconte-moi ta première expérience sexuelle ! »**

**AVANT**

*Vous êtes le narrateur. Utilisez ce pouvoir. Vous mettez en place la scène suivante, vous êtes assise sur un lit.*

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.

*Vous décidez quand mettre fin à la scène. Finissez en racontant comment votre père s'est suicidé avec un pistolet, du même modèle que celui de l'homme au pistolet. C'est pour ça que vous avez reconnu le modèle. C'était un capitaliste, qui soutenait l'énergie nucléaire. Il était tout ce que vous n'êtes pas. Même si vous avez essayé de vous échapper, vous réalisez que vous vous définissez par rapport à lui, même si c'est en négatif.*

----

**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.

**\*\*\*PAUSE\*\*\***

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 !*

----

**ULRIKA**