

Chères Ombres



Un jeu de rôle sur nos défaites intérieures

Par KcoQuidam, sur une idée de Minoard
pour le Dixième Défi Trois Fois Forgé de
PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence
Creative Commons BY-SA-NC

Contexte

Des personnes tombent parfois dans un brusque état catatonique nommé **l'entrée en ombre**. La seule théorie : leur esprit semble se retourner contre elles, les piégeant dans un état entre rêve et coma

Les joueureuses jouent des **agentes de traversée mémorielle** : docteures, psychologues et enquêtrices. Plongeant dans la psyché des **patientes** amenées en urgence, afin de trouver la source de leur trouble

La procédure demande délicatesse et empathie et le temps est compté. Les réponses se trouvent dans l'esprit de la patiente, mais les solutions doivent prendre place dans le monde réel

Rôles

- 1 **guide**
- 2 à 3 **agentes**

Matériel

- 1 tour de Jenga préparée
- 1 bougie (de environ 2h)
- Des feuilles de papier
- Des gommettes de couleurs

Pour des parties de 1h à 2h

Textes et images par KcoQuidam

Déroulement d'une partie

Mise en place

La **guide** prépare l'histoire de la patiente, ses souvenirs, ses échos, la tour, et pose une bougie au centre de la table

Les **agentes** se décrivent

Le début de la partie

On allume la bougie. La **patiente** est amenée et les **agentes** reçoivent une brève description de la situation. Peu est connu à cet instant de la Patiente sinon les évènements survenus au moment de son **entrée en ombre**, et les éléments évidents de son identité

Les plongées

Les agentes alternent entre des phases de plongée dans l'esprit de la patiente (p.), et des phases de repos et investigation en dehors de celle-ci (p.)

Les risques

Si la bougie s'éteint ou si la tour s'effondre les agentes sont expulsées de la psyché de la patiente, et il n'est plus possible d'y revenir

Le dénouement

Les agentes décrivent les actions dans le monde réel qu'elles entreprennent

La guide décrit les conséquences sur le monde et la patiente

Les agentes

Chacune possède un nom

Puis chaque joueuses choisit 3 objets parmi ceux qu'elle possède sur elle ou qui ceux l'entourent. Chacun de ces objets est maintenant aussi un objet que possède son agente et qui est **une ancre** pour elle, un objet possédant une valeur sentimentale importante

Chaque joueuse présente son agente en la décrivant, expliquant depuis combien de temps elle travaille ici, ce que tout le monde sait sur elle, et en décrivant une petite histoire qui met en scène la relation entre l'agente et une de ses ancres

La tour

La guide met en place la tour avant la partie en collant 10 gommettes sur les blocs avant de la construire, chaque bloc ne peut recevoir qu'une gommette sur n'importe laquelle de ses faces. Les blocs présents dans les deux derniers étages de la tour ne doivent pas avoir de gommettes

Les gommettes peuvent se retrouver dissimulées ou non dans la structure, ceci ne change pas la difficulté de la partie mais augmente sa tension : plus les gommettes sont dissimulées, moins les **agentes** peuvent anticiper quand la psychée de la **patiente** pourrait se retourner contre elles.

L'histoire d'une patiente

Les patientes sont toujours des personnes qui font face à une situation, lente, étendue sur le temps, contradictoire et douloureuse. Cette situation n'a pas besoin d'être sordide, juste ... compliquée

Une mère refoulant le fait qu'elle n'a jamais réellement voulu l'être, qui ne déteste pas ses enfants mais rejette tous ses sentiments contradictoires au point de l'abnégation

Une jeune adulte qui a toujours cru que réussir sa carrière lui apporterai le bonheur, qui se tue chaque jour pour un travail où elle est douée mais qu'elle déteste

Une enfant qui s'est mise à mentir sur
ses notes à l'école auprès de ses
parents, et qui est maintenant dans
une spirale de mensonges perpétuels

Une personne ayant reçu la lettre
d'une importante amie partie au loin
et qui n'ose pas l'ouvrir

Pensez à tous ces moments dans votre
vie où l'honnêteté et la vérité étaient
trop effrayantes et où vous avez
préféré, ou avez été tenté de, ne rien
dire et ne rien savoir. Pour ne pas
briser la quiétude d'autrui, et la vôtre

Où le mensonge, les ombres,
l'ignorance, l'incertitude était des
choix infiniment plus doux

Choisissez en un

Étirez le sur des mois, des années, ou
des décennies

Une omission, un simple mensonge, à
autrui mais surtout à soi-même

Et le piège mental sans issue qui se
referme depuis

Un piège que vous savez être là, que
vous voyez, que vous sentez,

Ceci est dans quoi le symptôme
d'entrée en ombre prend racine

L'esprit d'une **patiente** qui, voyant le
piège se refermer, voyant le moment
où les ombres ne pourront plus êtres

maintenues, et qui, délicatement mais sûrement, choisit de définitivement fermer les yeux

Pour guider une partie vous n'avez pas besoin d'avoir le détail exact et détaillé de la vie entière de la patiente, mais d'être capable de ressentir la situation que vous voulez mettre en scène. Choisissez en une pour laquelle vous savez que vous allez pouvoir mettre en scène avec sincérité. Puis prenez le temps de préparer 3 souvenirs et 10 échos.

Préparer les souvenirs

Un souvenir est une scène de la vie de la patiente dans laquelle le symptôme d'entrée en ombre ancre ses racines

Chaque souvenir est une très rapide scène que vous aller raconter quand les agentes plongeront dans la psyché de la patiente. Les souvenirs ne sont pas racontés depuis les yeux de celle-ci, mais comme si une caméra observait la scène. Chaque souvenir ne raconte qu'un fragment, que vous pouvez choisir cryptique, ensemble les souvenirs survolent ce qui torture la patiente, le dernier prend toujours place immédiatement avant l'entrée en ombre

Souvenir 1 : la patiente (une jeune enfant) ramène un excellent devoir à sa famille, ses parents la félicitent et même d'exceptionnellement ce soir lui offrir une sortie dont elle voulait depuis longtemps

Souvenir 2 : l'enfant est à la sortie de l'école sur un muret en attendant ses parents, devoir et stylo à la main, ce dernier a une bonne note, pourtant elle semble l'observer avec un visage triste, quand ses parents arrivent elle sursaute un peu et le range

Souvenir 3 (juste avant **l'entrée en ombre**) : soirée rencontre familles-professeurs, dans sa chambre elle entend ses parents se préparer, un sac dans un coin avec des affaires en vrac

Durant une plongée

Une fois le souvenir décrit les agentes peuvent l'explorer. Cependant elles ne sont pas matérialisées dans celui-ci, elles peuvent bouger dedans telles des fantômes, sont capables de regarder ce qui est présent « ici », peuvent rembobiner / rejouer / mettre sur pause le souvenir comme une vidéo, mais ne peuvent **interagir** avec

Si une agente veut interagir de manière subtil : changer un détail qui pourrait simplement avoir eut lieu, bouger un objet légèrement, faire qu'un tiroir verrouillé ne le soit pas, changer légèrement une phrase prononcée par une personne. Elle doit retirer 1 bloc de la tour

Si une agente veut interagir d'une manière importante avec le souvenir : faire qu'une personne qui n'était pas là le soit, changer le décor de la pièce, modifier l'état émotionnel d'une personne. Elle doit retirer 2 blocs

Chaque bloc qu'une agente retire de la tour est posé devant elle. Quand elle doit retirer des blocs de la tour, elle en retire 1 de plus pour chaque duo de blocs déjà devant elle

Les agentes peuvent annuler ou réactiver les modifications qu'elles ont apporté dès qu'elles le désirent, seule compte la 1ère modification (sauf si la modification a été détruite par un écho)

Les modifications n'affectent pas en profondeur la patiente, elles sont oubliées quand les agentes sortent de la plongée, et elles ne changent pas la réalité de ce qui s'est vraiment passé

Elles servent aux agentes pour mieux comprendre la situation, incluant des choses que la patiente n'a pas connaissance ! Le phénomène est très mal compris, mais modifier un souvenir montre bien ce qui se serait produit « si » ceci avait été ainsi, et non uniquement ce que la patiente pense qu'il se serait produit

Aucune modification ne permet cependant de sortir de « où » le souvenir se déroule, ou de lire les pensées des personnes présentes

Echos

En plus des souvenirs la guide doit préparer 10 échos : des phrases simples écrites sur des morceaux de papiers qui sont des pensées directes de la patiente, en lien avec les souvenirs, prononcée par sa voix :

- « ... pourquoi son sourire ne m'atteint pas ? Suis-je insensible ? »
- « J'aimerais parfois juste être un oiseau, partir loin, sans personne pour me retenir »
- « J'ai fait ce choix, il serait injuste de changer d'avis maintenant »
- « Les choses vont aller mieux ... il le faut ... »

Quand une agente retire un bloc avec une gomme 2 choses se passent :

- Dans la fiction la psychée de la patiente modifie d'elle même le souvenir, elle se met à bloquer ou effacer quelque chose. Cela peut être une modification des agentes ou un élément du souvenir lui-même. Elle se manifeste sous forme d'ombre, de pluie, de sanglots, ou autre, la guide décrit cette manifestation, son but peut être cryptique

- Autour de la table la guide prend un écho en main et l'approche lentement de la bougie pour le brûler

L'agente ayant tiré le bloc peut choisir d'arrêter 1 des 2 évènements, l'autre devient inévitable : l'écho est détruit, ou l'élément de souvenir est définitivement effacé ou inaccessible

Elle peut aussi choisir de tenter de maîtriser la psyché, et doit alors retirer 1 bloc de la tour

Elle ne peut cependant pas changer d'avis une fois son choix fait.

Tant qu'elle n'a pas pris son choix et tant qu'elle n'a pas fini de retirer les tuiles de la tour, la guide continue de décrire la manifestation et de lentement détruire l'écho

Remontée et repos

Les agentes peuvent décider de sortir collectivement d'un souvenir dès qu'elles le désirent. Et ce pour plusieurs raisons :

- Pour demander à leurs collègues d'enquêter sur un élément dans le monde réel (elles auront alors la réponse à la prochaine remontée, réponse qui sera le résultat de ce que leurs collègues auront pu trouver dans le cours laps de temps entre chaque plongée)
- Pour préparer une plongée dans un autre souvenir (un qu'elles n'ont pas encore vu ou un déjà exploré)

- Pour prendre quelques instants afin de re collecter leurs propres pensées. Chaque joueuseuse peut raconter comment son agente repense à quelque chose en lien avec une de ses **ancres** (elle peut alors défausser tout ou partie des blocs devant elle) ou en lien avec ce qu'elle a put voir dans les souvenirs de la patiente (elle peut alors remettre jusqu'à 3 de ses blocs sans gommettes dans la tour)

Les agentes choisissent quand elles désirent replonger dans un souvenir de la patiente, ou si elles décident qu'elles possèdent suffisamment d'éléments pour commencer à agir réellement et lancer le **dénouement**

Dénouement

Les réponses se trouvent dans l'esprit de la patiente, mais les solutions prennent place dans le monde réel

Lorsque les agentes le désirent elles peuvent enclencher le dénouement et décrivent alors ce qu'elles partent accomplir dans le monde réel

Les agentes sont capables, elles peuvent contacter des membres de la famille, retrouver des personnes éloignées, elles peuvent enclencher des procédures importantes auprès d'autres organismes, elles ne sont pas toutes puissantes, mais ont des ressources d'urgence et de l'influence à leur disposition

Pendant ce moment ne jouez pas les scènes, faites un état des actions et conséquences, comme une ellipse temporelle

Ultimement, vous guide, regardez dans votre coeur, votre préparation, et demandez vous « est-ce que ce qui a changé est suffisant pour que la patiente sorte de son état d'ombre ? » il n'y a pas de procédure mécanique, pas de grille, soyez ici sincère et honnête. Les solutions des agentes n'ont pas à être parfaites, parfois de simples changements comptent plus que de grandes actions, et parfois rien ne compte si une simple petite chose n'est pas résolue. Une seule règle importe : pour chaque écho détruit durant la partie, soyez plus exigeante

Porter l'ambiance plus loin

- Jouez en soirée. Lorsque les agentes plongent dans la psychée de la patiente éteignez la lumière (ne laissez que la bougie). Lorsqu'elle en ressorte rallumez la
- Préparez une playlist pour vos souvenirs. J'aime utiliser les musiques du jeu vidéo *To the Moon* et entrecouper chaque musiques par « Warning (Aka best track ever) ». Lancez chaque playlist au début de la plongée, coupez la quand les agentes sortent de la psychée de la patiente
- Utilisez vos propres peurs, doutes et souvenirs