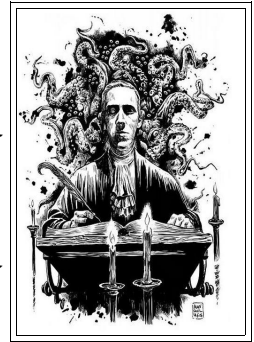


Shadow Island



De l'ambiance

Shadow Island est un huis clos de quelques heures. Les personnages sont plongés dans une soirée à l'ambiance Lovecraftienne. Pour ceux qui ne voient pas trop ce que cela veut dire, une petite recherche sur qui était Howard Philip Lovecraft devrait vous donner une petite idée. Disons que l'ambiance sera fantastico-horifique. Mais toutes proportions gardées. Ne vous attendez pas à grand chose de spectaculaire, vous seriez grandement déçu.

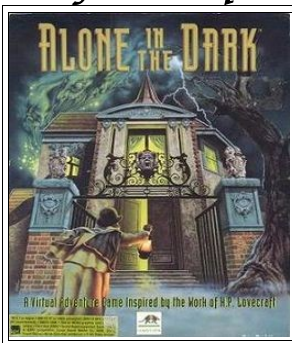


Ce jeu n'a pas été écrit avec la moindre once d'ironie ou de second degré. Les personnages ne se veulent pas des caricatures. C'est pour cela qu'il serait dommage de gâcher cela en cherchant à jouer avec dérision ou à faire un bon mot pour provoquer un sourire chez vos partenaires. Vous seriez à côté de l'ambiance. Dans le même ordre d'idée, le hors jeu est à proscrire et à bannir sous toutes ses formes.

L'idée est que les joueurs se « débrouillent » tous seuls. Un vrai huis clos. Les organisateurs seront des « fantômes », ils n'auront aucun rôle dans l'histoire. Il faudra les imaginer comme des domestiques qui sont invisibles pour des membres de la bonne société. Donc pas la peine de les intégrer à votre jeu.

Pour résumer mon état d'esprit : l'ambiance c'est vous qui la faites. L'histoire vous appartient.

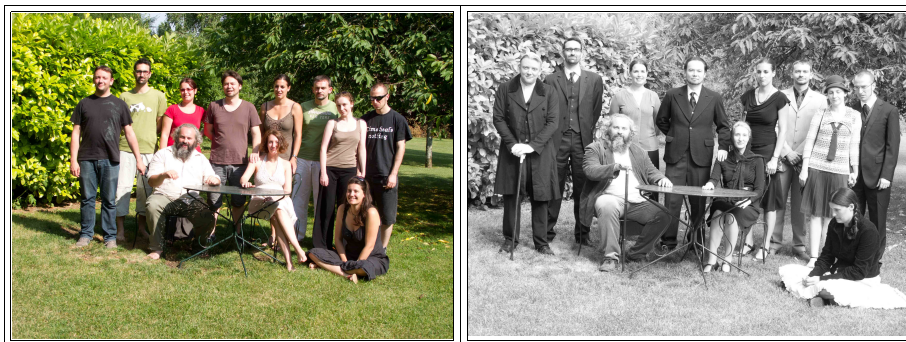
Du fantastique



On pourrait faire un article entier pour parler de l'utilisation du fantastique dans un GN. De mon point de vue, les joueurs rarement bien les manifestations fantastiques et ont tendance à les accepter comme telles et souvent continuer à vaquer à leurs occupations. Le seul conseil que je vous donne est le suivant : ne soyez pas blasés ! Et essayer de vivre les événements pleinement et avec cohérence.

Des costumes

Vu le contexte, on comprendra aisément que les costumes seront absolument sobre. Noir ou gris. Aucune couleur chaude et chatoyante.



De la cohérence historique

Même si l'action se déroule aux États-Unis en 1927, le contexte n'est pas utilisé. Il n'est presque pas fait par exemple allusion à la Première Guerre Mondiale dans les fiches alors que certains personnages auraient été en âge de s'y rendre. L'auteur n'a pas fait de recherche sur Boston ou le Massachusetts. Par exemple, il a appelé l'université de Boston : l'université de Boston. Sans chercher à savoir son vrai nom. Dans le même ordre d'idée, il n'a pas utilisé la notion de religion dans Shadow Island. Il n'a pas voulu en faire un propos de mon huis clos. Donc vous pouvez éviter les allusions à Dieu.

Pour résumer, ne vous laissez pas parasiter par la dimension historique des années 20. Elle est complètement éludée et c'est volontaire.

Idem pour l'aspect économique. Les Morton sont riches et de quoi ils vivent nous importe peu dans cette histoire.

Une histoire de famille

Shadow Island est avant tout une histoire familiale. Tout le reste n'est qu'un prétexte à la faire jouer. Ne négligez surtout pas cet aspect du jeu. Vous passeriez complètement à côté du huis clos.



Pour simplifier en quelques idées :

- ✓ *tout est affectif dans la famille et chaque incompréhension peut apparaître disproportionnée*
- ✓ *rien n'est jamais noir, rien jamais n'est blanc. Tout est contrasté par*



les souvenirs, le passé et l'enfance

- ✓ *la déception est le plus souvent une souffrance*
- ✓ *aucun membre de la famille ne se désintéresse des affaires d'un autre membre de sa famille*
- ✓ *les affaires de famille se règlent au sein de la famille. Quand un membre de la famille a un problème avec un membre de sa famille, c'est lui qu'il va voir*
- ✓ *une réconciliation est toujours possible*

Etc.

Une famille en 1927



Même si l'auteur a éludé la dimension historique. Il y a quelques conventions pour jouer les relations dans une famille de la bonne société dans les années 20.

Tout d'abord, le respect dû aux aînés. Dans ce huis clos, l'autorité est incarnée par Élisabeth la mère de famille. Aucun enfant ne contestera ouvertement son autorité, ne lui coupera la parole, n'élèvera le son de

sa voix en lui parlant...etc. Lui manquer de respect, c'est trahir l'esprit du jeu.

Par extension, les enfants seront très respectueux avec leur Oncle Franklin et le vieil Edenshaw.

Entre les enfants la frontière est plus floue. Mais dans la plupart des cas, on se respecte entre frères et sœurs. Mais Bruce est objectivement l'autorité après sa mère.

Ensuite le respect des conventions sociales. Personne ne se lèvera de table tant que le repas n'est pas fini. La soirée étant une commémoration de la mort de quelqu'un, il n'est pas censé y avoir de grand éclats de voix ou de démonstration trop spectaculaire de sentiments.

De la façon de s'adresser la parole

Les aînés Morton, Élisabeth et Franklin se vouvoient entre eux et tutoient les enfants Morton.

Les enfants Morton, Bruce, William, Ellen, Hugh, Édith, Pearl, Tyrone vouvoient les aînés et se tutoient entre eux.

Edenshaw le vieil intendant vouvoie tout le monde et tout le monde le vouvoie.

Alicia la petite dernière est muette.



Des règles

Volontairement il y en a très peu. Une grande liberté vous sera laissée durant le jeu. Si vous pensez qu'avec le pied de biche qu'il a en main, votre personnage est capable d'ouvrir cette trappe qui mène à la cave et bien vous êtes autorisé à exécuter l'action sans qu'un organisateur soit dans les parages. Au contraire si vous trouvez cela quasi impossible ou incohérent de faire l'action et bien abstenez vous ! Un personnage très âgé ne pourra pas par exemple faire une telle chose. Le maître mot est donc la cohérence.

Des serrures

Une porte, un coffre, une armoire etc avec un symbole cadenas est considéré comme fermé. Si vous n'avez pas le moyen de l'ouvrir, vous devez le laisser tel quel.

Si vous l'ouvrez avec une clef, vous pouvez enlever le symbole cadenas. Et le remettre si vous refermez avec cette même clef. Si vous le forcez, vous faites disparaître le symbole cadenas.



Des papiers jaunes

Les papiers jaunes sont hors jeu. Ils servent à communiquer des informations aux joueurs qui les lisent. Il y en aura que quelques uns durant la partie et il est même possible que vous n'en voyez aucun.

Si vous en trouvez un à un endroit précis, vous êtes autorisés à le lire. Si vous voyez un autre joueur en lire un, faites comme si le papier n'existait pas et que la personne est perdue dans ses pensées.

Des actions physiques en opposition

Vous le comprendrez aisément, ce huis clos n'a pas vraiment une ambiance film d'action. Une famille de la bonne société se tapant dessus cela ferait grandement mauvais genre. Cependant on ne sait jamais ce qu'il peut se passer sur une île isolée au milieu de l'océan. Pour régler un éventuel conflit physique, c'est la personne qui subit l'action qui décide de son sort. Si vous pensez que le coup de chandelier qu'on vous a asséné est propre à vous assommer et bien écroulez vous par terre. En revanche, si votre sœur à la délicatesse d'un ange vous donne une claque, vous pouvez complètement l'ignorer.

Faites au mieux et restez prudents dans vos gestes !



Des souvenirs



Malgré la longueur des fiches, il a été impossible à l'auteur de balayer des années de vie commune partagées par les membres d'une même famille. Pour autant pour essayer de donner vie aux anecdotes et autres petites histoires qui font le sel d'une réunion familiale, la règle suivante est proposée : lorsqu'un personnage s'adresse à vous en déclarant « te souviens-tu » (ou quelque chose dans le genre) et se met à raconter une anecdote, vous devez comme lors d'une d'improvisation théâtrale accepter la perche qu'il vous tend. Et si par exemple votre sœur déclare « te souviens-tu des roses de Tredilion Park, comme elles étaient belles ? », éviter de répondre que non vous vous en souvenez pas (parce que cela n'est pas évoqué dans votre fiche) mais préférez « ha oui je me souviens la première fois que j'ai voulu en prendre une pour te l'offrir et bien je me suis piqué la main...etc. » Le but de cette petite règle est de servir l'ambiance propre à une famille. Elle ne sert surtout pas à permettre à un joueur à distiller des fausses informations pour par exemple mentir ou éluder quelque chose de gênant pour lui. Ne vous en servez que pour « améliorer » une scène. Si vous ne le sentez pas, abstenez vous ! Mais vous pouvez dès à présent y réfléchir et même si vous le souhaitez me soumettre vos idées.

Du fairplay

Si vous vous apprêtez à jouer Shadow Island, c'est parce que je vous aime bien. Et si je vous aime bien, c'est parce que je sais que vous avez un sens inné du fairplay et des bonnes manières. Et que vous vous êtes débarrassés de l'encombrant orgueil de GN qui consiste à croire qu'il faut à tout prix réussir ce qu'entreprend votre personnage, en pensant comme moi que le plus important c'est juste de se raconter une « belle » histoire...

Les ateliers

L'idée est de se mettre tranquillement en condition. Les Morton et leur intendant étant par essence liés entre eux, il me semblait intéressant de se préparer à cela et de ne pas démarrer le jeu sans préparation.

Le but des ateliers est de donc se préparer au jeu de façon ludique. Pour autant il n'est pas de jouer avant le début du GN. Il faudra donc bien faire attention à ne pas dévoiler le scénario. Ainsi vous trouverez ci-dessous la description des ateliers afin que vous vous y réfléchissiez préalablement. Si vous avez le moindre doute, n'hésitez pas à contacter l'organisation.

Ils sont à prendre avec le plus de sérieux possible. Ils sont avant tous des outils pour que les joueurs se sentent à l'aise au début du jeu. Vous pouvez parfaitement les avoir préparés en amont et sortir votre petit bout de papier avec vos notes. N'hésitez pas à soumettre préal vos idées, si vous n'êtes pas sûrs de vous.

Il y a un personnage un peu à part sur Shadow Island, c'est Alicia la petite dernière. Certains ateliers ne lui seront pas ouverts. Je le précise ci-dessous.



Présentation :

But : bien préciser qui est qui.

Description : l'organisateur appellera un à un les joueurs qui donneront leur nom, leur âge, leur statut marital, leur éventuel nombre d'enfants et le leur lieu d'habitation.

Alicia ne participera pas

En un mot

But : définir les relations connues de tous au sein de la famille

Description : Un joueur s'avance, et chacun son tour, les autres joueurs décrivent son personnage par un adjectif ou un mot. Il est parfaitement possible de répéter le mot d'un autre joueur.

Attention au spoil !

Alicia ne donnera pas de mot mais s'avancera comme les autres.

Positionnement

But : que chaque joueur puisse observer les affinités entre les personnages au sein de la famille

Description : Un joueur est appelé et s'avance. Les autres joueurs devront un par un se positionner par rapport à ce joueur selon le critère suivant : le personnage se sent-il proche du personnage du joueur appelé ?

Plus le joueur s'approchera du joueur sélectionné, plus il signifiera que son personnage se sent proche de son personnage.



Les quatre personnages appelés seront : Elisabeth, William, Hugh et Alicia

Alicia participera.



Atelier souvenirs

But : affirmer / affiner les relations bilatérales entre chaque personnage de la famille

Description : les joueurs se rencontrent deux par deux pour échanger un souvenir entre leurs personnages. Le souvenir peut être inventé ou être décrit dans votre fiche. Il peut être insignifiant ou important dans leur relation.

Il devra prendre la forme d'un court monologue où le personnage s'adresse directement à son interlocuteur.

Exemple : « Souvenez-vous Mère, de ce jour du printemps où... »

Celui qui « reçoit » le souvenir n'a qu'à l'écouter et ne doit pas répondre.

Attention l'échange ne doit pas s'éterniser.

Alicia ne participera pas à cet atelier.

Atelier Alicia

But : affirmer la « différence » d'Alicia

Description : Alicia se tiendra assise dans un coin. Chaque joueur passera l'observer pendant une trentaine de secondes.

Cet atelier est « privé » et ne concernera qu'Alicia et l'autre personnage.

Atelier oraison funèbre



But : se mettre dans l'ambiance sombre du huis clos

Description : juste avant le début du jeu et le placement initial autour de la table de repas, chaque personnage ira se recueillir à sa façon devant la tombe fictive de Jeremy Morton.

Alicia participera.