

# NOUVEAU MONDE

---

## Un jeu de rôle court et *care*

*Sur une thématique proposée par Talmo  
Pour le défi "Traverser l'hiver" de Trop Long ; Pas Lu*

Élise "Lachesis" Pagès  
2019

---

## Comment ce jeu est-il né ?

Nouveau Monde est un jeu de rôle court, né grâce au défi "Traverser l'hiver". Ce défi a été organisé par le site Trop Long ; Pas Lu, spécialisé dans la publication gratuite de jeux de rôle courts francophones : <http://troplongpaslu.fr/>

Le but du défi était simple : concevoir un jeu de moins de dix pages, avant une date butoir donnée, sur une idée de thème offerte par un·e participant·e tiré·e au hasard. Sa particularité ? Le jeu devait correspondre à la vague du *care*, dont le manifeste est trouvable ici : <http://carewave.games/manifesto-fr/>

Nouveau Monde est donc un jeu dont le thème est : **Exploration et Découverte / Nouveau Monde / Encyclopédie / Naturalisme**, proposé (comme indiqué en page titre) par Talmo.

Le défi a été pour moi de créer un jeu permettant aux joueuses de vivre une expérience enrichissante, dans un univers de science fiction (car c'est le genre qui me venait à l'esprit en lisant le thème) et leur offrant la place pour se lier et se réchauffer à la fin de l'hiver. Je souhaitais aussi les pousser à se questionner et à s'ouvrir aux autres en toute sécurité.

J'imagine une partie de Nouveau Monde comme un voyage, offrant la possibilité aux joueuses de redécouvrir leur propre environnement d'un œil neuf, de remettre en question leur façon de définir les choses et les êtres... tout en étant guidées par des coéquipières bienveillantes. De plus, ce jeu peut être une porte ouverte vers un apprentissage ou une redécouverte du travail d'équipe dans un cadre *safe*.

J'espère avoir réussi et que vous passerez un bon moment !

---

## Introduction

Dans un futur très lointain... alors que notre espèce a disparu depuis un certain temps déjà, des êtres aliens à notre planète la découvrent. La nature y a repris ses droits. Elle y est jeune, forte. Et le territoire semble regorger de merveilles.

Les Ell'arns sont un peuple pacifiste, à qui le concept de guerre est tellement étranger que ce mot n'existe pas dans leur langue. Ayant soif de découverte et dotés d'une curiosité intense, iels ont la particularité de toujours naître jumeaux et de n'avoir pas de genre. Leur planète a été détruite par un dysfonctionnement de leur étoile.

Intéressés par la Terre, iels décident de s'y installer et de l'explorer, pour en percer tous les mystères.

### Quel est le but du jeu ?

Les jumeaux devront ensemble explorer un environnement neuf et y découvrir et apprendre quelque chose. La particularité étant que les joueuses redécouvriront leur propre monde, au travers du point de vue d'explorateurs d'une autre galaxie.



---

## Comment y jouer ?

Ce jeu s'adresse à un groupe de trois à cinq joueuses. Les rôles seront divisés comme suit :

1. **Une ou deux paires de jumeaux** : Ce sont les joueuses qui exploreront le monde. Les jumeaux ont une personnalité et un corps distincts. Néanmoins, iels partagent leurs émotions et sensations. Iels ont un lien psychique et émotionnel fort.
2. **Une narratrice** : C'est elle qui guidera les jumeaux au travers du décor, leur fera découvrir des objets, des ruines, des plantes et des animaux qui leurs sont inconnus.

Les joueuses se répartiront les rôles, choisissant ensemble laquelle narre et avec qui s'associer pour incarner des jumeaux Ell'arn.

Les jumeaux discutent ensuite ensemble pour décider de la personnalité de leurs personnages. Quels sont les traits dominants qu'iels partagent ? Quelles sont leurs différences ? Quelles sont leurs attentes par rapport à cette mission ?

En tant que matériel, les joueuses n'auront besoin que d'un carnet par paire de jumeaux, d'un crayon à papier pour aller avec et une gomme à se partager. Éventuellement, les joueuses peuvent aussi utiliser un dé ou une application de simulation de dé.

Il est aussi fortement conseillé de se partager aussi quelques friandises, des boissons chaudes ou froides selon son goût et de s'installer dans une pièce agréable en écoutant une bande sonore zen.

## Déroulement d'une partie :

Après s'être réparti les rôles, les joueuses discutent du type de lieu qu'elles veulent visiter et narrer : un lieu excitant et mystérieux, beau et paisible, plein d'indices sur l'espèce sentiente ayant vécu sur la planète par le passé ? Seront-ce plutôt des ruines ou une zone de nature sauvage ? Sur la terre ou dans les mers ? Désertique, tempéré, glacial ? Calme ou peuplé d'une faune totalement inconnue ? Si les joueuses préfèrent l'excitement du hasard, une table est fournie à la fin de ce document pour tirer tout cela au dé !

---

Une fois tout ça décidé, les joueuses s'installent confortablement, la narratrice lance la musique et elle commence à narrer.

Tout au long de l'épisode, elle décrira leur environnement aux jumeaux. L'humidité dans l'air, les couleurs dominantes, la flore, la faune, les objets... tout cela bien sûr en gardant à l'esprit que les personnages sont des extra-terrestres n'ayant jamais vu, entendu, touché, goûté ou senti ce qu'elle raconte.

Par exemple, il serait mieux, plutôt que de dire : *"Vous voyez un chat."*

Elle explique : *"Vous voyez un animal vous arrivant à peu près au niveau du mollet. Un quadrupède, avec une longue queue souple et un corps recouvert de poils courts noirs. Sa démarche est légère et élégante. Vous remarquez que sa tête est surmontée d'oreilles très mobiles et sa truffe et ses yeux aux pupilles verticales encadrés de longs cils et moustaches blancs."*

Les jumeaux, quant à eux, doivent s'atteler à leur rapport. Chaque paire (ou l'unique paire si vous jouez à trois), est équipée d'un carnet et d'un crayon. Ensemble, iels doivent choisir quoi écrire ou bien dessiner, pour le rapporter à la colonie. Les joueuses sont encouragées à renommer les choses qu'elles découvrent. Quel nom un·e alien donnerait iel aux chats ? Aux chênes ? Aux abeilles ou aux immeubles ?

Soyez créatives !

Ce sont les jumeaux qui décident quel chemin emprunter, à quoi s'intéresser, s'iels veulent tenter de goûter des fruits ou de toucher d'un bâton cet étrange objet à l'intérieur du tronc, encerclé de petits êtres bourdonnants.

Bien sûr, comme évoqué précédemment, les jumeaux ont un lien émotionnel et psychique. Iels doivent discuter entre eux de la marche à suivre et aucun jumeau ne peut entreprendre une action allant à l'encontre du consentement de l'autre.

Il ne faut pas non plus oublier que les Ell'arns sont pacifistes par nature et qu'il leur est impossible de volontairement agresser un autre être vivant. Iels peuvent néanmoins se défendre si nécessaire, bien que la présence de scènes violentes (comme l'attaque d'un animal sauvage par exemple) est à discuter avant le début de partie, pour ménager la sensibilité de chacune.

---

## Quand la partie s'arrête-t-elle ?

Il y a plusieurs façons de mettre fin à une partie :

1. Les joueuses établissent un chronomètre, décidant par exemple que la mission ne peut pas durer trop longtemps sur ordre de la colonie, par souci de sécurité.
2. Les jumeaux ont rempli un nombre donné de pages de leur(s) carnet(s). C'est une façon simple de décider que la mission est accomplie et qu'ils auront assez à raconter à la colonie.
3. Une joueuse souhaite mettre fin à la partie. Il est tout à fait normal de respecter ce choix !

## Et ensuite ?

A la fin d'une partie, les joueuses et la narratrice sont encouragées à discuter ensemble de leur expérience.

Comment ont-elles vécu leur lien avec leur jumeau ?

Qu'ont-elles tiré des descriptions de la narratrice ? Ont-elles compris ce qu'elle décrivait ou bien sont elles tombé à côté ?

Est-ce un problème si elles ont imaginé totalement autre chose ?

Ont-elles appris des choses sur la narratrice au travers de la vision qu'elle tentait de leur présenter ?

La narratrice, en voyant les notes et dessins, avait-elle prévu que les joueuses soient interpellées par ces détails plutôt que d'autres ?

Qu'est-ce que cela lui apprend sur la sensibilité des joueuses ?

Si la partie s'est déroulée à cinq joueuses, y a-t-il beaucoup de différences entre les deux carnets ?

Quels noms ont elles inventés pour les choses et sont-ils ressemblants ?

Tout le monde peut ensuite continuer sa journée ou bien lancer une nouvelle partie ; si possible en faisant tourner les rôles.

## Tables de tirage de mission au dé six faces

Environnement	Événements	Découvertes
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fonds marins</li> <li>2. Forêt tempérée mixte</li> <li>3. Forêt tropicale</li> <li>4. Toundra</li> <li>5. Ruines campagnardes</li> <li>6. Ruines urbaines</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Faune nombreuse et active</li> <li>2. Événement météorologique soudain</li> <li>3. Mission paisible et sans surprise</li> <li>4. Flore étrange et remuante</li> <li>5. Éboulis et autres glissements de terrain</li> <li>6. Une technologie antique s'active soudain</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Une relique de l'ancienne espèce sentiente</li> <li>2. Une espèce animale très étrange</li> <li>3. Une plante vraiment surprenante</li> <li>4. Un bâtiment tout spécialement conservé</li> <li>5. Des indices sur la disparition de l'ancienne espèce sentiente</li> <li>6. Des minéraux extraordinaires</li> </ol>