

Shadow Island

« Les affres de la famille Morton »



Un huis écrit et imaginé par Sébastien Duverger Nédellec





"S'il y a bien un endroit abandonné par Dieu sur cette terre c'est cette foutue Shadow Island. Je me souviens m'y être rendu alors que j'avais à peine une dizaine d'années. Mon père voulut nous faire découvrir l'île. Mes frères furent très excités à l'idée de parcourir ses chemins inexplorés. Je ne saurais dire pourquoi mais je détestai immédiatement cet endroit. Il n'avait ni la beauté, ni le charme que l'on peut attendre de la nature sauvage et d'une île inhabitée. Au contraire, on aurait cru que nous n'étions pas les bienvenus sur ces terres. Les arbres, les buissons, les herbes bruissaient à l'unisson, comme si toute la nature voulait nous rejeter à la mer. Je me sentis mal à l'aise, oppressé et la journée à marcher près des falaises reste à ce jour un souvenir pénible. Mais le pire de tout fut que j'eus durant toutes ces interminables heures l'impression étrange d'être observé. Par qui ? Impossible de le dire. Mais quelqu'un ou quelque chose habitait ici et posait son regard néfaste sur notre passage. Et lorsque je remis les pieds sur le pont du bateau de mon père, j'éprouvai un grand soulagement. Comme si j'avais couru un grand danger et que j'étais désormais sain et sauf.

Peur irraisonnée d'un enfant de dix ans ? Peut-être...

Mais une chose est sûre, je n'ai jamais remis les pieds sur cette satanée île..."

Thomas E. Albini, habitant d'Innsmouth.

À Isabelle



Introduction

« Nous perpétons certaines actions simplement
parce que nous ne le devrions pas. »
Edgar Allan Poe – *Le démon de la perversité*

Shadow Island est un jeu de rôle grandeur nature pour onze personnages et un seul organisateur qui se déroule sur environ six heures de jeu. Il a été intégralement écrit par mes soins et a pris environ an et demi de travail. Comme mes autres jeux, je le mets en ligne afin de le partager avec la communauté et qu'il soit joué par de nombreux joueurs. Vous pouvez le modifier sans soucis pour l'adapter à vos contraintes ou vos envies. La seule chose que je demande est de ne pas s'en attribuer la paternité et de ne pas oublier de citer le nom de son auteur lorsqu'une communication est émise sur le web. Mais à part cela, c'est tout. Vous pouvez faire ce que vous voulez de ce jeu. Même si je ne saurais que trop vous conseiller de le jouer tel quel. Il se suffit largement à lui-même. Rajouter par exemple un personnage serait beaucoup de travail et risquerait de rompre l'équilibre de la famille Morton.

Ce document n'a pas pour vocation d'expliquer ce qu'est un jeu de rôle grandeur nature. Donc si vous voulez l'utiliser, il vaudrait mieux savoir où vous mettez les pieds. Pour cela je vous renvoie au site de la Fédération (<http://www.fedegn.org/>) et sur celui du portail « Univers du huis clos » sur lequel sont en ligne mes autres jeux et où je traîne tous les jours (<http://www.murder-party.org>) et vous pourrez recevoir de précieux conseils si vous débutez en organisation.

Si vous n'avez pas l'intention d'organiser ce huis clos mais de le jouer alors il convient d'arrêter ici votre lecture. Les pages qui vont suivre décrivent toutes les ficelles du jeu qu'un simple joueur ne doit découvrir qu'au moment de la soirée.

Je répondrai avec plaisir à toutes questions sur ce huis clos à l'adresse email suivante : beusi_at_free.fr

Une ambiance fantastique et horripante

La thématique principale de *Shadow Island* peut se décrire par l'expression « horripante années vingt » inspirée par l'œuvre d'Howard Philip Lovecraft, bien connu des joueurs de jeu de rôle. Si vous ne connaissez pas cet écrivain, je vous renvoie à sa fiche wikipedia (http://fr.wikipedia.org/wiki/H._P._Lovecraft).

Pour faire très court, le huis clos serait comme un film d'horreur se déroulant aux États-Unis dans les années vingt.



Une ambiance sombre

Shadow Island n'est pas un jeu « fun ». C'est un huis clos résolument sombre. Il n'y a dans l'histoire et les personnages que vous allez découvrir aucune once d'ironie ou de dérision et ces derniers seront à jouer au premier degré. C'est pourquoi je pense que pour être une réussite, il nécessite de bien choisir ses joueurs et de bien leur faire comprendre à quoi s'attendre.

Une histoire familiale

Mais derrière cette histoire sombre et horrible se cache une histoire familiale. Chaque personnage en sera un membre et ses relations avec chacun de ses parents seront grandement détaillées. Pour être précis, cette histoire de famille est le cœur du jeu.

Des inspirations

Le scénario est une adaptation très libre d'un jeu vidéo « Alone in the dark IV the new nightmare » sur lequel j'ai passé des heures à explorer une île au large du Massachusetts. Il m'a donné le cadre (Shadow Island), la famille (les Morton) et les clefs du scénario (les Abkanis, le monde des ombres etc). Cependant, je m'en suis largement écarté pour réaliser mon jeu ; donc avoir joué à ce jeu vidéo n'est en rien discriminant pour jouer à Shadow Island.

Comme évoqué au-dessus, l'œuvre de Lovecraft et les nombreuses parties du jeu de rôle « l'Appel de Cthulhu » ont servi aussi de sources d'inspiration. J'ai même glissé tout un paragraphe d'une de ses nouvelles dans un des personnages. Je laisse aux fans ou experts le soin de le découvrir.

Enfin vous pourrez trouver bien des traits de caractère ou d'anecdotes de membres de ma vaste famille parmi les lignes de Shadow Island. Mais à part ceux-ci, il y a peu de chances qu'ils ne vous évoquent quelque chose...

La musique utilisée pour l'introduction et la conclusion du jeu a été empruntée au film « Sherlock Holmes » de Guy Ritchie sorti en 2009.



L'histoire de la famille Morton

*« Toutes les familles heureuses se ressemblent ;
mais chaque famille malheureuse l'est à sa façon ».*
Léon Tolstoï - Anna Karénine

Il n'est pas forcément aisé de résumer une intrigue principale. Il est probable que certaines précisions soient restées dans les fiches de personnage dont la lecture dressera le tableau complet du huis clos.

L'histoire de Shadow Island c'est l'histoire de la famille Morton. Sans l'impulsion d'Obed Morton, cette île ne serait restée qu'un caillou au milieu de l'océan.

L'amour d'une vie



L'histoire débuta en 1862 lorsqu'Obed Morton médecin bien en vue de Boston à la réputation de vieux garçon, tomba amoureux d'Alicia Winterfield, la fille d'un de ses confrères de plus de trente ans sa cadette. Après plus d'une année de cour assidue, Obed obtint la main d'Alicia. Il était fou de sa femme. Elle, jeune, jolie et soumise et rendit tout son amour à Obed. Rapidement le couple souhaita avoir des enfants et Obed devint l'homme le plus heureux de Boston lorsque son épouse lui annonça qu'elle était enceinte. Hélas la grossesse se passa mal et en 1864 Alicia mourut en couches en mettant au monde deux jumeaux homozygotes : Jeremy et Franklin. Obed ne se remit jamais de la mort de son épouse et c'est de ce triste drame que découle toute notre terrible histoire.

Les confins de la folie

Obed se persuada qu'Alicia son amour n'était pas morte et que son âme avait survécu car elle lui avait dit sur son lit de mort que rien ne pouvait les séparer. Il prétendit alors qu'elle lui rendait visite pendant la nuit. Ses rares amis tentèrent de lui faire entendre raison mais rien n'y fit : Obed commença à s'intéresser au paranormal et se fit embobiner par des charlatans. Il consulta des voyant(e)s et autres spirites qui lui firent croire moyennant espèces sonnantes et trébuchantes que sa femme l'entendait et



lui parlait. Il délaissa progressivement ses deux fils qu'il fit mettre dans un pensionnat huppé à Boston. Il ne vécut que pour le souvenir de son épouse défunte.

Obed décida de mettre toute son énergie à la recherche d'une façon de communiquer avec sa femme. Progressivement il s'orienta vers la sorcellerie ou la magie noire. Lors d'une de ses recherches dans la bibliothèque interdite de l'Université de Miskatonic d'Arkham, il découvrit le livre maudit « Unaussprechlichen Kulten » (les Cultes innommables).

C'est dans ce document de 1839 que Friedrich Wilhelm von Junzt relate ses rencontres aux États-Unis avec les descendants des tribus Abkanis qui vécurent dix mille ans avant notre ère. Très avancée, cette tribu possédait une forme d'écriture antérieure à tout ce que l'on connaissait, bien avant les hiéroglyphes égyptiens. Tout son système social était basé sur l'initiation au titre de "gardien", gardien du passage vers une autre dimension. En effet cette tribu croyait en l'existence d'un monde des Ombres en opposition avec le nôtre, celui de la Lumière, et que c'était dans ce monde des Ombres que survivaient les âmes des morts. Seuls certains Abkanis pouvaient communiquer, voire même passer d'un monde à l'autre ; on les appelait : les « gardiens ». Continuant ses recherches, Obed découvrit que le berceau de la tribu Abkanis se trouvait sur une île inhabitée au large de Innsmouth du Comté d'Essex (Massachusetts) que les habitants du coin nommaient Shadow Island. Morton arriva à convaincre les autorités locales de lui vendre l'île. Il y fit construire un manoir et embaucha un intendant Edenshaw Muraco, un pêcheur d'Innsmouth. Des rumeurs locales prétendaient que l'île était hantée.

Obed fut convaincu que c'était le lieu qui lui permettrait d'ouvrir la porte vers l'autre monde afin de retrouver Alicia. Il se lança à corps perdu dans ses recherches. Il fit des fouilles archéologiques, découvrit des tablettes d'argile où étaient retranscrits l'étrange écriture Abkanis et tenta de les déchiffrer. Il y mit tout son cœur et toute son énergie. Il vendit sa maison de Boston et s'installa définitivement sur Shadow Island. Chaque été, il recevait ses enfants de retour du pensionnat. Obed marqua rapidement une nette préférence pour Jeremy qui lui semblait posséder un esprit scientifique plus prononcé que Franklin qui lui apparaissait plus rêveur et surtout plus rebelle. Petit à petit Franklin se sentit délaissé et une complicité grandit entre Obed et Jeremy. Progressivement le père expliqua à son fils la légende Abkanis et lui apprit que leur savoir était retranscrit sur des tablettes.

Jeremy fasciné fut le seul à pouvoir se rendre dans le bureau de son père. Franklin et les domestiques y étaient interdits. Le fossé se creusa progressivement entre les deux frères qui s'éloignèrent l'un de l'autre. Franklin trouva du réconfort auprès d'Edenshaw, l'intendant. Ce dernier

est un lointain descendant des Abkanis et une amitié naquit entre l'enfant et l'homme. Ce dernier finit par mettre en garde son jeune maître sur le monde de l'ombre et le fait qu'il était préférable de laisser toutes ces histoires dans le passé.

La légende Abkanis

Shadow Island était une île sur laquelle chaque année le monde des Ombres et le monde de la Lumière entraient en contact. Des membres de la tribu Abkanis, sorte de chamans étaient chargés d'empêcher que l'ombre ne pénétrât dans la lumière. C'étaient les gardiens. Les Ta-Baas en Abkanis. Des sortes d'intercesseurs entre les deux mondes. C'était le gardien qui dialoguait, négociait avec son alter ego le gardien du monde des Ombres. Le but des gardiens des deux côtés était d'éviter l'interpénétration des deux univers afin de sauvegarder une forme d'harmonie. Le monde des ombres était habité par de terribles créatures horribles et indicibles qui cherchaient à entrer dans le monde de la lumière. Pour les apaiser et les empêcher de traverser le voile entre les deux mondes, les gardiens Abkanis sacrifiaient lors d'une cérémonie annuelle des jeunes enfants afin de soulager leur soif de sang de ces horreurs.

Mais la légende dit qu'un jour un Ta-baas qui avait perdu un être cher ne respecta pas les us et coutumes et réussit à ouvrir la porte des ombres dans le but de revoir sa bien-aimée. Hélas, cela n'eut pas le résultat escompté et de terribles créatures vinrent massacrer la tribu. Une véritable apocalypse s'abattit sur les Abkanis. Les rares survivants parvinrent à se rassembler et décidèrent de tenter via un rituel puissant de refermer la porte des ombres. Nul ne sait comment ils réussirent mais les créatures furent renvoyées dans leur monde. La porte fut refermée et les derniers Abkanis fuirent l'endroit et s'éparpillèrent. Pour le Monde des Ombres, la porte « Abkanis » tomba dans l'oubli. Jusqu'à ce qu'Obed déterra cette vieille histoire.

Le gardien du monde des Ombres

Il existait donc l'équivalent du Ta-baas côté monde des ombres. Il apparaissait aux Abkanis comme une créature humanoïde très laide et poilue. Que l'entendement humain aurait bien du mal à décrire en ces lignes.

Les découvertes d'Obed

Obed finit par arriver à déchiffrer une partie des tablettes. Pour devenir gardien du monde des ombres, il lui faudrait effectuer un rituel.

- ✓ boire le sang d'un nouveau-né dont l'âge n'a pas dépassé une année d'existence



- ✓ récupérer le sang grâce à un objet précis enchanté par la magie indienne. Une dague appelée Chiit'ar.
- ✓ effectuer la cérémonie de nuit en récitant une incantation précise
- ✓ le faire le jour des Ombres (une fois par an)

Après le rituel, le nouveau gardien devenait capable de communiquer avec le monde des Ombres. Fort de cette découverte après des années de recherches, Obed se mit à la recherche de la dague. Il continua ses fouilles dans le nord de l'île. Et découvrit dans le tombeau d'un gardien Abkanis, la fameuse Chiit'ar. Décidé à tenter l'expérience, Obed sombra définitivement dans la folie et voulut trouver un enfant à sacrifier pour effectuer son rituel. Alors il se rendit sur le continent à la recherche d'une personne capable de l'aider. Il réussit à convaincre un truand notoire de Boston, Ardian Lewis de lui procurer des enfants. Ce dernier accepta. Il commença à voler des nouveau-nés dans des orphelinats ou à les acheter à des parents désœuvrés. Il les vendait à Obed 1000 dollars chaque et venait directement sur Shadow Island, lui apporter les pauvres enfants. Les soirs de livraison, Obed donnait son congé à Edenshaw et Ardian Lewis traversait l'océan avec une petite embarcation pour effectuer sa base besogne. Obed en sacrifia quatre sans qu'il n'arrivât aux effets escomptés. Ses cérémonies furent des échecs et il ne se passa rigoureusement rien. Il enterra dans l'île les restes des enfants. Un beau jour de 1886, un homme repéra le manège d'Ardian Lewis et prévint les autorités. La police fit son enquête et voulut prendre le truand et son acheteur sur le fait. Elle se rendit rapidement auprès d'Edenshaw en la personne de l'inspecteur O'Culligan. Il le somma de les accompagner à Shadow Island un soir de livraison. L'intendant obtempéra malgré l'impression de trahir son maître. Arrivés à Shadow Island de nuit avec d'autres inspecteurs, ils interrompirent Obed au début d'une cérémonie, un bébé dans une main et dans l'autre la Chiit'ar. Une courte lutte se déroula avec les inspecteurs et Obed fut maîtrisé et le bébé sauvé. Le maître des lieux tenait des propos incohérents. L'inspecteur O'Culligan était ennuyé par la tournure des événements car Obed Morton était un notable et il voulait à tout prix éviter un scandale. L'affaire fut étouffée. Seul Ardian Lewis fut arrêté et accusé de trafic d'enfants. Il fut condamné à une lourde peine de bagne. Jeremy et Franklin Morton furent épargnés et ils ne surent rien des activités morbides de leur père. Edenshaw récupéra la dague et la remit dans la tombe du Gardien au nord de l'île, en espérant que son maître retrouvât le chemin de la raison.

La fin d'Obed Morton

Obed sombra dans la dépression et la folie ne parlant presque plus à son intentant. Il continua cependant ses recherches. Il pensa faire une découverte décisive : il existerait un autre rituel pour devenir Gardien. Un

rituel sans sacrifice humain. Un rituel qu'il appela blanc en opposition avec celui qu'il avait précédemment essayé. Le noir. Fort de cette conviction, Obed se prépara seul sur Shadow Island à réussir ce rituel lors du prochain jour des Ombres. Le 30 juin 1887, Obed réussit à rouvrir la Porte des Ombres. Hélas une horrible et indicible créature le repéra et déchira la voile pour pénétrer dans le monde de la Lumière. Elle le massacra. Edenshaw retrouva son corps le lendemain dans le jardin de l'île. Une nouvelle fois l'affaire fut étouffée par l'inspecteur O'Culligan. Officiellement Obed s'était suicidé avec une arme à feu et avait laissé une lettre pour expliquer son geste « pour retrouver Alicia l'amour de sa vie ». Cependant Franklin supputa que l'histoire était plus compliquée que cela sans en avoir la preuve. Il ne vit jamais la lettre d'adieu et pour cause, elle n'existait pas. Jérémie fut anéanti par la nouvelle alors qu'il s'apprêtait à présenter à son père, Élisabeth la femme dont il était tombé amoureux et qu'il souhaitait épouser. Le corps de Obed Morton fut rapatrié sur Boston et fut enterré auprès de sa bien-aimée Alicia.

La brouille entre les deux frères

À la mort d'Obed, les deux frères héritèrent de la fortune familiale mais ne réussirent pas à s'entendre sur le sort Shadow Island. Franklin voulait vendre l'île alors que Jeremy restait attaché à la demeure construite par son père. Il garda un fort ressentiment envers son jumeau. Jeremy se lança dans de brillantes études de médecine et ouvrit un cabinet à Boston. Parallèlement il obtint un poste à l'université de Boston afin de donner des cours de médecine, d'anatomie et d'anthropologie. Il se maria à Élisabeth Harrington, sœur d'un de ses camarades de promotion et devint à l'instar de son père un notable de Boston. Sa nouvelle vie étant complètement consacrée à sa famille et son métier, Jeremy n'attachait plus d'importance aux enseignements de son père.

Franklin, en froid avec son frère, se lança dans des affaires plus ou moins réussies à Boston. Il éprouva une affection secrète pour sa belle-sœur et sans vraiment s'en rendre compte jalouxa son jumeau dont il n'était plus très proche. Ne voyant pas d'issue à sa vie, il finit par réaliser un vieux rêve et s'embarqua dans un bateau pour l'Europe. Il bourlingua en Asie, en Afrique, au Moyen-Orient faisant des affaires plus ou moins lucratives. Il n'eut quasiment aucun contact avec son frère, sa belle-sœur et leurs enfants pendant près de dix-sept ans. Il ne se maria pas et n'eut pas d'enfants. Il réapparaît vers 1905. Ruiné, fatigué et usé par ses années de voyages. Les retrouvailles avec son frère ne furent guère chaleureuses. Il avait ressenti le besoin d'un retour vers ses racines et décida de s'installer à Shadow Island pour y vivre plus ou moins reclus afin d'y écrire ses mémoires de voyageur. Il y retrouva avec plaisir le vieux Edenshaw qui

vivait à Innsmouth mais qui était toujours chargé de s'occuper de Shadow Island et de son manoir, résidence d'été pour Jeremy, Élisabeth et leurs enfants.

Le drame Jeremy Morton

Été 1907, Jeremy Morton découvrit dans un livre des étagères du bureau jadis occupé par son père une note décrivant un livre étrange le «Unaussprechlichen Kulten» (les Cultes innommables) d'un certain Friedrich Wilhelm von Junzt. De retour à Boston, par simple curiosité, il essaya de se renseigner où se procurer ce livre. Mais se rendant compte que son existence même était sujette à caution, Jeremy se trouva progressivement pris de frénésie et déploya tous ses moyens pour le retrouver. Il finit par apprendre que le seul exemplaire de la côte est américaine se trouvait dans la bibliothèque interdite de l'université Miskatonic d'Arkham. Il fit une demande discrète auprès des autorités de l'établissement pour s'y rendre et ces dernières de par son statut de notable bien sous tout rapport acceptèrent volontiers la venue de Jeremy Morton. Il se rendit à l'automne 1907 à Arkham et passa une journée à consulter le livre de von Junzt. Jeremy en revint changé à jamais. Le livre maléfique ayant perverti son cœur. Comme celui de son père auparavant.

Jeremy fasciné redécouvrit l'histoire Abkanis et se remémora les étés passés avec son père à effectuer des fouilles dans le nord de Shadow Island et à essayer de traduire les tablettes laissées en héritage par cette tribu. Progressivement il délaissa sa femme et ses enfants se lançant dans les recherches de son géniteur. Il comprit ce que son père voulut faire et petit à petit l'idée germa dans son esprit qu'il pouvait lui aussi devenir un Gardien et pouvoir partir à la rencontre du monde des Ombres.

En 1908, Jeremy décida d'installer sa famille à Shadow Island considérant que la clé du mystère Abkanis ne pouvait que se trouver dans le berceau de cette étrange tribu. Ce fut un terrible choc pour la famille Morton et pour son épouse Élisabeth. Ils abandonnèrent toute leur vie sociale pour s'enterrer dans un lieu très isolé et rejoindre le solitaire Franklin. Ce fut ce dernier qui, sur proposition de Jeremy, devint le précepteur des enfants.

Progressivement Jeremy Morton sombra dans une triste folie et devint un être de plus en plus froid, détaché des contraintes de son entourage et obsédé par un unique but : percer le mystère des Abkanis.

Sa dernière joie commune avec sa femme, fut en 1909, le départ de Bruce pour l'université. Pour le reste ses autres enfants apprirent à vivre avec le regard froid et méprisant de leur père.

Élisabeth elle s'enfonça progressivement dans la dépression et ne trouva réconfort qu'auprès de son beau-frère Franklin. Progressivement ces deux solitudes se rapprochèrent jusqu'à devenir intimes. Sans que Jeremy ne se rendit compte de rien. Ils finirent par fauter et Élisabeth tomba enceinte.

Prise de remords, elle avoua sa faute à Jeremy qui en resta complètement de marbre. Élisabeth en fut grandement meurtrie pensant que son époux par sa froideur souhaitait la punir. La naissance de sa fille illégitime Alicia fut pour elle une terrible souffrance.

Jeremy suivit les traces de son père Obed et refit le même chemin. Il découvrit cependant l'existence d'un cycle annuel du jour des ombres, le jour où les deux mondes étaient les plus proches et où les Abkanis effectuaient leurs rituels de Ta-Baas. Il finit aussi par croire que seul un sacrifice d'un enfant n'ayant vu la fin de sa première année, pourra l'aider à ouvrir le passage sur le Monde des ombres. Il pensa aussi que son père avait commis une erreur d'interprétation qui lui avait fait procéder un mauvais calcul pour le jour des Ombres. Et que cette erreur était la cause principale de son échec.

Le premier mars 1912: le jour des Ombres de Jeremy Morton

Jeremy Morton avait la certitude que son calcul était bon et que le prochain jour des Ombres qui devait avoir lieu le premier mars 1912 était la date où les deux mondes ne pouvaient pas être plus proches l'un de l'autre. Il devint de plus en plus sombre. Persuadé qu'il allait pouvoir communiquer avec son père défunt. Le jour dit, une tempête se déclencha.

Il lui fallait un jeune enfant à sacrifier. Naturellement, dans son cerveau envahit par la folie, il pensa à la jeune Alicia qui venait de naître. Le soir venu, ne voulant que personne interférât, Jeremy agit. Il donna à sa femme un puissant somnifère sans qu'elle ne doutât de rien. Son frère et ses enfants dormaient dans l'autre aile du manoir. Il avait envoyé Edenshaw sur le continent afin qu'il ne fût non plus présent. À la nuit tombée, alors que le manoir dormait, Jeremy s'empara d'Alicia dans son berceau. Il emmena la pauvre enfant dans son bureau.

Ce que Jeremy ne savait pas, c'était que deux de ses enfants avaient pour habitude de faire le mur et se promener dans le manoir la nuit tombée. Il s'agissait des deux jumeaux inséparables : Hugh et Édith. Ce soir-là passant devant le bureau de leur père qui était ouvert - chose très rare le bureau étant une pièce interdite aux enfants- les deux jeunes adolescents entrèrent innocemment dans la pièce avant le retour de leur père. Dès qu'ils l'entendirent, ils furent pris de panique et se cachèrent derrière un sofa. Ce qu'ils observèrent les horrifièrent.

Jeremy avait ouvert la fenêtre. La pluie et le vent balayait l'île. Il sortit l'enfant de son couffin. Alicia n'émit aucun un son. Il tint dans son autre main, une dague. Il entailla le cou du nourrisson. Une trainée de sang. Le bébé ne pleurait pas. Il psalmodia des incantations incompréhensibles. Il recueillit une goutte de sang et la fit boire à l'enfant ! Puis il en but une. Un sourire dément aux lèvres. Puis il dressa le poignard. Le sacrifice pouvait débiter ! La suite fut complètement inattendue. La goutte de sang

bue par Alicia provoqua une étrange réaction dans le Monde des Ombres. Ce geste était impie. Et cela provoqua la colère du gardien du Monde des Ombres. Il ne put s'empêcher de déchirer le voile entre les deux mondes et d'apparaître dans le bureau de Jeremy. Parallèlement, Hugh se décida à agir pour empêcher le forfait de son père. Il se dressa et se rua vers son géniteur. Jeremy se retourna mais au lieu de voir son fils s'approcher, il vit le gardien du monde des ombres. La créature velue à l'apparence de parodie humaine. Tétanisé, il n'eut aucun geste. La créature le poussa violemment pendant que Hugh lui arracha Alicia de sa main. Le choc fit basculer Jeremy dans le vide qui s'écrasa deux étages plus bas. Hugh fut persuadé qu'il était le responsable de la chute de son père. Edith qui fut témoin de toute la scène vit parfaitement la créature mais préféra cependant le taire à son frère. Lorsque plus tard, elle voudra le consoler elle découvrira sur son épaule un poil du gardien du monde des Ombres. Elle le garda dans une petite boîte sur elle afin de se rappeler qu'elle n'avait pas rêvé la scène qu'elle venait de vivre.

Ellen qui ne dormait pas aperçut de sa fenêtre la chute de son père. Elle mit quelques secondes à comprendre ce qu'elle venait d'observer. Elle crût même voir une silhouette à la fenêtre (la créature). Ce fut donc elle qui découvrit le corps de Jeremy en poussant un grand cri dans la nuit. Pendant ce temps, les deux jumeaux regagnèrent leurs chambres en ayant remis préalablement Alicia dans son berceau sans qu'Élisabeth dormant à poings fermés ne s'en rendît compte.

Ellen frappa à la porte de Franklin et donna l'alerte. Peu de temps après toute la famille Morton fut devant le corps sans vie de Jeremy.

Le lendemain Edenshaw avertit les autorités. L'inspecteur O'Culligan particulièrement méfiant de tout ce qui pouvait concerner les Morton, fit une petite enquête, interrogea Ellen et les autres membres de la famille. Face à l'absence d'indices, il conclut à un suicide. Élisabeth Morton était inconsolable. On enterra Jeremy Morton auprès de son père et de sa mère, dans le caveau familial dans un cimetière de Boston. À la fin de la cérémonie, il y eut un incident. William Morton le deuxième fils de la famille annonça à sa mère que libéré de l'oppression de son père, il quittait Shadow Island pour allait faire sa vie. La réprobation de ses frères et sœurs face à une telle attitude fut générale. William par cet acte se mettait au ban des Morton.

Alicia

En buvant une goutte de son propre sang, le jour des Ombres, Alicia devint une Gardienne sans le savoir. Elle reçut par cet acte impie, la mémoire de tous les gardiens ayant existé avant elle. Et étrangement dès qu'elle eut but son propre sang durant le rituel, elle sut immédiatement parler. Mais le pire pour la pauvre enfant fut qu'elle se mit à entendre dans sa tête les

voix de sa « famille morte ». Les esprits de son grand-père Obed et de son oncle Jeremy lors de leurs morts et l'échec de leurs rituels respectifs ne se rendirent point dans le monde des Ombres. Le gardien les ayant congédiés dans une sorte de purgatoire. Un espace restreint entre les deux mondes. Hélas pour Alicia son cerveau était en contact direct avec ce purgatoire. Et elle entendait précisément les voix de ses deux aînés. Obed et Jeremy se relayant dans l'esprit de la pauvre enfant. Lui réclamant de l'aide. Mais elle s'y refusait car elle gardait le souvenir de Jeremy poignardé en main voulant la tuer et découvrit qu'Obed avait auparavant tué de jeunes enfants. Ce refus eut pour effet de la rendre complètement muette. Alicia ne parla jamais. Elle n'avait que des dialogues intérieurs. Elle craignait seulement qu'en parlant les voix ne prissent le dessus sur elle et ne la perdre à jamais. Donc dès son plus jeune âge et bien que les médecins n'eurent pas trouvé de problème physique, Alicia ne dit mot. Hélas chaque année lorsque le jour des ombres approchait, toutes les voix des âmes des gardiens résonnaient dans son esprit. La pauvre enfant souffrant le martyr prit l'habitude d'avoir une réaction physique violente comme se rouler par terre ou vouloir se mutiler voir même essayer de mettre fin à ses jours afin de faire cesser ses tourments. Pour l'extérieur, Alicia faisait une « crise ». La première eut lieu lorsqu'elle avait quatre ans. Elle interrompit le repas familial et voulut se saisir d'un couteau. Édith sa sœur l'en empêcha. On dut la maîtriser. Elle avait des sortes de spasmes. Il fallut l'attacher. Des médecins vinrent mais ne trouvèrent aucun remède. Ils conseillèrent de la faire quitter Shadow Island. Elle passa quelques séjours chez Ellen et chez Bruce mais son état ne s'arrangea pas. Bruce émit l'idée de la faire interner dans un institut. Mais Elisabeth refusa tout net. Elle considérait que sa fille, pour laquelle elle n'avait aucune affection, était une faute qu'elle devait avoir toujours sous les yeux afin d'expié son péché. Alicia resta donc à Shadow Island et ne trouva d'affection qu'auprès de Franklin son vrai père et de sa sœur Pearl la seule qui osait s'en approcher. Tous les autres vécurent dans la crainte d'une nouvelle crise.

La commémoration

Les années passèrent. Progressivement les enfants Morton quittèrent Shadow Island fonder des familles sur le continent. Chaque année Elisabeth réunit ses huit enfants à Shadow Island pour un repas du souvenir le jour de la date du décès de Jérémy. Seuls les Morton y étaient conviés. Les conjoints n'étaient pas les bienvenus. Elle fut très stricte sur ce point. Cette cérémonie ne concernant selon elle que les Morton. Ses petits-enfants accompagnaient rarement leurs parents. Seul Edenshaw était accepté comme vieil ami de la famille et chose exceptionnelle participait au repas. Quelques domestiques travaillaient aussi ce jour-là. William le second fils ne vint jamais à aucune commémoration. Depuis son départ précipité suite



à la mort de son père, il ne tint jamais à honorer sa mémoire. Considérant que son père lui avait depuis toujours préféré Bruce.

Élisabeth pour sa part vivait dans le souvenir de son mari défunt et si un temps elle fut proche de Franklin, suite à leur faute, elle garda une distance et une froideur à toute épreuve pour son beau-frère. Elle pensait que tout son malheur vient de son adultère. Elle n'autorisait pas qu'on salît la mémoire de Jeremy. Elle interdisait l'accès à son bureau pendant quinze ans et n'autorisait personne à y pénétrer. Elle gardait la clé autour de son cou. Elle-même ne s'y rendait jamais. Élisabeth faisait une prière au moment de la bénédiction du repas. Généralement celui-ci était peu gai malgré les retrouvailles de certains membres de la famille. Les enfants qui n'habitaient plus sur l'île quittaient dès le lendemain les lieux et ne revenaient généralement que l'année suivante. Seuls restaient sur l'île Élisabeth, Alicia et l'Oncle Franklin qui s'occupait de cette dernière.

Bruce et le gardien du monde des ombres

Les crises d'Alicia se succédèrent chaque année à la période du jour des Ombres. Atteignant leur paroxysme lors du jour précis. La pauvre Alicia le cerveau vrillé par des milliers de voix psalmodiant dans une langue inconnue, pouvait aussi apercevoir le monde des Ombres et son gardien. Sa raison était proche de céder. En février 1926, on la crut perdue. Sa crise fut d'une violence insoutenable et Alicia sembla aux portes de la mort. Dans un moment de compassion, Élisabeth fit appeler Bruce à son chevet. Ce dernier répondit à l'appel de sa mère. Il veilla sa jeune jour et nuit avec l'aide d'oncle Franklin tentant de lui administrer des soins. Une nuit, Bruce s'étant endormi, se réveilla et vit sa sœur debout proche d'une fenêtre de sa chambre. Il était à bout de forces mais il vint la rejoindre pour lui demander de retourner dans son lit. C'est alors que Bruce eut une vision qui faillit lui faire perdre la raison quand il découvrit face à sa sœur, dans les jardins du manoir, le gardien du monde des Ombres qui tentaient de communiquer avec Alicia. La vue de cette parodie d'humanité fut un terrible choc pour Bruce. Qui se réfugia dans le déni en pensant qu'il rêvait. Alicia défaillit. Bruce la retint et la remit dans son lit. Lorsqu'il se retourna la créature avait disparu. Bruce effrayé se rassit dans un fauteuil, la main de sa sœur dans la sienne et s'endormit épuisé. Le lendemain ce fut oncle Franklin qui le réveilla. La fièvre d'Alicia était tombée et elle semblait sauvée. Bruce troublé se rendit dans les jardins du manoir devant la fenêtre où il avait eu sa terrible vision de la créature. Il espérait se convaincre qu'il avait rêvé. Mais lorsqu'il trouva des longs poils identiques à ceux qu'Édith découvrit sur l'épaule de Hugh, il dut se rendre à l'évidence : la créature était réelle. Il quitta Shadow Island très troublé. Il fit expertiser par un ami zoologue ces longs poils et ce dernier crut à un

canular ces poils n'appartenant à aucune espèce connue. La raison de Bruce vacilla à cette nouvelle.

Le cas William Morton

William Morton était un cas à part dans la famille Morton. Il fut le second de la famille et son père Jeremy le mit toujours en compétition avec son aîné Bruce. Il en tira un complexe d'infériorité, beaucoup d'amertume pour l'existence et la certitude que son père le détestait. Dès sa mort sans aucune délicatesse, il partit à Boston vivre sa vie et évitant le plus possible le contact avec sa famille. Il fit un mariage arrangé et se lança dans les affaires. Mais il ne perdit pas pour autant l'amertume de sa jeunesse. William rêvait d'une vraie vie et pensait que la sienne était banale et ennuyeuse. Il eut un fils. Mais il ne trouva ni auprès de lui, ni auprès de sa femme aucun réconfort. Et il devint de plus en plus sombre. Les années passèrent sans qu'il ne vit aucun changement.

Jusqu'à un jour de 1926 où à la sortie de son club, il rencontra une jeune fille de basse extraction vendeuse de fleurs, une certaine Dolorès Lewis. Il en tomba éperdument amoureux. Ce qu'il ne savait pas c'était que Dolorès était la fille d'Arrian Lewis l'homme qui fit vingt ans de bagne sans qu'Obed Morton ne fût inquiet de la mort de nouveaux nés. Ce dernier transmet à sa fille la haine du nom des Morton. Dolorès repéra volontairement William Morton et essaya de se faire remarquer. Elle fit mouche. Son intention était de se venger du nom des Morton en le salissant. Elle réussit au-delà de ses espérances. William quitta tout pour elle. Il abandonna sa femme et son fils. Le scandale fut énorme à Boston. Le nom Morton était souillé. Il demanda le divorce et finit par l'obtenir. William fuit avec Dolorès dans une ville au nord du Massachusetts, Lowell. Ce dernier voulait épouser sa dulcinée et il trouva un pasteur qui acceptait de les marier. Mais la veille de la cérémonie, Dolorès avoua à William qu'elle ne l'aimait pas et qu'elle avait cherché à venger son défunt père. Elle lui rit au nez et lui cria qu'Obed son grand-père avait tué des enfants pour les sacrifier à une divinité. Le monde de William s'écroula. Pris de folie, il voulut faire taire Dolorès et l'étrangla. Il cacha son corps sous un lit et fuit Lowell. Déboussolé, perdu, William trouva refuge auprès de sa sœur préférée Ellen qui pensant que son frère était sur le chemin de la rédemption accepta de l'aider. William voulait se cacher car il se doutait que la police était à ses trousses. Il n'avait plus goût à la vie mais n'avait qu'un désir : comprendre l'histoire de son grand-père Obed et cette histoire de nouveau-nés assassinés. Ce fut pourquoi pour la première fois, il accepta de se rendre à la quinzième commémoration de la mort de son père.

Les errements de Tyrone

Plusieurs mois avant ce quinzième anniversaire, Tyrone le cadet reçut le jour de sa majorité, du cabinet de notaire familial de Boston, une étrange lettre. Elle était écrite de la main de son père qui l'avait glissée dans son testament et semblait lui parler de sa tombe. Jeremy la rédigea peu de temps avant sa tentative de communiquer avec le monde des Ombres en sacrifiant Alicia. Il expliquait à Tyrone qu'il plaçait tout son espoir, en cas d'échec, en lui le dernier mâle de la famille afin qu'il devînt son héritier et qu'il réussisse là où son grand-père et son père avait échoué avant lui : devenir un Gardien du Monde des Ombres. Tyrone fut bouleversé par les derniers mots de la lettre qui sous-entendait que son père n'était peut-être pas mort accidentellement ce qu'il avait toujours cru. Étant un enfant de sept ans lors du drame, sa famille lui cacha la version officielle du suicide de son père. Et même si en grandissant, il se doutait de quelque chose, le voir écrit en toutes lettres de la main de son père, provoqua une onde de choc dans son esprit. Garçon ne souhaitant pas suivre la voie que lui avait tracée son aîné Bruce, Tyrone se trouva une raison de vivre et consacra toute son énergie à suivre le chemin de son père et son grand-père. Jeune étudiant à l'université d'Arkham, il découvrit qu'il y existait une bibliothèque interdite où étaient exposés les livres impies. Il réussit à y pénétrer et à lire quelques pages du livre maudit « Unaussprechlichen Kulten » sur la légende Abkanis. Et comme son père et son grand-père avant lui, il fut corrompu par l'œuvre maléfique. Edgar Bakery le gardien de la bibliothèque lui trouvant un drôle d'air refusa qu'il ait de nouveau accès au lieu. Et malgré les demandes insistantes d'un Tyrone frustré qui n'avait lu que quelques pages, il ne céda point. Tyrone plus décidé que jamais essaya d'y pénétrer de nuit mais fut surpris par Bakery. Une lutte s'ensuivit. Tyrone assomma le gardien et put se rendre dans la bibliothèque grâce à ses clefs. Mais sa joie fut de courte durée, Bakery réveillé alla chercher de l'aide qui lui permit de maîtriser le jeune Morton et de le consigner dans sa chambre. Le lendemain le doyen de l'université convoqua Tyrone et lui signifia son renvoi. Désabusé Tyrone quitta Arkham. Il fanfaronna devant son frère Bruce lui annonçant qu'il avait abandonné de lui-même ses études aspirant à une vie hors des sentiers battus. Son aîné fut très en colère après lui. Mais Tyrone n'avait plus qu'une idée fixe : suivre les pas de son père. Il s'installa dans un quartier sordide et devint obsédé par ses recherches. Malheureusement elles ne menaient à rien. Et il eut la certitude que la réponse à ses questions sur la légende Abkanis se trouvait dans le bureau de son père dont sa mère interdisait l'accès depuis la cruelle nuit de sa mort. Alors Tyrone fit une visite à Shadow Island. Officiellement pour demander de l'argent à sa mère mais en sous-main il lui fit la requête de pouvoir accéder au bureau. Elisabeth faillit céder face au désir de son

fils préféré mais au dernier moment une lueur dans l'œil de Tyrone lui rappela la folie de feu son mari et elle s'y refusa. Tyrone, troublé, quitta Shadow Island se promettant que la prochaine fois, il saurait convaincre sa mère.

Face à la conduite de son jeune frère qu'il jugeait inqualifiable, Bruce décida de demander à un de ses amis Archibald Hamilton de mener une petite enquête sur Tyrone afin d'en savoir plus sur ses activités depuis l'abandon de ses études. Hamilton se rendit à Arkham et découvrit le renvoi de Tyrone puis ensuite il le surveilla et questionna son entourage dans le quartier sordide où il habitait pour se rendre compte que le dernier fils de Jeremy Morton n'était plus dans le droit chemin. Il écrivit une longue lettre à Bruce pour expliquer les errements de son jeune frère. Celle-ci arriva à Shadow Island la veille de la commémoration annuelle.

Le quinzième anniversaire

Le premier mars 1927 a lieu la quinzième commémoration de la mort de Jeremy. Mais ce que les Morton ne savent pas c'est que selon le calcul Abkanis, cette date précise est un jour des Ombres. Le cycle durant quinze ans. Surtout c'est le moment où les deux mondes sont les plus proches l'un de l'autre et où la communication est la plus aisée.

Tyrone arriva le premier, deux jours avant. Son but était de faire ouvrir le bureau de son père mais aussi essayer de retrouver la fameuse Chiit'ar, dague sacrificielle des Abkanis. Il se rendit le premier après-midi dans le nord de l'île pour y faire des fouilles afin de le retrouver. Il arriva à ses fins non sans mal. Il rentra au manoir la nuit tombée provoquant l'inquiétude d'Élisabeth et de Franklin. Ce dernier partit à sa recherche et le rencontra sur le chemin du retour, le pantalon couvert de terre. Tyrone inventa une excuse pour son oncle qui le laissa perplexe.

Puis arrivèrent les jours suivants, les autres enfants. C'était Edenshaw qui allait les chercher en bateau. Pearl vint avec son nouveau-né qu'elle avait appelé du prénom de sa mère. Son but était de lui la présenter car elles étaient en froid depuis son départ l'an passé. Élisabeth ne pardonnant pas à Pearl de l'avoir abandonnée pour se marier alors qu'elle lui avait promis de rester toujours à ses côtés. La surprise fut l'arrivée de William avec Ellen. Bruce était furieux après sa sœur. Surtout qu'elle ne lui avait rien dit et le mit devant le fait accompli. Les derniers arrivants, le premier mars furent les jumeaux Édith et Hugh. Pour ce dernier revenir sur l'île de ce qu'il croit être son crime est une souffrance. Lors du dernier voyage Edenshaw récupéra le courrier à Innsmouth et la lettre d'Hamilton pour Bruce. Mais son vieil âge fit qu'il oublia de lui donner avant le début du repas. Surtout le vieil intendant troublé par la présence de William sentait qu'il pouvait de nouveau se passer un drame à Shadow Island. Pour en

avoir le cœur net, il se rendit dans l'après-midi du premier mars dans le nord de l'île et constata avec désolation la profanation des tombeaux Abkanis et la nouvelle disparition de la Chiit'ar. Dépité il rendit au manoir la rage au cœur et se demandant que faire pour empêcher un drame qu'il pressentait.

Le soir tout le monde était à table autour d'Élisabeth. Ses huit enfants, son beau-frère Franklin et Edenshaw le fidèle intendant de Shadow Island. Elle fait une petite prière et le repas débute dans un silence de mort.



L'enjeu de la soirée

Que se passe-t-il vraiment lors de cette soirée du premier mars 1927 à Shadow Island ? Le cycle Abkanis est à cette date au plus haut ([cf. aide de jeu Les notes de Jeremy](#)), c'est à dire que les deux mondes ne peuvent pas être plus proches. Quasiment au contact, la perméabilité est à son apogée. Ce rapprochement a un effet : il fait disparaître le « purgatoire » dans lequel les esprits d'Obed et Jeremy survivent. Au début de la soirée, il ne reste plus que quelques heures avant que cet « entre monde » disparaisse et avec eux à jamais le père et le fils Morton. Mais le problème est qu'Alicia de par sa nature impie et sa naissance étrange a une partie de son esprit qui lui aussi est présent dans ce « purgatoire ». Et lorsqu'il disparaîtra, elle disparaîtra également, c'est à dire qu'elle en mourra. L'enjeu donc de la soirée est de sauver Alicia. Encore faut-il arriver à le comprendre. Comment peut-on y arriver ? Il faut qu'un Ta-baas déchire le voile qui existe entre les deux mondes afin de permettre à l'esprit d'Alicia de fuir son « purgatoire » et de rejoindre définitivement le monde de la lumière. Pour cela il faut qu'un Ta-baas réussisse à réaliser le rituel. Le problème c'est qu'il existe dans les documents légués par Obed et Jeremy deux rituels ([cf. aide de jeu Les notes de Jeremy & Le carnet d'Obed](#)) :

- ✓ le rituel dit « noir » qui consiste à sacrifier un enfant. C'est le premier rituel qu'utilisa Obed Morton et qui le fit initier un odieux trafic de nouveaux nés et celui que Jeremy reprendra à son compte et chercha à réaliser le jour de sa mort
- ✓ le rituel dit « blanc » découvert par Obed qu'il exécuta le jour de sa mort mais qui échoua sans que personne n'ait d'explications. Ce rituel « blanc » est LE rituel qui peut sauver Alicia et il est décrit dans le carnet d'Obed. Mais pour fonctionner, il ne doit qu'être exécuté par un Ta-baas. Or le seul Ta-baas présent à Shadow Island est Alicia et elle seule. Si quelqu'un d'autre tente le rituel blanc, il échangera sa place avec l'esprit d'Alicia et en mourra.

En résumé : si personne ne tente quoi que ce soit, Alicia mourra à la fin de la soirée. Si quelqu'un tente de sauver Alicia en effectuant le rituel blanc, il en mourra mais Alicia sera sauvée. Si Alicia tente elle-même le rituel blanc et bien elle se sauvera.

Et dernière possibilité, si l'un des Morton tente de sacrifier l'enfant de Pearl en exécutant le rituel noir, il ne se passera strictement rien et il devra vivre avec le remord d'avoir tenté une telle folie.



Chronologie de la vie de la famille Morton

- 1831 Naissance à Boston d'Obed Morton.*
- 1841 Naissance à Boston d'Alicia Winterfield.*
- 1850 Naissance à Innsmouth d'Edenshaw Muraco.*
- 1863 Mariage à Boston d'Obed Morton et d'Alicia Winterfield.*
- 1864 Naissance à Boston des jumeaux Jeremy & Franklin Morton. Leur mère Alicia Winterfield meurt en couches.*
Elle est enterrée à Boston dans le caveau familial des Morton.
- 1868 Naissance à Boston d'Élisabeth Harrington.*
- 1876 Obed Morton achète l'île de Shadow Island au large d'Innsmouth et y fait construire une demeure.*
- 1880 Les travaux sont terminés et Obed Morton engage un intendant Edenshaw Muraco.*
- 1881 Jeremy Morton entre à l'université de Boston pour y étudier la médecine.*
Franklin Morton entre à l'université Miskatonic d'Arkham pour y étudier le droit.
- 1887 Mort à Shadow Island d'Obed Morton. Il est enterré auprès de son épouse à Boston.*
- 1888 Mariage à Boston de Jeremy Morton et d'Élisabeth Harrington.*
- 1889 Jeremy Morton achète la demeure de Tredilion Park à Boston et ouvre son cabinet de médecin.*
Franklin Morton quitte les États-Unis.
- 1890 Naissance à Boston de Bruce Morton, premier fils de Jeremy et Élisabeth.*
- 1892 Naissance à Boston de William Morton, second fils de Jeremy et Élisabeth.*
- 1895 Naissance à Boston de Ellen Morton, première fille de Jeremy et Élisabeth.*
- 1897 Naissance à Boston des jumeaux Hugh & Édith Morton, respectivement le troisième fils et la seconde fille de Jeremy et Élisabeth.*
- 1901 Naissance à Boston de Pearl Morton, troisième fille de Jeremy et Élisabeth.*
- 1905 Retour de Franklin Morton aux États-Unis qui s'installe à Shadow Island.*
Naissance à Boston de Tyrone Morton, quatrième fils de Jeremy et Élisabeth.
- 1908 La famille Morton quitte Tredilion Park sa demeure à Boston pour s'installer à Shadow Island.*
- 1909 Bruce Morton quitte Shadow Island pour étudier la médecine à*

l'université de Boston.

- 1911** *Naissance à Shadow Island d'Alicia Morton, quatrième fille de Jeremy et Elisabeth.*
- 1912** *Mort tragique à Shadow Island de Jeremy Morton. Il est enterré à Boston dans le caveau familial des Morton auprès de son père Obed et de sa mère Alicia.*
- 1913** *Bruce Morton épouse Adélaïde Spencer et s'installe à Boston. Elle lui donnera cinq enfants Andrew (1915), Howard (1917), Griffin (1922), Kate & Eloyce (1924).*
- 1914** *Ellen Morton épouse Elliot Brown et s'installe à Boston. Elle lui donnera quatre enfants Francis (1914), Ruth (1917), Jeremy (1920), Shirley (1922).*
- 1917** *Édith Morton épouse Mark Peterson et s'installe à New-York. Elle lui donnera trois enfants Oprah (1918), Oliver (1923), Victoria (1924).*
- 1918** *William Morton épouse Cynthia Prescott et s'installe à Boston. Elle lui donnera un fils Curtis (1919).*
- 1919** *Hugh Morton épouse Kathleen Prescott et s'installe à Boston. Elle lui donnera un fils Franklin Jr (1924).*
Tyrone Morton quitte Shadow Island pour entrer dans un pensionnat huppé de Boston.
- 1925** *Tyrone Morton entre à la prestigieuse université Miskatonic d'Arkham pour étudier le droit.*
William rencontre Dolorès Lewis
- 1926** *Pearl Morton épouse Warren Priest et s'installe à Boston. Elle lui donnera une fille Elisabeth (1926).*
Bruce soigne Alicia et aperçoit la créature, gardien du monde des Ombres Tyrone le jour de sa majorité reçoit la lettre de son père
- 1927** *William assassine Dolorès Lewis*
Quinzième commémoration de la mort de Jeremy Morton

Organiser Shadow Island

« Il est absolument indispensable, pour la paix et la sécurité de l'humanité, qu'on ne trouble pas certains recoins obscurs et morts, certaines profondeurs insondées de la Terre, de peur que les monstres endormis ne s'éveillent à une nouvelle vie »

Howard Philip Lovecraft – Le cauchemar d'Innsmouth

Organiser Shadow Island ne recèle aucun piège particulier. Et avec un peu de méthode, il devrait paraître simple à un organisateur débrouillard.

Le lieu

Une grande maison ancienne est idéale. C'est un jeu difficile à faire en appartement. Au demeurant il ne faut pas qu'il y ait trop d'espace afin de favoriser les scènes collectives.

Trois pièces sont nécessaires :

- ✓ *une grande salle à manger avec une grande table sur laquelle il va falloir faire tenir onze convives*
- ✓ *un petit salon pour que la famille puisse se réunir autour d'un thé ou un café*
- ✓ *une pièce à l'étage servant du bureau de Jeremy et non accessible au début du jeu car fermée à clé*

Deux pièces optionnelles :

- ✓ *une chambre d'enfant pour y mettre le bébé de Pearl*
- ✓ *une chambre d'adulte celle d'Edenshaw pour y mettre le coffret où l'intendant a caché le carnet d'Obed (cf. [personnage Edenshaw & aide de jeu Le carnet d'Obed](#))*

Le rôle de l'organisateur

L'organisateur n'a aucun rôle dans le GN. C'est un organisateur fantôme. J'aurais pu faire un domestique bien connu de la famille mais je voulais insister sur l'aspect huis clos. Les Morton sont entre eux.

Évidemment il devra apporter les plats au début du repas ou le thé dans le salon. Mais cela n'a pas d'importance. Les Morton perdus dans leurs



problèmes et dans le respect de la tenue de leur rang ne voient plus vraiment leurs domestiques.

Le casting

Parfois un jeu peut être gâché par des joueurs qui ne seraient pas bien à l'aise dans leur rôle juste parce qu'il n'est pas fait pour eux. Et cela il faut essayer de le détecter avant le jeu. En annexe, vous trouverez le questionnaire casting que j'envoyais à mes joueurs. L'idée est de les faire parler et surtout de décrire ce qu'ils ne veulent pas jouer. Afin de ne pas commettre d'impair.

Ci-dessous mes conseils, personnage par personnage.

Élisabeth : c'est un des personnages centraux. Elle incarne l'autorité maternelle. C'est aussi un personnage très, très triste. Donc éviter de la donner à une amie déprimée. Elle doit être capable de parler devant toute sa famille sans élever le son de sa voix. Donc elle ne peut être trop timide.

Franklin : c'est un personnage bonhomme et tranquille. Il peut être joué par un joueur un peu timide.

Bruce : c'est l'ainé. C'est l'autorité. Celui qui peut frapper du poing sur la table. Il faut un joueur avec la présence nécessaire. Un Bruce effacé serait catastrophique.

William : c'est le vilain petit canard de la famille. Il doit être capable d'envoyer des piques à sa famille.

Ellen : elle est l'ainée. La fille qui brille. Il faut une joueuse qui resplendisse !

Édith : c'est une femme à poigne. Ne pas la donner à une joueuse trop timide. Elle adore son frère Hugh. Il est préférable que les deux joueurs jouant les jumeaux se connaissent, se parlent avant le jeu et s'entendent bien afin de vivre au mieux leur complicité.

Hugh : c'est un personnage fragile. Le vrai piège d'interpréter Hugh c'est de par ses crises de nerfs ridicules de faire rire les autres joueurs. Ce n'est absolument pas l'effet recherché. Au contraire Hugh doit mettre mal à l'aise les autres personnages. Éviter de mettre un joueur qui aime faire le boute-en-train. Il adore sa sœur Édith donc la remarque est la même que pour sa jumelle.



Pearl : c'est sans doute le personnage le plus facile pour une débutante. Elle n'a pas besoin d'être sur le devant de la scène.

Tyrone : c'est aussi un personnage qu'un débutant n'aura pas de mal à jouer. Si vous avez un joueur « gamiste » qui aime chercher, arriver à ses fins, manipuler etc. Tyrone est fait pour lui.

Alicia : extérieurement c'est une folle et intérieurement elle se bat avec des terribles voix. C'est un challenge à jouer. Et il convient de le dire à la joueuse avant de lui attribuer le personnage. Il faut quelqu'un qui n'a pas peur du regard des autres, ni froid aux yeux. Le risque est le même que pour Hugh : qu'Alicia fasse rire. Au contraire Alicia doit surprendre et faire peur à ses frères et sœurs. Elle ne doit jamais être prévisible. (cf. [annexe Les conseils d'interprétation d'Alicia](#))

Edenshaw : ce n'est pas un personnage forcément très bavard. Il n'est pas difficile à appréhender mais il conviendra de se grimer pour paraître vieux.



De l'ambiance

Une histoire sombre

Cela peut paraître être un lieu commun d'écrire qu'il faut soigner l'ambiance d'un GN mais *Shadow Island* demande un investissement des joueurs pour être une complète réussite. Il convient donc de les prévenir que 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 ses partenaires de jeu. Un tel comportement d'un joueur serait à côté de l'ambiance que j'ai voulue créer et ne pourrait avoir qu'un effet désastreux sur le huis clos. Dans le même ordre d'idée, le hors-jeu est à proscrire et à bannir sous toutes ses formes.

Une histoire fantastique

On pourrait faire un article entier dans un blog bien connu pour parler de l'utilisation du fantastique dans un GN. De mon point de vue, les joueurs gèrent 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 d'insister auprès des joueurs avant le début du jeu pour qu'ils ne soient pas blasés ! Afin qu'ils essayent de vivre les événements pleinement et avec cohérence. Si la radio s'allume toute seule pour entendre des voix psalmodiant dans une langue inconnue, cela doit être in-cro-y-able !

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 que j'ai voulu modestement faire passer :

- ✓ 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.

Etc.

Je crois qu'il est bien d'insister auprès des futurs joueurs cette caractéristique du jeu. Et qu'une famille règle ses problèmes en famille ! *Shadow Island* est un jeu qui se bonifie s'il y déroule des grands scènes où toute la famille est présente.

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 doit contester ouvertement son autorité, lui couper la parole, élever le son de sa voix en lui parlant... etc. Lui manquer de respect, c'est trahir l'esprit du jeu.

Par extension, les enfants se doivent d'être 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 grands 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 vouvoit tout le monde et tout le monde le vouvoit.

De la cohérence historique

Même si l'action se déroule aux États-Unis en 1927, je n'ai pas voulu vraiment utiliser le contexte. Il n'est presque pas fait par exemple allusion dans les fiches à la Première Guerre Mondiale alors que certains personnages auraient été en âge de s'y rendre. Je n'ai pas fait de recherche sur Boston ou le Massachusetts. Par exemple, j'ai appelé l'université de Boston : l'université de Boston. Sans chercher à savoir son vrai nom. Dans le même ordre d'idée, je n'ai pas utilisé la notion de religion dans *Shadow Island*. Ce n'est pas que je n'imagine pas que la famille Morton soit



profondément croyante. C'est juste que je ne voulais pas en faire un propos de mon huis clos. Donc dites aux joueurs qu'ils peuvent éviter les allusions à Dieu. Idem pour l'aspect économique. Les Morton sont riches et de quoi ils vivent nous importe peu dans cette histoire.

Pour résumer, il ne faut pas que les joueurs se laissent parasiter par la dimension historique des années 20. Elle est complètement éludée dans ce huis clos et c'est volontaire.



Les accessoires

Shadow Island ne demande pas de grosse logistique. Bien au contraire. C'est de ce point de vue, un jeu extrêmement facile à organiser.

Les tablettes

C'est l'accessoire le plus dur à élaborer. Je conçois que tout le monde n'a pas une amie artiste qui vous fait cela de ses mains. Mais vous pourrez vous en sortir avec du bois, du papier mâché ou de l'argile.

Il est important de respecter les symboles évoqué dans les messages d'Alicia.



La Chiit'ar

C'est la dague de cérémonie, une sorte de kryss que Tyrone a dérobé dans les tombeaux Abkanis. Elle n'est volontairement pas décrite dans les personnages afin que vous fassiez avec vos moyens. Attention de ne pas utiliser un accessoire qui pourrait blesser un tiers !



Les poils de la créature

J'ai utilisé les poils d'un vieux balai. Ne pas hésiter à en avoir plusieurs touffes afin qu'elles soient visibles lorsque le gardien des ombres apparaît dans le monde des lumières.

La clef du bureau

Prendre une vieille clef et un ruban. Pour ma part, je demandais directement à la joueuse qui interprétait Élisabeth de la fournir et de l'avoir autour du cou au début du jeu.

Le bébé de Pearl

Une poupée d'enfant avec un look rétro afin qu'elle n'apparaisse pas trop moderne.

À moins que Tyrone soit très doué, le bébé de Pearl n'a qu'un intérêt très restreint dans la soirée. Il est surtout là pour que Pearl pense qu'il est en danger.

Une vieille radio

C'est le deuxième accessoire après les tablettes le plus compliqué à récupérer. Cependant vous n'êtes pas obligé d'en avoir une pour le scénario. Vous pouvez très bien estimer que les voix étranges sortent d'une autre source ou d'aucune source précise.



Un coffret

Un petit coffret sur lequel, il faudra mettre un symbole verrou pour signaler qu'il est fermé. Seul Edenshaw en a la clef.

Si la chambre d'Edenshaw n'est pas en jeu, il faut signaler au joueur avant la partie qu'il peut récupérer son coffret à tout moment auprès de l'organisateur.



Si la chambre est en jeu, il convient d'y placer le coffret.

Le carnet d'Obed

Il est à confectionner avec le texte de l'aide de jeu. (cf. aide de jeu [Le carnet d'Obed](#)).

Sur sa couverture, il convient de placer l'avertissement. Obed dans sa folie et grâce à ses connaissances en sorcellerie a protégé ses écrits par une rune de protection afin que personne ne puisse le lire. Si quelqu'un tente d'ouvrir le carnet, il lui brûle les mains et il est en incapacité de le lire. Seul Tyrone connaît le moyen de la désactiver.

Le carnet est à mettre dans le coffret d'Edenshaw.



Avant le jeu

Documents à envoyer aux joueurs

Plusieurs documents sont à envoyer aux joueurs avant le début du huis clos afin de les mettre en condition et faire office de « teaser » du jeu.

- ✓ La preview (cf. [Répertoire Teaser/Preview](#)) : c'est un texte d'introduction au jeu. Ce n'est qu'une mise en ambiance pour vos futurs joueurs. Il existe en pdf et aussi dans une version sonore du meilleur effet. À envoyer quelques semaines avant le début du jeu.
- ✓ Les préfiches (cf. [Répertoire Teaser/Préfiches](#)) : ce sont des descriptions succinctes de chaque personnage. J'ai imaginé une conversation entre un piliier comptoir d'un pub d'Innsmouth et quelqu'un qui se renseignerait sur chaque Morton. Peut-être un inspecteur de police. Leur but est de donner quelques pistes aux joueurs sur leur futur personnage et des indications de costume.

Elles sont à envoyer à quelques semaines du jeu. Chaque joueur recevant la préfiche du personnage que vous lui avez attribué.

- ✓ La présentation du jeu (cf. [ShadowIsland_Presentation](#)) : c'est une présentation générique qui reprend les intentions de l'auteur sur ce jeu, les règles, la description des ateliers. Il peut être envoyé aux joueurs mais peut-être devrez-vous faire le votre pour répondre aux spécificités de votre jeu. À envoyer environ deux semaines avant le début du jeu. Ou avec l'envoi des personnages.
- ✓ Les personnages. À ne pas oublier ! Les fiches sont longues donc à environ trois semaines du jeu cela semble idéal afin que vos joueurs puissent les digérer.

Le jour J

Les ateliers

Shadow Island a été conçu pour être précédé d'ateliers préparatoires au GN. Ces derniers sont détaillés plus bas. Je ne saurais que de vous conseillez, surtout si vous n'en avez fait, de les prendre avec le plus grand sérieux. Ils sont un vrai plus pour le jeu et était conçu expressément pour lui. Ne pas faire les ateliers avant Shadow Island serait grandement dommage et dommageable pour votre huis clos. Ils ne sont en rien un



gadget.

Les documents et objets à remettre

La liste des objets et documents à remettre à chaque personnage avant le début du jeu.

Élisabeth

- ✓ *clef du bureau*

Franklin

- ✓ *enveloppe « souvenirs »*

Bruce

- ✓ *acte cession Shadow Island*
- ✓ *poils de créature*

Édith

- ✓ *poils de créature*

Pearl

- ✓ *bébé*

Tyrone

- ✓ *chiï'tar*
- ✓ *lettre de Jeremy*

Edenshaw

- ✓ *lettre pour Bruce*

Ellen, William, Hugh, Alicia ne reçoivent rien en début de jeu.



Le début de jeu / le repas



Il est capital pour mettre les joueurs dans l'ambiance ! Il convient de le soigner !

Pour installer les joueurs à leur place, j'avais précisé à chacun lors de son briefing individuel où devait-il se tenir à table. Ensuite lorsque chacun effectuait le dernier atelier Oraison funèbre ([cf. Ateliers ci dessous](#)), il allait se mettre à table à sa place. En silence. J'avais précisé que le repas devait débuter sans une parole et que personne ne devait s'asseoir et manger avant qu'Élisabeth la mère ne se soit assise et n'ait débuté le repas.

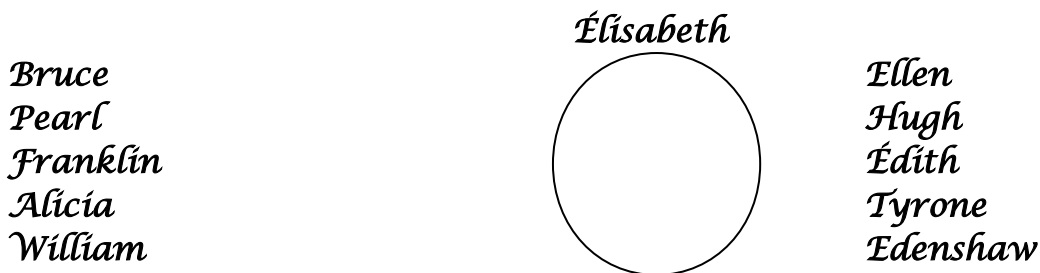
Pour le repas, j'avais souhaité qu'il fasse comme pour un repas de famille nombreuse. Mais c'est la cuisinière qui a décidé...

- ✓ soupe de légumes
- ✓ gigot d'agneau ou rôti de porc accompagné de pommes de terre et haricots
- ✓ fromages
- ✓ cheese cake ou gâteau

Le tout agrémenté d'un peu de vin.



Sommairement, le plan de table.



Cependant le huis-clos ne débute que lorsqu'Alicia prend pour la première fois de sa vie la parole ([cf. personnage Alicia Morton](#)). En effet, la jeune Alicia se sentant en danger décide pour la première fois de sa vie d'ouvrir la bouche et ses premiers mots étant « il va revenir ». L'idée est de faire un départ marquant, la fille muette brisant pour la première fois le silence de ce repas lugubre.

Pour orchestrer cela, j'ai utilisé une petite musique sombre ([cf. aide de jeu Sons/MusiqueIntro](#)). J'avais précisé à tous les joueurs qu'il ne pourrait commencer à ouvrir la bouche et être réellement en jeu que lorsque la musique s'arrêterait. Mais j'avais précisé à Alicia seule que dès la fin de la musique, elle devait se lever et dire sa première phrase du jeu.

Effet et surprise garantie !

Le bureau de Jeremy

C'est la pièce du jeu à soigner ! Elle n'est pas ouverte au début du jeu et les joueurs doivent éprouver quelques sentiments à y pénétrer. Pour certains enfants Morton comme Tyrone cela serait quasiment une première. Pour d'autres, il y ont des souvenirs plus au moins douloureux. Donc plus la pièce peut être « impressionnante », meilleur sera l'effet.

L'idéal est d'avoir un vieux bureau avec une vieille bibliothèque dans une vieille maison. Mais si vous n'avez pas et bien faites au mieux !

Elle doit être impérativement être à l'étage de votre maison où se déroule le huis clos.

Dans cette pièce, il faut :

- ✓ *indiquer qu'elle est fermée en fixant sur la porte avec de la patafix un symbole verrou (cf. [aide de jeu Icônes](#)). C'est Élisabeth qui possède la clé autour de son cou*
- ✓ *un bureau avec le plus d'accessoires vieillots : sous-main en cuir, plumier, vieille lampe, vieux livres etc.*

L'idéal est qu'il possède des tiroirs. Dans l'un d'eux, l'on peut mettre assez en évidence le vieil article de journal qui démontre qu'Obed s'était mis au ban de la communauté scientifique avec ses recherches (cf. [aide de jeu Scandale à l'université de Boston](#))

- ✓ *un endroit (une armoire ? Une commode ? Un des tiroirs du bureau ? Tout dépend du lieu et des accessoires que vous avez sous la main...) où vous pourrez entreposer les tablettes Abkanis (cf. [accessoire Tablettes Abkanis](#))*
- ✓ *aménager une cache dans laquelle mettre les notes de Jeremy sur ses travaux sur les Abkanis. Ces notes sont protégées par une rune de garde et seul celui qui connaît la formule pour la désactiver peut ensuite s'emparer des documents (cf. [aide de jeu Les notes de Jeremy Morton & Icônes & Rune de garde](#)).*



Pour faire cela, j'avais utilisé les pans d'une armoire coulissante. J'y avais collé la rune de garde et l'avertissement avec de la patafix. Et derrière le pan de l'armoire, j'avais posé les documents de Jeremy. Gageons que l'on peut faire mieux. L'idée est de faire une cache visible pour Tyrone s'il rentre dans le bureau et pas forcément facile à trouver si comme ce personnage l'on ne sait pas ce que l'on cherche.



Les aides de jeux

La lettre de Jeremy à Tyrone

C'est la lettre que Jeremy Morton écrit à son fils et lui indique qu'il est l'espoir pour continuer ses recherches. Tyrone la porte sur lui au début du jeu. Cette lettre est aussi écrite dans le personnage ([cf. aide de jeu Lettre Tyrone](#)).

Les notes de Jeremy

Ce sont les notes qu'a prises Jeremy Morton peu de temps avant sa mort. Elles expliquent ce qu'il croit avoir compris du rituel Abkanis, l'existence d'un cycle et le mode opératoire du **rituel noir**.

Pour leur donner un effet vieillot, je les avais imprimées puis ensuite trempées dans un casserole de thé et faites sécher toute une nuit ([cf. aide de jeu Les notes de Jeremy](#)).

Les souvenirs de Franklin

Durant la soirée, Franklin pourra entendre parler de l'université de Miskatonic où il fut dans sa jeunesse étudiant. Il peut avoir un souvenir oublié qui jaillira de sa mémoire ([cf. aide de jeu Souvenirs Franklin](#)).

Pour symboliser cela, j'ai créé deux enveloppes « souvenirs ». Le principe en est simple. J'ai écrit un mot sur l'enveloppe. Si le joueur entend quelqu'un utiliser le mot durant la soirée alors il peut s'isoler et ouvrir l'enveloppe. Dedans un papier jaune qui sera un souvenir qui revient à la mémoire de Franklin.

Les deux enveloppes sont :

- ✓ la bibliothèque interdite : Franklin se souvient qu'une légende parlait de cette bibliothèque lorsqu'il était à Miskatonic
- ✓ Edgar Bakery : Franklin se remémore vaguement de l'existence d'un membre du personnel de Miskatonic ayant ce nom et qu'il le trouvait sympathique.

La lettre d'Archibald Hoover pour Bruce

Bruce a des doutes sur les activités de Tyrone lorsque celui-ci lui annonce qu'il quitte l'université. Il demande à un ami - Archibald Hoover - à lui de faire une petite enquête pour comprendre de quoi son jeune frère vit et à quoi il passe ses journées ([cf. personnage Bruce Morton](#)). Ce dernier s'exécute et suit les traces de Tyrone à Miskatonic et dans le quartier de



Boston dans lequel il vit. Il écrit une lettre à Bruce faisant un rapport peu reluisant sur Tyrone et alerte Bruce ([cf. aide de jeu Lettre Archibald Hoover & Tampon US Mail](#)). Archibald Hoover sachant que Bruce est parti pour la réunion annuelle sur Shadow Island décide d'envoyer à Innsmouth une copie de sa lettre-rapport.

À Shadow Island, c'est Edenshaw qui collecte le courrier lorsqu'il se rend à Innsmouth et qui ensuite le transmet à ses maîtres. Le premier mars 1927, jour du déroulement du huis, en allant chercher Édith et Hugh, Edenshaw récupère la lettre d'Archibald Hoover pour Bruce. Mais comme l'intendant vieilli, il ne pense pas à son retour sur l'île à la donner à son maître.

C'est pourquoi en début de jeu Edenshaw a toujours sur lui la lettre pour son maître et qu'il pourra la remettre (s'il s'en souvient !) durant la soirée.

L'acte cession de Tredilion Park

Suite à sa terrible vision de la créature, Bruce s'est mis en tête que les Morton doivent quitter Shadow Island. Pour convaincre sa mère réticente, il a racheté au prix fort la demeure des Morton à Boston avant leur installation au large d'Innsmouth : Tredilion Park ([cf. personnage Bruce Morton](#)). La transaction s'est faite peu de temps avant la soirée annuelle et c'est pourquoi Bruce vient avec l'acte de cession de la propriété afin d'annoncer la nouvelle. ([cf. aide de jeu Acte de cession Tredilion Park](#))

Le mandat d'arrêt

C'est le mandat d'arrêt que porte sur lui Daniel O'Culligan lorsqu'il vient tenter d'arrêter William Morton. Comme l'inspecteur de police est gravement blessé, il peut être sympathique de laisser une bonne trainée de faux sang sur le document. ([cf. aide de jeu Mandat d'arrêt William & L'intervention de Daniel O'Culligan](#))

Le scandale à l'université de Boston

C'est un extrait d'un article du « The Boston News Letter » du 19 avril 1884 qui décrit le scandale provoqué par une conférence d'Obed Morton au département d'anthropologie de l'université de Boston sur les indiens Abkanis et leur supposée capacité à dialoguer avec le monde des morts. Ce vieil article se trouve dans le bureau du manoir([cf. aide de jeu Scandale à l'université de Boston](#)).

Les photos d'Obed et Alicia Morton

Ce sont des portraits d'Obed Morton et de sa femme Alicia. Elles sont à mettre dans la salle principale du jeu. ([cf. aide de jeu Portrait Obed & Portrait Alicia](#))



L'intervention de Daniel O'Culligan



Daniel O'Culligan est un policier de Boston qui est lié à la famille Morton. C'est lui qui découvrit le trafic d'enfants entre Ardian Lewis et Obed Morton (cf. [personnage Edenshaw Muraco](#)). C'est lui qui constata les morts suspectes d'Obed et de Jeremy. Il chercha à éviter le scandale en ne cherchant pas à vraiment comprendre les activités des Morton sur Shadow Island. Lorsqu'il apprend la mort de Dolorès Lewis (cf. [personnage William Morton](#)), il suspecte fortement William d'en être l'auteur. Il obtient d'un juge un mandat d'arrêt à son nom et part à sa recherche. Il apprend par un informateur que William s'est rendu sur Shadow Island. Il décide d'aller l'arrêter avec l'aide de deux inspecteurs. Il arrive à Innsmouth le soir du premier mars. La météo difficile mais il arrive à convaincre qu'on l'embarque jusqu'à Shadow Island. Arrivé sur l'île avec ses deux acolytes, il prend la direction du manoir. Hélas pour eux, ils sont attaqués par la créature des ombres qui a réussi à déchirer le voile entre les deux mondes (cf. [la créature du monde des ombres](#)). Des coups de feu sont tirés mais la créature est trop puissante, elle massacre les deux acolytes de O'Culligan. Ce dernier est gravement blessé et arrive à se traîner jusqu'au manoir de Shadow Island...

Daniel O'Culligan sera le principal événementiel du huis clos. Il arrivera comme un chien dans un jeu de quille au milieu de la réunion familiale. C'est un des organisateur qui jouera son rôle

Pour réaliser cela, il faut :

- ✓ *une chemise déchirée couverte de faux sang*
- ✓ *une tenue rétro*



- ✓ un revolver (préciser à celui qui le récupérera qu'il n'y a plus de balles dans le barillet)
- ✓ le mandat d'arrêt taché de sang dans sa poche.

Daniel O'Culligan doit :

- ✓ se faire connaître en hurlant « Police de Boston, inspecteur Daniel O'Culligan » afin que tout le monde le reconnaisse
- ✓ répéter plusieurs fois qu'il vient arrêter William Morton pour le meurtre de Dolorès Lewis. Pour cela, il peut se diriger vers n'importe quel homme présent sur le lieu de la scène et le prendre pour William en le visant de son revolver
- ✓ faire comprendre en tirant dans le vide que son revolver n'a plus de balle
- ✓ mourir en poussant un terrible râle. Ces dernières paroles étant « famille de dégénérée »

Son arrivée doit être une totale surprise pour les Morton qui se pensent seules sur l'île et se faire la plus fracassante possible.

Si on examine le corps de l'inspecteur (surtout Bruce qui est médecin), l'organisateur précisera que les blessures semblent avoir été faites par des terribles griffes. Comme celles d'un ours (si on demande bien préciser qu'il n'y a jamais eu d'ours sur Shadow Island).

Une remarque si vous êtes une organisatrice seule, il vous faudra un intervenant masculin pour cette scène. Ou alors vous faire passer vous-même pour un homme.



La créature du monde des ombres



Une créature du monde des ombres va réussir à percer le voile et apparaître sur Shadow Island. Le gardien du monde des ombres alertera Alicia (cf. [les voix d'Alicia](#)). Vous n'aurez pas à la mettre en scène, elle constitue une menace extérieure qui décimera les policiers de Boston venus arrêter William Morton.



La radio et la voix d'Obed

Durant la soirée le monde des ombres et le monde de la lumière se rapprochent et entrent en contact provoquant la disparition progressive du purgatoire où sont enfermés les esprits de Obed, Jeremy et en partie celui d'Alicia.

Mais avant de disparaître Obed Morton tente une dernière fois de convaincre sa petite fille de leur venir en aide. Étrangement il arrive par instant à communiquer de son purgatoire avec le monde de la lumière via la radio. C'est pourquoi cette dernière s'allumera durant la soirée et que la voix de Obed se fera entendre par tous.

En terme de jeu, il y a trois messages audio à diffuser. L'idéal est de positionner une petite baffle derrière la radio positionnée dans la pièce principale du GN et de lancer les fichiers audio.

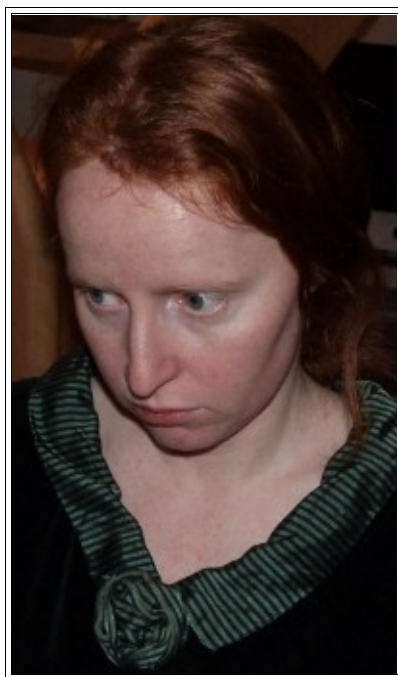
Les quatre fichiers audio sont :

- ✓ Message radio : c'est un son où l'on entend que les différentes voix de langues inconnus. C'est juste la radio qui s'allume toute seule. Tout cela pour inquiéter les joueurs ([cf. aide de jeu Sons/Message Radio](#))
- ✓ Message Obed 1 : premier message à l'aide d'Obed. Il supplie Alicia de l'aider et indique que Jeremy est en train de disparaître ([cf. aide de jeu Sons/Message Obed 1](#))
- ✓ Message Obed 2 : second message à l'aide d'Obed. Il supplie de nouveau Alicia et parle de son carnet et du rituel blanc ([cf. aide de jeu Sons/Message Obed 2](#))
- ✓ Message Obed 3 : un dernier message désespéré d'Obed qui est en train de lui-même disparaître ([cf. aide de jeu Sons/Message Obed 3](#))

Attention ! Lorsque le personnage de Franklin et d'Edenshaw entendent le message d'Obed, l'organisateur doit discrètement leur signifier qu'ils reconnaissent respectivement la voix de son défunt père et de son défunt maître.



Les voix d'Alicia



Durant la soirée en suivant l'événementiel, il faudra donner des textes à Alicia concernant ses dialogues intérieurs (cf. aide de jeu Les voix d'Alicia). Elle est le réceptacle des voix du monde des ombres, du monde des morts. Elle en entend des milliers mais parfois elle arrive à comprendre un peu près distinctement ce qu'on lui dit. Au fur et à mesure du déroulement du huis clos, ses voix se font de plus en plus violentes.

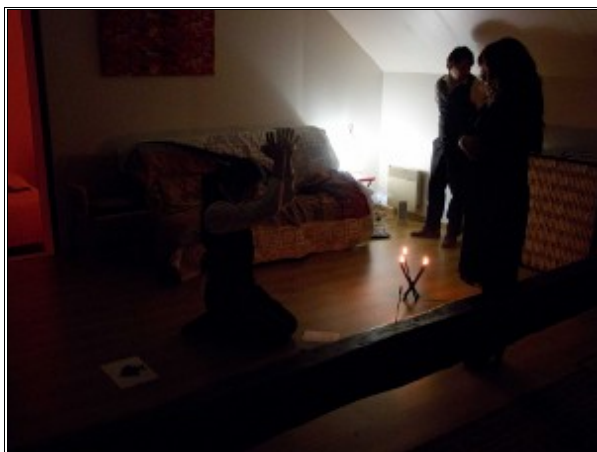
Il y a plusieurs textes à lui donner. Il faut bien comprendre que ces textes sont hors jeu et qu'il faut qu'aucun autre joueur ne les lise. Pour cela, j'utilise de papiers jaunes et je précise dans les règles que ces papiers de couleurs sont hors-jeu. Ils décrivent ce qui se passe dans l'esprit de la pauvre enfant.

- ✓ *Le premier texte : c'est une voix bien précise qui résonne dans sa tête et qu'elle entend distinctement. C'est la voix de feu Dolorès Lewis, la fille assassinée par William quelques temps auparavant. Elle semble avoir un « message » pour son meurtrier et espère qu'Alicia le transmettra (cf. Voix Alicia 1)*
- ✓ *Le second texte : c'est le gardien du monde des ombres qui prévient Alicia (qu'il considère comme le gardien du monde des lumières) qu'une créature a déchiré le voile et a pénétré sur Shadow Island. Il*

espère qu'Alicia sait la congédier (cf. [Voix Alicia 2](#) & [La créature du monde des ombres](#))

- ✓ *Le troisième texte : c'est un maelström de voix qui devient de plus en plus violent. Il sert à faire comprendre à Alicia que la crise qu'elle subit est extrêmement violente (cf. [Voix Alicia 3](#))*
- ✓ *Le quatrième texte : c'est la voix de Jeremy Morton qui se moque d'elle en lui indiquant qu'elle va mourir en même temps que lui et Obed car son esprit aussi est emprisonné dans le purgatoire en train de disparaître (cf. [Voix Alicia 4](#))*
- ✓ *Le cinquième texte : Alicia a moins en moins de force pour lutter et commence à se sentir disparaître. Il ne lui reste que très peu de temps pour trouver une solution sinon sa mort est inéluctable (cf. [Voix Alicia 5](#))*

Les rituels



L'enjeu de la soirée est de sauver Alicia. Pour y parvenir il faut réaliser un rituel. Il en existe deux :

- ✓ le rituel noir décrit dans les notes de Jeremy Morton cachées dans son bureau (cf. [aide de jeu Les notes de Jeremy](#))
- ✓ le rituel blanc décrit dans le carnet d'Obed qui se trouve en début de jeu dans le coffret d'Edenshaw et qui est protégé par une rune de protection (cf. [aide de jeu Le carnet d'Obed](#))

Les rituels sont décrits assez précisément et il est probable que les personnages tentent d'en réaliser un. Ne soyez pas pointilleux sur leur réalisation par rapport à la description dans les documents de jeu. L'important est de faire une belle scène spectaculaire. Peut-être vous faudra-t-il du faux sang en cas de rituel noir.

Il faut que l'organisateur remette via un message hors jeu, le résultat du rituel.

Si le personnage a effectué le rituel noir, il faut lui remettre le texte **RituelNoir** (cf. [aide de jeu Rituels/RituelNoir](#)) qui explique au joueur qu'il ne se passe strictement rien (et qu'accessoirement il a tué un enfant pour rien).

Pour le rituel blanc, il y a deux possibilités :

- ✓ si le personnage qui effectue le rituel blanc n'est pas Alicia alors il périr en l'effectuant. Il faut lui remettre **RituelBlanc** (cf. [aide de jeu Rituels/RituelBlanc](#)). En revanche, son action sauve Alicia et la libère à jamais de ses voix. A cette dernière il faut lui remettre

***AliciaSauve** (cf. aide de jeu Rituels/AliciaSauve)*

- ✓ si c'est Alicia qui effectue le rituel, elle survit et se libère elle-même. Il faut donc lui remettre le texte **AliciaSauve** (cf. aide de jeu Rituels/AliciaSauve)

Le rituel n'est pas une obligation, ni un passage obligé pour le scénario. Il se peut très bien qu'aucun ne soit effectué au final. Ne surtout pas chercher à forcer la main aux joueurs. À eux de décider ce qu'il faut faire.



La fin du jeu

C'est à l'organisateur de choisir le moment fin du jeu. Il le déclenche en lançant un fichier audio qui reprend la musique du début de jeu. Ensuite l'on peut entendre la voix d'Alicia Morton mère répudiant son mari Obed qui disparaît à jamais ([cf. aide de jeu Sons/MessageAliciaMère](#)).

Quand déclencher cette fin ?

L'idéal est après les conséquences d'un rituel. Si l'un des Morton est mort par exemple en effectuant le rituel blanc.

Si aucun rituel n'a été effectué. Alicia doit mourir. Entre un quart d'heure et une demi-heure après lui avoir donné le texte cinq qui lui annonce qu'elle n'en a plus pour longtemps, l'organisateur lui remettra un dernier message **AliciaMorte** ([cf. aide de jeu Rituels/AliciaMorte](#)) qui décrit à la joueuse la fin atroce de son personnage et qui n'aura plus qu'à la jouer. Ensuite il suffit d'envoyer le fichier son évoqué ci-dessus. En général, la famille se réunit autour du corps de la pauvre enfant. Il est important que la dernière scène du jeu soit une scène collective et que tout le monde soit présent.

Pour une meilleure compréhension des joueurs et qu'il n'y ait pas de moments de flottement lors de la fin du jeu, je précisais aux joueurs lors d'un briefing d'avant jeu que le huis clos se terminerait pas une musique. Qui serait la même que celle de l'introduction.



Le déroulement de la soirée

Il est décrit ci-dessous. Un résumé est dans un document afin de vous simplifier le jour J ([cf. Shadow Island Timing](#))

Début de jeu (H)

- ✓ Tous les Morton à table selon le plan de table
- ✓ Silence à respecter, pas un mot ne doit être échangé
- ✓ Musique d'introduction à lancer **Musique Intro**
- ✓ Fin de la musique : intervention d'Alicia
- ✓ Début du jeu

Alicia entend la voix de Dolorès (H+2H15)

- ✓ Alicia reçoit le message **Voix Alicia 1**

Le gardien du monde des ombres entre en contact avec la monde de la lumière (H+2h30)

- ✓ Machine à fumée
- ✓ Touffes de poils à disperser
- ✓ Alicia reçoit le message **Voix Alicia 2**

Arrivée fracassante de l'inspecteur O'Culligan (H+3h00)

- ✓ O'Culligan est sur les traces de William Morton. Avec deux inspecteurs, il a bravé l'océan pour rejoindre Shadow Island. Mais alors qu'ils s'approchaient du manoir une créature les a attaquées. Ses acolytes sont morts. Il a réussi à fuir vers le manoir gravement blessé.
- ✓ O'Culligan va mourir mais avant de trépasser, il accusera William du meurtre de Dolorès Lewis
- ✓ sa dernière phrase sera « famille de dégénérée »

La radio s'allume toute seule (H+3h30)

- ✓ des sons étranges proviennent de la radio
- ✓ musique **MessageRadio**

Premier message d'Obed Morton (H+4h00)

- ✓ la radio s'allume toute seule
- ✓ Obed supplie Alicia de l'aider et indique que Jeremy est en train de disparaître



- ✓ musique *MessageObed 1*
- ✓ Alicia reçoit le message *Voix Alicia 3*

Second message d'Obed Morton (H+4h30)

- ✓ la radio s'allume toute seule
- ✓ Obed supplie Alicia de l'aider et parle de son carnet et du rituel blanc
- ✓ musique *MessageObed 2*
- ✓ Alicia reçoit le message *Voix Alicia 4*

Dernier message d'Obed Morton (H+5h15)

- ✓ Obed envoie un dernier message désespéré. Il est en train de disparaître
- ✓ musique *MessageObed 3*
- ✓ Alicia reçoit le message *Voix Alicia 5*

Rituel (facultatif) (H+6h00)

✓ si rituel blanc (vérifier que la tablette utilisée est la bonne)
 si le Ta-baas est :
 ✓ Alicia : elle est sauvée
 ✓ Quelqu'un d'autre, il reçoit le message *Rituel Blanc* (mort)
 Alicia reçoit le message *Alicia Sauve*

✓ si rituel noir
 le Ta-baas reçoit le message *Rituel Noir*

✓ si pas de rituel
 Alicia reçoit le message *Alicia Morte*

Message de grand-mère Alicia (H+6h15)

- ✓ musique *MessageAliciaMère*
- ✓ fin du jeu



Les règles

Volontairement il y en a très peu. Je n'ai pas voulu mettre de compétences. Et j'ai décidé de faire confiance au discernement des joueurs (c'est une tentative !). Une grande liberté est laissée durant le jeu. Si un joueur pense qu'avec le pied de biche qu'il a en main, son personnage est capable d'ouvrir une trappe qui mène à la cave et bien il est autorisé à exécuter l'action sans qu'un organisateur soit dans les parages. Au contraire s'il trouve cela quasi impossible ou incohérent de faire l'action et bien il s'abstiendra ! Un personnage très âgé ne pourra pas par exemple faire une telle chose. Le maître mot est donc la cohérence. Cela peut paraître déroutant pour des joueurs habitués à évoluer dans des cadres plus définis. Pour ma part, je pense que c'est l'histoire qui commande le reste et les joueurs sont au service de celle-ci. Après rien ne vous empêche de créer les vôtres. Elles sont résumées ci-dessous et peuvent être envoyées telles qu'elles aux joueurs.

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 clé, vous pouvez enlever le symbole cadenas. Et le remettre si vous refermez avec cette même clé.

Si vous le forcez, vous faites disparaître le symbole cadenas.

Des papiers jaunes

Les papiers jaunes sont des papiers 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 m'a été bien impossible 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, je propose la règle suivante : 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 je n'en ai pas parlé 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.



Les ateliers

« Nous devions savoir dès le début que la curiosité humaine est éternelle et que les résultats que nous annoncions ne pouvaient qu'en inciter d'autres à la même poursuite séculaire de l'inconnu. »

Howard Philip Lovecraft - Les montagnes hallucinées

Qu'est-ce qu'un atelier ?

Pour la première fois sur un des mes jeux, je propose de faire quelques petits ateliers préparatifs du GN. 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 question de jouer avant le début du GN. Il faudra donc bien faire attention à que les joueurs ne dévoilent pas le scénario. Ainsi il faut envoyer la description des ateliers aux joueurs afin qu'ils y réfléchissent préalablement. 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. Ils peuvent parfaitement les avoir préparés en amont et sortir leur petit bout de papier avec vos notes. S'ils ne sont pas sûrs d'eux, ils peuvent soumettre à l'organisateur leurs idées pour la réalisation de l'atelier.

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. Cela est précisé ci-dessous.

Plus d'informations

<http://www.electro-gn.com/6296-les-ateliers-pre-gn-de-shadow-island>



Description des ateliers

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 en se bouchant les oreilles.

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 : Élisabeth, 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.

*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. L'idéal est qu'Alicia soit isolée et que le joueur qui observe soit derrière une vitre, une fenêtre par exemple.

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.

Ensuite chaque joueur ira s'installer à sa place à table.

Les personnages Édith et Hugh font l'atelier ensemble.

Le dernier personnage à faire l'atelier est Élisabeth.

Alicia participera.



Conclusion

*« Les vrais paradis sont les paradis qu'on a perdus »
Marcel Proust – Le temps retrouvé*

Comme je le répète souvent, écrire un document explicatif de son huis clos est un exercice difficile. Il est fort probable qu'il reste des zones d'ombre ou des oublis. On ne peut aisément retranscrire toutes les idées qui traversent son esprit pendant de longs mois d'écriture. J'espère cependant que ce document vous aidera à mettre en scène ce jeu et cette formidable et souriante famille Morton.

Je ne peux cependant achever le livre de Shadow Island sans remercier toutes les personnes qui ont permis de faire vivre ce GN.



Alors faisons simple ! Un grand merci à :

- ✓ *Nadia pour ses magnifiques tablettes Abkanis*
- ✓ *Olivier pour ses prêts de matériel*
- ✓ *Pierre & Marie, Guillaume & Claire, Sylvestre, Joachim et Baptiste pour m'avoir fourni un manoir Morton, brillamment nourri la famille et aidé à organiser*
- ✓ *Marine & Hoog pour m'avoir fait profiter de leur savoir-faire afin d'élaborer des ateliers pertinents*



- ✓ *Sylvestre et ses amis pour le teaser audio.*
- ✓ *à tous les relecteurs (la liste est longue, ils se reconnaîtront...) pour ce G_N très bavard*

Et à tous « mes » joueurs qui me surprendront toujours pour la confiance aveugle qu'ils ont en mes créations alors qu'il me semble immanquablement parcourir un chemin parsemé d'embûches et de doutes.

Comme je le dis souvent, un G_N est une œuvre collective par excellence. Tout seul un jeu n'existerait pas.

Shadow Island restera un jeu à part dans ce que j'ai pu écrire jusqu'à présent et les difficultés de communication et les souffrances de cette famille m'ont accompagné pendant bien trop longtemps. Il est donc temps pour moi de refermer la porte du manoir des Morton et de laisser cette île perdue là où elle se trouve.

À vous de jouer désormais !

Paris, le 25 mai 2014.



Annexes

Le questionnaire casting

Souhaitez-vous incarner un personnage pour qui la famille...

C'est sacré !

C'est le bonheur !

C'est compliqué !

C'est l'ennui !

C'est l'horreur !

Un peu de tout ça !

Pouvez-vous incarner un personnage profondément triste et y prendre du plaisir ?

Oui

Non

Pouvez-vous jouer un personnage avec une contrainte physique forte ?

Oui

Non

Qu'est-ce que vous n'aimez pas incarner en GN ?

Avez-vous peur d'un rôle à contre emploi ? Différent de ce qu'on vous donne d'habitude ? D'ailleurs quel est le rôle récurrent que vous êtes las d'interpréter ?



Que pensez-vous du silence en GN ?

Que pensez-vous du mystère en GN ?

Quels sont les impairs que je ne dois pas commettre avec vous en vous castant ?



Conseils d'interprétation d'Alicia

Le mail que j'envoyais à la future joueuse interprétant ce rôle différent

*« Je viens vers toi pour te parler de cette chère Alicia.
Comme tu as pu le remarquer Alicia est ce qu'on appelle pudiquement dans les grandes familles "différente" »*

Ses particularités :

- elle a immédiatement su parler*
- elle s'est fermée au monde extérieur avec un dialogue intérieur permanent avec son père et son grand père*
- des crises ou des milliers de voix lui explosent la tête et où elle croit mourir*

Mais face à l'urgence de la situation, elle considère qu'elle doit essayer de s'ouvrir au monde car seule elle se pense perdue.

Donc en gros, Alicia pourra parler en jeu. Mais il faut que tu gardes à l'esprit :

- que son "coming out" est le lancement du GN donc tout le monde doit croire avant le début du GN que tu vas être muette toute la partie. N'hésite pas si on t'en parle à en rajouter pour expliquer que c'est un sacré challenge etc. Faut que la surprise soit totale.*
- que parler lui coûte en terme mental donc ses phrases sont plutôt courtes, saccadées et elle ne fait pas long monologue*
- que tu peux te servir de bout des dialogues de ton personnage et les jouer. Tu peux parfaitement faire les trois personnalités qui dialoguent*
- qu'elle est loin de comprendre tout ce qui l'entoure et elle va par exemple découvrir pour la première fois la voix des gens qui l'entourent. Elle doit passer par des phases d'incompréhension.*
- que dans sa tête c'est toujours compliqué.
pour simuler cela, je te donnerai des enveloppes numérotées que tu mettras dans une de tes poches/ dedans ce qui se passe (de notable) dans son cerveau je te glisserai à l'oreille durant la partie quand les lire*

En conclusion, je dirais Alicia ne doit pas sembler cohérente. Au contraire.



Elle sait des choses mais c'est très compliqué pour elle de les exprimer. Joue à la folle. Fais en des caisses. Fais parler son père. Fais parler son grand père.

Cependant ne tombe pas dans le piège de la caricature qui ferait que tes interlocuteurs souriraient en te voyant évoluer. Il faut surtout ne pas mettre d'ironie ou de sarcasme dans ta façon de jouer. Il faut la jouer 1er degré. Cherche à leur faire peur, les inquiéter etc. Mais surtout pas à les faire rire. »

