



# Le Témoin

ΓΕ | ΕΛΛΟΙΛ

Un jeu de rôle doux-amer pour deux

Dominik Marchand

Ce jeu doit beaucoup à *To the Moon* (Freebird Games, 2011).

Le texte qui suit est mis à disposition sous les termes de la licence CC-BY 4.0.

Les polices utilisées sont Neutraface No. 2 et Georgia.

# Le Témoin

## Introduction

*Le Témoin* est un court jeu de rôle sur table proposant une expérience intimiste et ambitieuse à la fois pour deux personnes. Vous allez y explorer un scénario d'Histoire alternative de votre cru, par exemple « et si l'Humanité avait colonisé Mars? », en vous concentrant sur un personnage au cœur des événements (« **le témoin** »). Vous vous mettez dans la peau de deux êtres singuliers qui se racontent cette histoire...

Ce jeu ne nécessite ni dé, ni cartes, ni jetons. Les règles existent simplement pour cadrer une histoire que vous improvisez ensemble. On vous recommande toutefois des crayons et une feuille de papier pour y noter les informations concernant le témoin et l'Histoire alternative que vous créez.

Chacun de vous deux aura à endosser un rôle bien particulier durant le jeu, au choix. Il est préférable de lire les règles qui suivent au moins une fois avant de prendre cette décision. Par la suite, rien ne vous empêche d'inverser les rôles lors d'une seconde partie!

## Ambiance et sécurité émotionnelle

*Le Témoin* est un jeu doux-amer qui évoque entre autres l'ambition, la solitude, l'espoir et le sacrifice. On vous recommande de jouer la mise en scène présentée ci-dessous telle quelle, sérieusement, et de minimiser les discussions hors-jeu afin de soutenir le ton souhaité. La lecture à voix haute des passages en italique facilite aussi la transition vers la période de jeu et le maintien de l'immersion pendant la partie. Bien sûr, si vous désirez approcher le jeu d'une autre manière, vous êtes tout à fait libre de vous l'approprier et de l'adapter!

L'expérience de jeu peut varier extrêmement. Vous seuls êtes responsables du scénario que vous concevez, qui sera entièrement improvisé sur-le-champ. Ce jeu est essentiellement un dialogue et, comme n'importe quelle conversation, requiert de l'écoute active et de la considération envers autrui. Veillez à ce que tout se déroule dans le respect. Posez des questions ou clarifiez votre intention si nécessaire. Placez vos limites.

En fonction de votre niveau de familiarité, un outil de sécurité émotionnelle pourrait s'avérer nécessaire. La « X-Card » (ou carte-X) développée par John Stavropoulos en est un. Vous pouvez consulter le document original en anglais en suivant ce lien : <http://tinyurl.com/x-card-rpg>. Il s'agit d'une fiche sur laquelle on inscrit un grand X et qu'on place ensuite au centre de la table. À n'importe quel moment durant le jeu, si vous n'êtes pas à l'aise, touchez la carte pour écarter du jeu l'élément problématique. Prenez une pause pour en discuter si désiré.

# Mise en place du jeu

Lisez le passage ci-dessous à voix haute.

*L'année : 21xx. Le lieu : La planète X, un caillou sans importance.*

*La dernière des humaines n'est plus qu'un cerveau rattaché à une machine, reposant dans un musée de reliques terrestres que plus personne ne visite. L'humaine ressasse quotidiennement la tragédie de son espèce; elle fouille ses banques de données dans l'espoir de comprendre ce qui a pu mener à sa perte.*

*Un conservateur extraterrestre veille sur elle. Il désire lui dessiner une Histoire alternative plus heureuse pour lui apporter un peu de réconfort. Le conservateur se connecte à la machine.*

*La simulation commence.*

Décidez qui endossera le rôle de **l'humaine** et qui assumera les responsabilités du **conservateur**.

Quelques considérations avant de débiter la première phase du jeu :

- Notez que vous pouvez modifier le genre de l'humaine et du conservateur à votre guise.
- La dernière humaine peut être consciente ou non des interventions du conservateur; sait-elle même qu'elle se trouve dans ce musée? Cette décision vous appartient. Dans un cas comme dans un autre, lors de la phase historique, l'humaine prend toujours le parti du témoin puisqu'elle s'y identifie et en vient à confondre ses souvenirs avec les siens.

## Création du scénario

Le scénario est le cœur de l'Histoire alternative – aussi appelée uchronie – que l'on cherche à créer durant la partie. Il ne s'agit pas d'un script à suivre, mais plutôt d'une question sous la forme « et si? ». Dans cette version alternative, tout se déroule exactement comme dans la nôtre jusqu'à un moment clé qui provoque un tournant historique; c'est le **point de divergence**. Le jeu consiste à explorer les décisions qui mènent dans une direction historique plutôt qu'une autre. Pour le moment, toutefois, il suffit d'énoncer la question « et si? » qui soutiendra le scénario.

Votre scénario influencera le décor de la partie et les thématiques abordées, mais aussi le personnage du témoin et ses choix. Vous êtes libres d'opter pour un scénario de plus ou moins grande échelle. Souvenez-vous simplement que l'objectif du conservateur est de suggérer à l'humaine un dénouement plus positif pour son espèce.

## Quelques idées de scénario : Et si...

- ...l'Humanité avait colonisé Mars?
- ...on avait enrayé la pauvreté?
- ...on avait découvert ce qu'il y a après la mort?
- ...la Seconde Guerre mondiale n'avait jamais eu lieu?
- ...on avait trouvé une solution aux changements climatiques?
- ...Gandhi n'était pas mort assassiné?
- ...on avait transcendé notre Humanité?
- ...une utopie avait été fondée quelque part en Antarctique?
- ...on avait établi un contact pacifique avec des peuples extraterrestres?
- ...on avait aboli le patriarcat?



## Corps du jeu I – Phase historique

Une fois le scénario choisi, l'humaine identifie dans ses banques de données une époque et une personne déterminante pour le scénario. La personne en question peut être une figure historique existante, telle que Gandhi ou Elon Musk, comme elle peut être un personnage inventé de toute pièce pour le jeu, par exemple une scientifique transhumaniste ou un astronome amateur. Dans tout le texte, on parlera dorénavant de cet individu comme du « témoin », peu importe son genre.

L'humaine détaille alors les **trois principales motivations** qui animent le témoin ainsi que les **trois liens affectifs majeurs** qui le rattachent à quelqu'un ou à quelque chose dans son entourage. Le but du conservateur est d'influer sur les motivations et les liens du témoin pour le pousser à **changer l'Histoire** dans la direction recherchée, tandis que celui de l'humaine est d'**interpréter le témoin** en explorant ses nuances en jeu.

Au cours de la phase historique, l'humaine se remémore et rejoue **cinq scènes significatives** de la vie du témoin. Chacune de ces scènes doit être marquée par un **conflit entre une motivation et un lien**, par exemple un moment où le témoin a mis

ses rêves de côtés pour s'occuper d'un proche en difficulté. On vous conseille de ne pas immédiatement annoncer quelle motivation et quel lien sont en conflit afin de permettre au conservateur de parvenir lui-même à la vérité. Une fois que c'est fait, on vous conseille de décrire la nature du conflit en quelques mots sur votre feuille de papier.

Durant la scène, le conservateur **décortique le dilemme** conçu par l'humaine en interagissant avec le témoin par l'entremise de la simulation, sans pour autant dénaturer la situation. Il peut notamment endosser le rôle d'une ou de plusieurs personnes dans son entourage, manipuler subtilement des éléments de l'environnement ou encore des événements. Le conservateur cherche ainsi à localiser un **nœud**, c'est-à-dire un objet symbolique présent dans le souvenir qui est au cœur du conflit. La nature exacte du nœud devrait être découverte en jeu et découler naturellement de la scène. Un ours en peluche, une bague de mariage, une maquette de colonie martienne ou un texte de loi sont quelques exemples d'objets possibles.

Après avoir reconnu et noté **cinq nœuds**, le conservateur souhaite les dénouer afin de créer un point de divergence historique et tisser une nouvelle ligne du temps. L'humaine et lui décident alors lesquels de ces nœuds restent et lesquels doivent disparaître pour pousser le témoin à changer l'Histoire. Chaque nœud détruit de cette façon ancre et renforce la stabilité de la réalité alternative que l'on souhaite créer. Cependant, lorsqu'on choisit de résoudre un conflit derrière un nœud, le témoin abandonne **soit une motivation, soit un lien** qui s'y rattache.

Passez à la prochaine phase après avoir rayé les motivations et les liens abandonnés.

## Corps du jeu II – Phase divergente

Dans la phase divergente, les rôles sont quelque peu modifiés alors que vous construisez l'Histoire alternative.

En autant de scènes que vous le jugez nécessaire, le conservateur élabore de nouveaux événements historiques qui résultent du point de divergence. Il cadre chaque scène en expliquant son raisonnement derrière les changements apportés. L'humaine peut toujours rejeter un élément de scénario jugé insensé ou problématique.

L'humaine, elle, imagine en quoi la vie du témoin diffère depuis qu'elle a pris ce nouveau tournant. Il y a des succès, mais aussi des pertes. Elle interprète chacun des choix faits à la phase précédente; les ambitions et les relations sacrifiées au nom de l'Histoire, ainsi que leurs conséquences. Le destin de l'Humanité toute entière et du témoin sont interreliés à jamais.

Continuez de la sorte jusqu'à ce que l'humaine et le conservateur jugent que le récit du témoin est complet.

## Fin de la partie

Lorsqu'il est temps de conclure la partie, déclarez ce qui suit :

*La simulation est terminée.*

*Pour un temps, la dernière humaine trouve du répit dans ces souvenirs artificiels.*

*Mais la supercherie ne dure jamais longtemps. L'angoisse la rattrape.*

*La semaine prochaine, l'Histoire sera à réécrire.*

*Encore une fois.*

Prenez enfin le temps qu'il vous faut pour décompresser. Réalisez que vous venez de refaire l'Histoire en quelques heures. Félicitez-vous de cette création et n'oubliez pas de remercier l'autre!