

LA TRAVERSÉE



De l'art de la répétition née la différence

Sommaire

Introduction	3
Phase I : Où ? Quoi ?.....	3
Phase II : Qui ?	4
Phase III : Comment ?.....	6
Phase IV : C'est parti !	6
Phase V : Jouer un écho	7
Comment jouer son personnage ?	7
Comment résoudre une action ?	8
Notes de l'auteur	9



Jeu de rôle coopératif

Nombre de joueuses : 2 à 6 joueuses

But du jeu : Votre objectif est de passer (ou faire passer) la frontière

Matériel :

- Un crayon de papier par joueuse
- Une ou plusieurs gommes
- Des feuilles de papier
- Un dé à 6 faces
- Des trucs pouvant simuler des jetons (morceaux de papier, allumettes, pièces, trombones, ...)

Game chef 2017 | Thème : frontière | Ingrédients : écho et trame narrative

Inspirations: Westworld, Narrative as Virtual Reality 2 : Revisiting Immersion de Mary-Laure Ryan,
Stories: The Path of Destiny, Last action hero, Un jour sans fin.

Jeu sous licence libre Creative Common Paternité

Introduction

La traversée vous propose de vivre et revivre le stress d'un passeur. Vous allez avoir plusieurs chances de vivre la même traversée.

Une partie se découpe en 4 phases.

Phase I : Où ? Quoi ?

Les joueuses définissent l'univers de la partie :

- La zone à quitter
- La zone à rejoindre
- Les obstacles du passage entre les deux
- Objectifs (Qui/quoi faire passer ?)

N'hésitez pas à prendre des notes, faire des dessins, des schémas, à rendre les lieux vivants.

Quelques exemples pour vous inspirer :

Aujourd'hui	Zone à quitter : Zone de guerre au Moyen-Orient Zone à rejoindre : Zone de paix en Occident Obstacles : contrôle aux frontières, grillage, mirador, contrôle itinérant Objectifs : Les personnages des joueuses veulent rejoindre une zone sans conflit pour sauver leur vie
Hier en France	Zone à quitter : Calais Zone à rejoindre : Angleterre Obstacles : patrouille volante, chien policier, grillage, mur pour empêcher l'accès aux camions Objectifs : Permettre à un homme de rejoindre sa femme et sa fille en Angleterre
Pendant la guerre civile américaine	Zone à quitter : Les Etats confédérés d'Amérique Zone à rejoindre : Les Etats-Unis d'Amérique Obstacles : Racisme, armée confédérée, délation Objectifs : Aider une femme noire et sa fille à fuir et obtenir leur liberté
Pendant la Seconde guerre mondiale	Zone à quitter : France zone occupée Zone à rejoindre : France zone libre Obstacles : Homophobie, Gestapo, délation Objectifs : Aider un couple d'homme homosexuel à rejoindre la zone libre

Au temps du mur	Zone à quitter : Berlin ouest Zone à rejoindre : Berlin est Obstacles : Contrôle aux frontières rigoureux et armés, services secrets, douane Objectifs : Introduire des magazines pornographiques
Les paradis artificiels	Zone à quitter : Mexique Zone à rejoindre : Etats-Unis d'Amérique Obstacles : Contrôle aux frontières rigoureux et armés, services secrets, douane, DEA, les cartels rivaux Objectifs : Import de méthamphétamines pour le cartel de Sinaloa
Les paradis fiscaux	Zone à quitter : France Zone à rejoindre : Luxembourg Obstacles : Police fiscale, services secrets, douane volante Objectifs : Transfert de 2 000 000€ en liquide pour l'ouverture d'un compte à HSBC Genève

Phase II : Qui ?

Chaque joueuse crée son personnage suivant les critères suivant :

- Nom
- Objectif personnel, pourquoi votre personnage veut personnellement passer la frontière :
 - Retrouver quelqu'un (amour, vengeance, chasseur de prime, force de l'ordre, ...)
 - Protéger quelqu'un (amour, force de l'ordre, garde du corps, ...)
 - Fuir
 - Construire une nouvelle vie
 - Solidarité
- Compétence spécifique (voir tableau ci-dessous)
 - Ecrire succinctement le jour où votre compétence vous as fait briller de mille feux
- 2 points de vie (vivant, blessé ou mort)

Compétences	Compétences	Compétences	Compétences
A l'écoute des autres	Concentration	Sang froid	Médiateur
Convaincre	Combatif	Sens de l'analyse	Généreux
Déceler des problèmes	Audacieux	Sens de l'éthique	Imaginatif
Déléguer	Débrouillard	Sensible	Intègre
Se mettre en valeur	Loyal	Patient	Fidèle
Travailler sous pression	Sens de l'humour	Négociateur	Endurant
Capacité d'adaptation	Responsable	Observateur

Voici quelques exemples de personnage à développer :

Sigmat	Objectif : Gagner de l'argent Compétence : Négociateur
Pierrot	Objectif : Introduire de la liberté en zone communiste Compétence : Se mettre en valeur
Vera	Objectif : Payer des faux papiers à sa famille pour quitter cet endroit hostile Compétence : Combatif
Hakima	Objectif : Quitter la zone de guerre Compétence : Débrouillard
Anne	Objectif : Aider les personnes en souffrance Compétence : Sens de l'analyse
Asha	Objectif : Combattre les injustices Compétence : Empathie
Hamed	Objectif : Retrouver son fils Compétence : Capacité d'adaptation

Phase III : Comment ?

C'est la phase d'élaboration du plan pour passer la frontière.

Les joueuses, à travers leur personnage, élaborent un plan pour passer la frontière et prennent note des étapes. Ces notes seront la base de votre scénario.

Exemple :

Aujourd'hui	<ol style="list-style-type: none">1. Trouver quelqu'un pour faire diversion2. Trouver de l'argent3. Se procurer une pince pour couper le grillage4. Se procurer des armes (si ça tourne mal)5. Se procurer des vêtements neufs6. Lors de la diversion, couper le grillage et passer7. Une fois à couvert changer de vêtement8. Trouver de quoi vivre
-------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Phase IV : C'est parti !

Fini la préparation, maintenant c'est à vous de jouer pour que votre plan se déroule sans accroc.

La première chose à faire est de préparer un récipient sur la table (un verre, une tasse, un bol, ...) et d'y déposer autant de jeton que de joueuses. Ce sera votre pot d'échos. N'oubliez pas d'ajouter un écho dans le pot à chaque « Oui et » (voir Système de résolution).

Une des joueuses, celle qui se sent le plus à l'aise, met en scène la première étape du plan en la décrivant à travers son personnage, le décor et les figurants. Les autres joueuses peuvent intervenir à tout moment avec leur personnage, le décor ou les figurants.

Chaque étape de votre plan définit une scène à jouer. Vous êtes libre d'en ajouter à condition de les noter/ajouter sur le scénario.

En cas d'échec de la traversée, tirez un écho pour reprendre le scénario au début.

Phase V : Jouer un écho

Tirer un écho à chaque échec de passage c'est-à-dire si toutes les joueuses sont mortes ou arrêtées.

En tirant un écho, les joueuses reprennent la fiction dès le début. Leurs actions peuvent être différentes mais les figurants gardent le même état d'esprit et leur scénario reste identique avec les scènes ajoutées. Vous pouvez utiliser un écho supplémentaire, et seulement un, pour retirer une scène ne faisant pas partie du plan initial.

Comment jouer son personnage ?

Il est important que les discussions autour de la table ne soient portées que sur les actions des personnages, des figurants et du décor. Evitez le plus possible de discuter des règles et encore moins d'autre chose que ce qui concerne la partie en cours.

Vous êtes la seule à pouvoir faire agir et parler votre personnage.

En règle générale,

- Ne demandez pas si votre personnage peut le faire, tentez-le franchement.
- Choisissez d'agir comme le ferait votre personnage, physiquement, mentalement, éthiquement et émotionnellement.
- Tentez d'ajouter de l'enjeu, réfléchissez toujours à comment rendre la narration encore plus intéressante pour tout le monde.
- Respectez les limites des autres joueuses.

Votre objectif personnel permet de donner de la consistance à votre personnage. N'hésitez pas à le jouer, à l'utiliser même si en apparence il va à l'encontre du groupe.

Votre compétence spécifique est ce qui vous lie aux personnages des autres joueuses. Rien ne vous empêche d'ajouter des liens relationnels entre vos personnages.

Comment résoudre une action ?

Pour connaître l'issue d'une action non triviale de votre personnage, lancez un dé à 6 faces.

- Pour 1, répondez à la question « Non et » + une aggravation de la situation
- Pour 2, répondez à la question « Non »
- Pour 3, répondez à la question « Non mais » + une légère amélioration de la situation
- Pour 4, répondez à la question « Oui mais » + une légère aggravation de la situation
- Pour 5, répondez à la question « Oui »
- Pour 6, répondez à la question « Oui et » + une amélioration de la situation + ajouter un jeton écho dans le pot

Notes de l'auteur

Ce jeu tel qu'il est conçu doit encourager l'esprit d'équipe et l'ouverture d'esprit des joueuses. L'esprit d'équipe car il est préférable que les personnages des joueuses s'unissent pour réussir leur mission. Le nombre faible de points de vie les encourage à travailler ensemble. L'ouverture d'esprit car le contexte d'un passage de frontière est de nos jours un sujet politique sensible. Bien sûr le jeu permet aussi bien de passer la frontière en tant que réfugié qu'en tant qu'assassin recherché. Je vous recommande tout de même de faire au moins une partie en tant que réfugié (ou migrant selon les médias) pour vivre les choses sous un angle différent.

Le système d'écho permet de rejouer la trame narrative et ainsi créer une nouvelle fiction. Les mêmes choix ne donneront pas forcément les mêmes résultats.

Si l'écriture de ce jeu au féminin vous dérange, demandez-vous pourquoi ça vous dérange et allez faire un tour ici <http://www.gamermesssage.com> et là <https://etpourtantellesjouent.wordpress.com>.

