

SHADES

Affronter un passé douloureux et construire la confiance

Victor Gijsbers

Publication originale : 5 octobre 2006

Version originale disponible sur lilith.cc/~victor

Traduction française : Fabien Hildwein

Plus d'informations sur *Shades* sur alcyon-jdr.com

Relecture : Frédéric Sintès & Alice

Version française : 4 juin 2016

Sommaire

1. Introduction	3
2. Le défi	5
2.1 Raconter des histoires ensemble	5
2.2 A propos des liens et de la délivrance	6
2.3 Les scènes et les tours.....	7
3. Tisser ensemble l’histoire	8
3.1 Préparation du jeu	8
3.2 Les trois phases.....	8
3.3 Les scènes d’éveil.....	9
3.4 Les scènes de souvenir	10
3.5 Les scènes d’action.....	12
3.6 Conclure.....	13
4. Confiance et sensibilité.....	14
4.1 Au niveau de la dynamique sociale	14
4.2 Utiliser l’éveil.....	15
4.3 Utiliser la narration incertaine	16
4.4 Confiance et drame	17
4.5 La fin.....	18
5. Rehausser le défi.....	19
5.1 Plus de participants	19
5.2 Les conséquences dans le présent des actes passés	19
5.3 Les reflets du présent.....	19
5.4 De l’art expérimental.....	20
6. Un exemple de partie.....	21

Chapitre 1

Introduction

Dans les ténèbres dénuées de toute pensée, la moindre étincelle de conscience est un événement capital. Tout d'abord viennent les sensations, vagues et déformées, mais l'indice indéniable d'une réalité extérieure. Puis des idées émergent, progressivement, des fragments brouillés qui apparaissent et s'évanouissent aussitôt, comme un faux-semblant de réflexion. Vous aviez perdu toute individualité durant ce qui pourrait tout aussi bien être quelques secondes qu'une éternité ; brusquement, elle vous revient. Vous êtes quelqu'un. Un « je ». Vous pouvez penser, vous pouvez ressentir et vous savez que vous meniez une vraie vie. Mais qui êtes-vous ? Et qu'êtes-vous ? Dans les profondeurs de votre esprit, vous sentez les souvenirs qui frémissent, attendant d'être éveillés. Le souvenir douloureux d'un passé tragique.

Dans *Shades*, chaque joueur¹ contrôle un personnage de fiction pris dans une étrange parodie d'existence. Votre corps est mort, peut-être depuis longtemps, mais votre esprit s'est simplement réfugié dans un sommeil provisoire. Vous êtes revenu sous la forme d'une ombre, un être sans forme physique, invisible aux êtres humains, mais toujours capable de percevoir le monde matériel. Vous n'avez qu'une vague compréhension de vous-même et aucune idée de qui vous êtes, comment vous êtes mort et où vous vous trouvez. Mais de nombreux souvenirs tournoient sous la surface de votre esprit, attendant la première occasion pour resurgir violemment. Ces souvenirs racontent votre tragique histoire, celle des souffrances que vous avez endurées et que vous avez infligées ; mais ils contiennent aussi les clés de l'apaisement et de la rédemption.

Les histoires des ombres sont inextricablement mêlées. Vous avez pesé sur les destinées des uns et des autres ; vos choix, vos conflits et vos actions ont conduit aux fins malheureuses et sans doute prématurées de chacun d'entre vous. Vous vous êtes infligé tant de souffrances les uns aux autres que ces blessures ne peuvent se refermer. Elles vous enchaînent à cette existence. Pouvez-vous résoudre vos différends, vous pardonner réciproquement et obtenir le rachat de vos erreurs ? Ou resterez-vous enfermés éternellement dans la haine et les accusations ?

* * *

Lorsque vous jouez à *Shades*, vous et un ou deux autres joueurs allez essayer de créer au pied levé un drame captivant sur la question du pardon. Chacun à son tour va raconter une partie de cette

¹ L'anglais permet de ne pas préciser le genre des participants. Le français au contraire, entretient la confusion à cause de l'emploi du masculin pour exprimer le neutre et donne l'impression que tous les participants sont masculins. (N.d.T.)

histoire du point de vue de son personnage et vous allez tenter de rassembler ces morceaux en un tout cohérent. Mais les règles du jeu sont plus exigeantes que cela : *Shades* est un jeu coopératif qui vous lance un défi. Ce défi est de raconter une histoire cohérente et émouvante avec le ou les autres joueurs, et d'y parvenir uniquement en racontant cette histoire, sans s'être mis d'accord au préalable et sans jamais discuter *de* l'histoire durant la partie. Ça vous semble compliqué ? C'est plus facile qu'il n'y paraît une fois que vous avez appris à avoir confiance dans les autres joueurs et à être à l'écoute de leurs envies et de leurs idées.

Toutes les règles de *Shades* sont faites spécifiquement pour vous aider à bâtir cette confiance et cette écoute. Elles vont vous aider à comprendre quel genre d'histoire les autres joueurs aiment et comment ils tentent de vous exprimer leurs idées. Elles vont vous aider à apprendre à remettre votre contrôle de l'histoire aux autres lorsque c'est pertinent, sans devoir vous soumettre. Vous allez non seulement raconter des histoires formidables en vous amusant, mais il se pourrait en plus que votre amitié en soit renforcée.

Chapitre 2

Le défi

2.1 Raconter des histoires ensemble

Shades fait partie de la famille vaste et variée des jeux de rôle. Chaque joueur assume le rôle d'un personnage dans une histoire, et ensemble ils coopèrent pour raconter cette histoire. Tout ce dont vous avez besoin ce sont deux ou trois personnes (dont vous-même), autant d'heures de votre temps que de personnes, de l'imagination fertile et six jetons ou pièces de monnaie (trois de couleur blanche et trois de couleur noire) pour chaque joueur.

Ensemble vous allez vous asseoir et discuter, chaque joueur raconte une petite partie de l'histoire avant de donner la parole au suivant. A mesure que la trame narrative se développe, le passé douloureux des personnages se révèle, jusqu'à ce que se mette en place la scène finale menant au pardon et à la délivrance – ou à un enfermement éternel dans la haine et la colère. Voilà votre but lorsque vous jouez à *Shades* : raconter une histoire poignante et captivante sur le thème du pardon. Voyez cela comme un défi, et la seule manière de relever ce défi est de construire une atmosphère de confiance et d'écoute entre les joueurs. *Shades* vous fournit des règles et des conseils qui vont vous aider à créer cette atmosphère et à atteindre le but du jeu.

Dans ce chapitre, nous allons regarder d'un peu plus près le type d'histoire que les joueurs sont censés créer. Puis, j'esquisserai ce à quoi ressemble concrètement une partie de *Shades*. Les trois chapitres suivants complètent cette esquisse. Le chapitre 3 décrit les règles de *Shades*, y compris les différents types de scènes, les phases du jeu, l'utilisation des jetons et les techniques de narration exigées par le jeu. Le chapitre 4 concerne la dynamique sociale et détaille pourquoi *Shades* vous demande d'être à l'écoute des attentes des autres joueurs et de leur faire confiance – plus encore que dans d'autres jeux de rôle. Plus important encore, il vous explique aussi comment les règles ont été pensées pour vous permettre d'atteindre ce niveau d'écoute et de confiance sans trop d'efforts. Enfin, dans le chapitre 5, je vous donne divers conseils pour réussir une histoire de *Shades*, et je vous montre comment augmenter la difficulté une fois que vous avez réussi à maîtriser le jeu.

Amusez-vous bien !

2.2 A propos des liens et de la délivrance

Vous commencez dans les ténèbres.

Contrairement à beaucoup d'autres jeux de rôle, *Shades* n'a pas de phase de création de personnage avant la partie. Vous commencez dans les ténèbres, sous forme d'une étincelle de conscience, et les narrations successives vont graduellement révéler le personnage que vous jouez. Au début de la partie, vous ne connaissez ni son nom ni son genre ni son âge ni sa personnalité. Mais il y a quand même quelques choses que vous savez.

Tous les personnages des joueurs sont des ombres, des êtres désincarnés qui peuvent contempler le monde autour d'eux, mais ne peuvent l'affecter qu'au prix de grands efforts. Il fut un temps où ils étaient des êtres humains, mais ces derniers sont morts et leurs esprits se sont rétractés dans des ténèbres vides de toute pensée. A présent – quelques secondes, années ou même siècles plus tard – leur conscience s'éveille à nouveau. Ils comprennent à peine ce que c'est que d'être un individu, de penser et de ressentir ; ils ne savent plus qui ils sont, comment ils ont vécu et ainsi de suite. Nous – les joueurs – savons qu'ils ont vécu une série d'événements dramatiques qui s'est déroulée à l'endroit qu'ils hantent maintenant. Le récit de leurs vies forme une tragédie marquée par les malheurs et les souffrances qu'ils se sont infligés les uns aux autres. Leur passé est douloureux.

La situation de ces ombres semble bien sombre, enchaînées à ce monde par les blessures toujours vives que le passé a ouvertes dans leurs âmes, et s'éveillant sans même connaître leur propre identité. Mais à mesure qu'elles explorent le monde, elles découvrent des lieux et des objets, peut-être même des personnes, qui éveillent des souvenirs en elles. En accumulant progressivement ces souvenirs, leur personnalité se rétablit, elles se souviennent des autres et leur destinée commune se révèle enfin à chacune d'entre elles. En un sens, le processus de découverte est le même pour les ombres et les joueurs. Une fois que leur histoire est claire, les ombres peuvent tenter d'échapper à leur sort en résolvant maintenant les drames du passé. Leur échec ou leur réussite reste en suspens jusqu'au dernier moment ; la *possibilité* d'une libération se dessine, mais est finalement acceptée ou rejetée par les ombres lors de la scène d'apothéose finale.

2.3 Les scènes et les tours

Le principe d'une partie est en soi très simple. Un joueur commence par raconter une scène. Lorsqu'il a fini, le joueur sur sa gauche raconte la scène suivante. S'il y a un troisième joueur, il raconte la scène suivante, puis le cycle recommence. La partie prend fin lorsque les joueurs le décident, ce qui se produit normalement juste après la scène d'apothéose.

Une scène ne devrait pas durer plus de cinq minutes ; les premières scènes en particulier peuvent être très courtes. Chaque joueur raconte ses scènes avec son ombre comme personnage principal ; vous ne pouvez pas raconter une scène à propos de quelqu'un d'autre ou la situer à un moment ou un lieu où votre ombre n'est pas présente. Nous reparlerons des techniques de narration dans le prochain chapitre.

Durant une scène racontée par un joueur, les autres joueurs doivent se taire. Tout ce qui est raconté par un joueur durant une scène est ajouté à l'histoire ; il ne peut y avoir absolument aucune objection ou discussion. Il est strictement interdit de dire quoi que ce soit à propos de la partie avant qu'elle soit terminée. Vous pouvez poser des questions à propos des règles ou demander une pause pour aller aux toilettes, mais vous *n'avez pas le droit* de commenter l'histoire qui se déroule. Les phrases comme « Ce serait cool si... », « Non, tu te trompes, je n'ai pas dit ça mais... » ou « J'ai l'impression que ça ne va nulle part, peut-être que nous devrions... » sont toutes *interdites*. Tout le défi de *Shades* est de raconter une histoire sans aucune discussion explicite. Vous devez vous adapter les uns aux autres simplement en racontant l'histoire et par une utilisation intelligente des jetons, qui sera présentée dans le chapitre 3.

Et c'est tout. Chacun raconte une scène à son tour durant laquelle votre personnage est le protagoniste et pendant que vous racontez vous avez une autorité absolue sur l'histoire. Mais il y a plusieurs contraintes sur votre narration, ainsi que du matériel de jeu qui structure l'histoire. Le prochain chapitre leur est consacré.

Chapitre 3

Tisser ensemble l'histoire

3.1 Préparation du jeu

Préparer une partie de *Shades* est très facile. Elle se joue avec deux à trois personnes (dont vous) et vous avez besoin, pour chacun d'entre eux, de trois jetons noirs et de trois jetons blancs – des jetons de go sont parfaits, mais vous pouvez aussi utiliser tout objet de ces couleurs. Ces jetons doivent être placés à la vue et à la portée de tous. Installez-vous confortablement. Ouvrez une bouteille de vin et lancez un fond sonore discret, si c'est dans vos habitudes. C'est bon ? Alors vous êtes prêts à jouer.

3.2 Les trois phases

Une partie de *Shades* se compose toujours de trois phases : l'éveil, les révélations et la résolution. Durant la première phase, les ombres reprennent doucement conscience. Durant la deuxième phase, la tragédie de leur passé est révélée – à la fois aux ombres et aux joueurs. Puis, dans la phase finale, ce conflit dramatique est résolu, pour le meilleur ou pour le pire.

Le passage d'une phase à l'autre se déroule ainsi :

- La première phase, l'éveil, dure trois tours de table. Lorsque chaque joueur a raconté trois scènes, la deuxième phase – les révélations – commence.
- La deuxième phase, les révélations, dure jusqu'à ce que chaque joueur ait reçu au moins un jeton blanc. Une fois que cette condition est remplie, l'histoire entre dans sa troisième et dernière phase – la résolution.

Le but de la première phase est de poser les bases des personnages que vous allez jouer, des lieux où se déroule l'histoire, du drame qui resurgit et de la couleur générale du jeu. Il est quasiment certain qu'à la fin de la phase d'éveil vous ne saurez pas qui est votre personnage ni où se déroule le récit, mais vous en aurez sans doute déjà une idée générale – peut-être que vous êtes un homme, ou qu'il s'agit d'une histoire d'amour, ou que vous jouez dans un ancien château ou dans l'épave d'un sous-marin.

Le but de la deuxième phase du jeu est de révéler le drame qui lie les ombres à cette existence. C'est une histoire terrifiante dans laquelle chaque personnage a terriblement souffert et fait souffrir les autres. Lorsqu'elle prendra fin, tous les détails de ce drame n'auront pas été racontés,

mais vous saurez dans les grandes lignes ce que les personnages ont enduré et infligé. Il se peut qu'il y ait toujours des tensions dans l'histoire, des conflits encore vivaces entre les souvenirs, mais on doit en savoir suffisamment à propos de l'histoire pour entamer une résolution. Le calvaire et la cruauté de chacun des personnages ont été au moins partiellement mentionnés.

Le but de la troisième phase du jeu, la résolution, est d'avancer vers l'apothéose finale dans laquelle les ombres peuvent soit se pardonner mutuellement et obtenir la paix qui leur manque tant, soit endurcir leurs cœurs et être condamnées à hanter cette terre pour l'éternité.

La différence en termes de règles entre les trois phases se résume au fait que différentes scènes peuvent y être jouées. Il y a trois types de scènes : des scènes d'éveil, les scènes de souvenir, et les scènes d'action. Nous allons détailler chacune d'entre elles dans les trois prochaines sections, mais avant cela, la liste ci-dessous indique quel genre de scène peut se dérouler à chacune des trois phases du jeu :

- Durant la phase d'éveil, seules des scènes d'éveil sont autorisées.
- Durant la phase des révélations, seules des scènes de souvenir sont autorisées.
- Durant la phase de résolution, à la fois les scènes de souvenir et les scènes d'action sont autorisées.

Nous allons maintenant détailler ces trois types de scènes.

3.3 Les scènes d'éveil

Durant les scènes des trois premiers tours de table, les ombres reprennent lentement conscience. Cette étape est racontée durant les scènes d'éveil. Une scène d'éveil se situe dans le présent et est racontée en suivant le cours de ses pensées, c'est-à-dire le fil des bribes de conscience et des fragments de pensées qui composent la personnalité de l'ombre en train de se reconstituer. Vous pouvez faire appel à des éléments comme : les ténèbres desquelles l'ombre émerge, les émotions brutes de l'ombre, ses perceptions confuses et incohérentes de la réalité extérieure et ses souvenirs douloureux. Il est sans doute préférable de ne pas déterminer le genre et le nom de l'ombre durant l'éveil.

L'ombre n'ayant pas encore retrouvé son individualité, vous devriez éviter d'utiliser immédiatement des pronoms comme « je » ou « moi » ; mais comme ses pensées correspondent effectivement à la conscience de l'ombre, des pronoms comme « il » et « elle » sont plus pertinents. Par exemple :

L'obscurité. Une éternité de silence. La paix. Et pourtant, pourtant, quelque chose se déploie. Quelque chose ne va pas. Une vague inquiétude se répand dans le Néant ; des

nuages de lumière rouge s'enroulent chaotiquement dans la nuit. Puis la douleur refait surface, comme une dague plantée dans le cœur.

Les trois premières scènes de chaque joueur vont progressivement développer la personnalité de chaque ombre. Vous pouvez introduire l'idée d'un « je » dans la deuxième scène et la perception du monde extérieur dans la troisième, ou inversement. Les deux doivent être présents dans la troisième scène. Par exemple :

Les souvenirs resurgissent, des horreurs sans nom – mais, alors que je m'enfuis, ils se dissipent à nouveau dans les ténèbres comme une étincelle dans le lointain. Je. Moi. Autrefois, j'étais... non. Arrêtons de penser. La lumière gagne en intensité, se développe une masse de filaments rouges et jaunes. C'est une flamme. Dans un cœur. Un cœur de pierre. Elle dévore avec fureur un grand tas de bois – mais pourquoi ne puis-je pas en sentir la chaleur ?

Rappelons qu'une scène d'éveil se déroule au présent et est racontée en suivant le cours de ses pensées. Une fois que tous les joueurs ont raconté trois scènes d'éveil, la deuxième phase du jeu commence.

3.4 Les scènes de souvenir

Les scènes de souvenir représentent la majeure partie des scènes de *Shades*. Chaque scène de souvenir commence au présent, l'ombre erre et explore le lieu où elle se trouve. Cela peut être n'importe où : un ancien château, l'épave d'un bateau, un monastère, une maison, une école, un enfer personnel, une petite ville. En introduisant petit à petit des éléments du décor, les lieux que hantent les ombres vont bientôt être évidents.

Alors qu'elle explore les lieux présents, l'ombre découvre un objet, arrive dans un endroit, rencontre une personne ou assiste à un événement qui déclenche un souvenir de son ancienne vie. A ce moment-là, le narrateur passe du présent au passé. Au présent, vous devez parler de votre ombre à la troisième personne : « il flotte vers des portes monumentales », « Maria marche au travers du mur qui sépare la cuisine du jardin ». Vous racontez l'histoire du point de vue d'un narrateur omniscient, qui est également infallible : tout ce que vous dites est vrai. Vous pouvez choisir de tout raconter du point de vue de l'ombre – comme si l'ombre était les yeux et les oreilles de votre auditoire – ou de raconter également des événements que votre ombre ne peut pas percevoir. La narration doit utiliser des verbes du présent. Et puisque les ombres sont incorporelles, elles ne peuvent pas affecter le monde extérieur. Elles ne peuvent même pas parler aux êtres humains ou se parler entre elles.

Dans le passé, au contraire, vous devez vous exprimer à la première personne - vous racontez un souvenir de votre ombre de son point de vue : « Je marchais sur le chemin du jardin avec Peter,

une rose rouge dans les mains. » Vous ne pouvez utiliser que des verbes au passé. Plus important encore, les ombres ne sont pas des témoins fiables : leurs souvenirs du passé sont modifiés et déformés parce qu'elles prennent leurs désirs pour des réalités, parce qu'elles repoussent consciemment ou inconsciemment certaines vérités ou encore parce qu'elles embellissent la réalité pour justifier leurs propres comportements. Ainsi, les souvenirs ne sont sans doute pas des représentations fidèles du passé. Les souvenirs des différentes ombres, voire de la même ombre, peuvent être contradictoires.

Vous pouvez inclure les personnages des autres joueurs dans les souvenirs que vous racontez. En fait, vous pouvez raconter absolument ce que vous voulez à propos de ces personnages et les autres joueurs n'ont aucun droit de veto, ils n'ont même pas le droit de protester. (Mais souvenez-vous : les choses ont pu se passer complètement différemment de ce que vous racontez !)

Pour résumer : chaque scène de souvenir commence dans le présent, puis se déplace vers le passé, et peut éventuellement revenir rapidement dans le présent. Dans le présent, la narration est fiable, mais les ombres ne peuvent influencer le monde. Dans le passé, la narration n'est pas fiable, mais les personnages – qui à ce moment ne sont pas encore des ombres – peuvent agir comme n'importe quel humain.

* * *

Les scènes de souvenir sont également les seules scènes où vous pouvez recevoir des *jetons noirs* et des *jetons blancs*. Voilà comment ça marche. Chaque fois que vous racontez quelque chose qui contredit ce qu'un autre joueur a déjà raconté, et que cette divergence dans les souvenirs des deux ombres est importante pour l'histoire, ce joueur peut vous donner un jeton noir. Si une ombre se souvient que la porte était noire et que l'autre se la rappelle brune, ce n'est sans doute pas une différence importante. Mais si une ombre se souvient que leur enfant est mort dans l'accident de voiture parce que son mari conduisait trop vite, alors que l'autre ombre se souvient que leur enfant est mort dans un accident de voiture parce que sa femme se disputait avec lui au point de le distraire de la conduite – *voilà* une différence importante pour l'histoire qui se développe.

Seul le joueur dont la narration a été contredite peut donner un jeton noir au joueur en train de narrer, mais il n'y est jamais obligé. Un joueur ne peut jamais recevoir plus d'un jeton (blanc ou noir) dans une même scène, et aucun joueur ne peut recevoir plus de trois jetons noirs dans une même partie. Vous pouvez toujours raconter d'autres divergences importantes après avoir reçu vos trois jetons noirs, mais vous ne pouvez pas recevoir de nouveaux jetons pour cela.

Lorsque vous racontez un souvenir montrant comment votre ombre fait des efforts pour comprendre une autre ombre et se rapprocher de son point de vue, le joueur de cette ombre peut vous donner un jeton blanc. Si l'histoire en général suggère que la première ombre pense que la seconde a été très cruelle envers elle, alors que la seconde ombre pense avoir toujours agi dans l'intérêt de la première, le joueur de la première ombre peut recevoir un jeton blanc s'il raconte comment elle se remémore de la gentillesse de la seconde ombre, tandis que le joueur de la seconde ombre peut recevoir un jeton blanc s'il admet avoir fait preuve de cruauté.

Seul le joueur dont la narration avait été contredite peut donner un jeton blanc au narrateur, mais il n'y est jamais obligé. Un joueur ne peut recevoir plus d'un jeton (blanc ou noir) durant une scène. De plus, vous ne pouvez recevoir un jeton blanc qu'en dépensant un jeton noir : si vous n'avez pas de jeton noir, vous ne pouvez pas recevoir de jeton blanc. (Et puisque vous ne pouvez recevoir que trois jetons noirs durant une partie, vous ne pouvez pas non plus recevoir plus de trois jetons blancs.) Vous pouvez toujours raconter des rapprochements, mais vous ne gagnez pas de nouveau jeton blanc.

3.5 Les scènes d'action

Les scènes d'action ne deviennent possibles qu'à la dernière phase du jeu. Pour commencer une scène d'action, le joueur dont c'est le tour doit dépenser un jeton blanc. N'importe quel autre joueur peut entrer dans la scène d'action en dépensant un de ses propres jetons blancs. Dans chaque scène d'action, chaque joueur y prenant part dépense un unique jeton blanc.

Les scènes d'action se déroulent dans le présent. Chaque joueur raconte la scène à la première personne, du point de vue de son personnage, et au présent. Cette narration est fiable : tout ce qui est raconté se produit réellement. S'il y a plus d'un joueur actif dans la scène, chacun intervient à son tour, souvent sous la forme d'un dialogue.

Dans une scène d'action, les ombres peuvent influencer le monde. La dépense d'un jeton blanc, représente l'effort de volonté de l'ombre immatérielle pour devenir matérielle, manipuler des objets et communiquer. Dans une scène d'action, les ombres peuvent ouvrir des portes, jouer du piano et cueillir des roses. Elles deviennent également visibles pour les êtres vivants et peuvent leur parler. Plus important encore, elles peuvent se parler les unes aux autres, s'embrasser ou se battre.

La scène d'apothéose finale de l'histoire *doit* être composée d'une ou de plusieurs scènes d'action. Ce n'est que dans le présent que les ombres peuvent se pardonner mutuellement, ou ne pas y parvenir, et cela ne peut se dérouler que dans les scènes d'action. Notez également que si un

joueur dépense son troisième jeton blanc dans une scène d'action, celle-ci sera nécessairement la scène d'apothéose finale : si les tensions ne sont pas résolues dans cette scène, les ombres ne pourront jamais plus retrouver la volonté d'y parvenir. Elles seront alors condamnées à hanter la terre éternellement, enfermées dans un cauchemar de haine, de colère et de tourments. Le joueur d'une ombre se trouvant dans ce cas-là est autorisé à une ultime scène racontée en suivant le cours de sa pensée (à la manière des scènes d'éveil) pour décrire le destin de ce personnage damné.

Mais si les ombres parviennent à se réconcilier, vous pouvez raconter une fin différente. Peut-être qu'elles montent au paradis ; peut-être qu'elles trouvent le repos éternel ; peut-être que la scène se fond doucement dans les ténèbres.

Aucune des deux conclusions n'est la « bonne » conclusion ; chacune peut être tragique, belle et émouvante. Le succès se mesure aux larmes versées et aux émotions éprouvées. Ou plus exactement, le succès se mesure en répondant à plusieurs questions.

3.6 Conclure

Une fois que vous avez raconté soit comment les ombres se sont réconciliées, soit comment elles se sont elles-mêmes condamnées, la partie prend fin. Discuter de la partie est maintenant autorisé, encouragé et même exigé. Ensemble, vous devez décider à quel point vous avez relevé le défi lancé par *Shades*. Spécifiquement, chaque joueur doit réfléchir et répondre à ces trois questions :

- L'histoire était-elle cohérente et prenante ?
- A-t-elle suivi la structure fictionnelle suggérée par les règles du jeu ?
- Chaque joueur a-t-il influencé l'histoire autant que les autres ?

Plus vous pouvez répondre à l'affirmative à chacune de ces questions, plus vous avez réussi. La dernière question est particulièrement importante : si un des joueurs a contribué beaucoup plus que les autres, qui n'ont fait que le suivre, alors vous avez échoué. L'histoire doit être racontée de manière collaborative.

Assurez-vous de discuter de ce qui vous a plu et ce qui ne vous a pas plu. Il y a-t-il eu des incompréhensions ? Avez-vous eu le sentiment qu'un des joueurs ne voulait pas utiliser vos idées ? Vous êtes-vous senti forcé ou avez-vous eu le sentiment de forcer les autres ? Mettez tout ça sur la table et discutez-en ! Pourquoi ? Pour que vous deveniez plus sensible aux autres joueurs et que vous appreniez à leur faire confiance. Le prochain chapitre va approfondir cette question.

Chapitre 4

Confiance et sensibilité

4.1 Au niveau de la dynamique sociale

Shades est un jeu sur la souffrance et le pardon : voilà les enjeux de l'histoire. Mais c'est également un jeu sur la confiance et la sensibilité : voilà les enjeux des échanges entre les joueurs. Dans ce chapitre, nous allons déplacer notre attention au-delà de l'histoire et des moyens mis en œuvre pour la créer, et nous intéresser exclusivement à la dynamique sociale d'une partie. Après tout, c'est ce qui est *réel*.

Généralement, les jeux de rôle permettent de négocier les propositions qui sont faites durant la narration. Les jeux traditionnels avec un maître de jeu puissant donnent l'autorité à une personne qui est le juge de tous les conflits, mais les joueurs ont presque toujours le droit de contester et de défendre leur position. D'autres jeux fonctionnent de façon plus démocratique, souvent même en l'explicitant dans les règles. Beaucoup de jeux utilisent les conflits amicaux qui émergent dans la partie comme moteur du jeu. La conséquence de ces configurations est qu'aucune proposition faite par un joueur n'est ajoutée automatiquement à l'histoire commune du jeu : elle passe d'abord par une étape de négociation, même s'il s'agit le plus souvent d'une acceptation silencieuse et implicite.

Dans *Shades*, la situation est très différente. Les règles interdisent explicitement toute forme de négociation : tout ce que raconte un joueur est ajouté à la fiction. Dans les limites du jeu, le joueur dont c'est le tour a un pouvoir absolu sur l'histoire. C'est effrayant : c'est effrayant que les autres joueurs aient un tel pouvoir, mais c'est encore plus effrayant de disposer vous-même de ce pouvoir. Vous voulez vous amuser ensemble, mais ce que vous allez dire pourrait ruiner le plaisir des autres. Vous avez la lourde responsabilité de ne raconter que des choses que les autres peuvent accepter de bon gré. Pour dissiper la première crainte, vous devez apprendre à faire confiance aux autres joueurs ; pour dissiper la seconde, vous devez apprendre à être plus sensible à leurs attentes et à leurs envies.

Heureusement, *Shades* vous procure les moyens d'y parvenir. Dans les sections qui viennent, je vais vous expliquer comment vous pouvez utiliser les techniques au cœur du jeu pour sonder délicatement les autres joueurs et découvrir ce qu'ils aiment. En s'appuyant sur la confiance et la sensibilité, *Shades* fonctionne très différemment des jeux faisant appel à une compétition amicale et à l'affirmation de soi.

4.2 Utiliser l'éveil

Dans la vaste majorité des jeux, deux éléments du monde fictionnel sont déjà en place quand la partie commence : les personnages et – dans les grandes lignes – le monde dans lequel ils vivent. Dans *Shades*, cependant, les personnages et le contexte sont créés au pied levé durant la partie. Il faut comprendre que tous les personnages ne plaisent pas à tous les joueurs, de même pour le contexte. Vous devriez donc trouver un contexte et un groupe de personnages qui plaisent à tout le monde. Pour y parvenir, vous disposez de deux outils : la *narration par petits bouts* et l'*ambiguïté*.

Si vous dites « Anna traverse le château abandonné en flottant », le contexte est déterminé en une seule fois. Si à la place vous dites : « Anna contemple l'escalier de pierre descendant dans les ténèbres et dans lequel le vent s'engouffre » vous n'avez ajouté qu'un petit morceau au contexte. Un escalier de pierre en colimaçon évoque certainement des images de vieux bâtiments, de château et de tours en ruine – mais il ne détermine tout seul pas le contexte. Si les autres joueurs n'aiment pas l'idée de jouer dans un vieux château, ils peuvent ajouter de nouveaux éléments qui orientent le contexte dans d'autres directions. Ainsi, la narration par petits bouts vous permet de construire progressivement un contexte et un groupe de personnages qui conviennent à tout le monde.

Une partie de *Shades* commence avec trois tours de narration au fil de la pensée : les scènes d'éveil durant lesquelles chaque ombre se reconstitue. Grâce au système, les premières informations à propos du contexte et des personnages émergent grâce à la narration par petits bouts, alors que de vagues références au contexte et à l'identité des protagonistes surgissent dans la conscience des ombres. De plus, l'éveil pose les bases pour des scènes de souvenir dans lesquelles l'attention de l'ombre n'est pas encore très précise, ce qui permet aux joueurs de prolonger la narration par petits bouts pendant un moment sans difficulté.

L'ambiguïté est l'autre outil auquel vous pouvez faire appel et que l'on utilise presque automatiquement lors des scènes où l'on suit le fil de la pensée. Dans celles-ci, vous pouvez apporter des mots et des phrases que les autres joueurs pourront utiliser comme ils le souhaitent. Par exemple :

Les images se succèdent rapidement. Des nuages au-dessus de la lande. Un château. Des gens qui rient. Le goût du sel sur mes lèvres. Et *elle*. Dans sa robe rouge... Le sol se dérobe sous mes pieds.

A ce moment-là, un autre joueur peut raconter comment son ombre se souvient de la femme dans la robe rouge, ou comment elle portait elle-même cette robe rouge. En faisant cette narration, vous faites une suggestion aux autres joueurs : « Ce serait cool si vous jouiez une

femme en robe rouge ». Mais les autres joueurs peuvent facilement rejeter la suggestion en préférant une autre interprétation à cette narration.

Ainsi, le contexte fictionnel et les personnages sont ébauchés en enrichissant la fiction morceau par morceau et en laissant ces ajouts ouverts à interprétation. La structure narrative de *Shades*, notamment l'éveil progressif des protagonistes, vous permet d'y parvenir de façon très naturelle.

4.3 Utiliser la narration incertaine

Une part importante de *Shades* est la révélation de la tragédie qui a eu lieu dans le passé. Les souvenirs des ombres refont surface et révèlent progressivement ces événements. Une fois encore, vous devez créer une histoire qui plaise à tous les joueurs. En dehors de la narration par petits bouts et de l'absence d'ordre chronologique pour les souvenirs, *Shades* vous fournit un autre outil particulièrement utile : la *narration incertaine*.

Aucun souvenir des ombres n'est garanti d'être fiable. La plupart d'entre eux sont même déformés à cause de la difficulté des ombres à accepter la réalité, par la manière dont elles filtrent leurs souvenirs et par les justifications *a posteriori* des protagonistes. Il se pourrait que si Maria se souvient que John la traitait avec cruauté et indifférence, c'est parce qu'elle a inconsciemment reconstruit ces souvenirs pour qu'ils soient cohérents avec la haine qu'elle a développée ensuite pour lui. Ainsi, même si un joueur raconte que John maltraite Maria, il n'est pas certain qu'il se comportait si mal avec elle. La vérité est toujours fuyante. Et puisque la seule manière d'obtenir des jetons noirs est de raconter des souvenirs contradictoires, et qu'obtenir des jetons noirs est la seule manière d'amener le jeu à sa conclusion, vous devez utiliser le manque de fiabilité des souvenirs des ombres.

Il est au moins aussi important de raconter des souvenirs incertains que d'éviter les développements qui n'intéressent pas les autres. Ils sont un excellent outil pour éviter qu'un seul joueur prenne toutes les décisions concernant le drame révolu. Vous pouvez ainsi proposer des éléments de l'histoire sans les imposer aux autres : ils peuvent toujours vous contredire s'ils le souhaitent. De la même manière, vous pouvez contredire les autres si vous trouvez qu'ils ont un trop grand contrôle sur l'histoire. Ainsi, vous pouvez vous modérer réciproquement et vous assurer que chacun puisse autant contribuer à l'histoire que les autres.

Pour y parvenir, il est de la plus grande importance que vous compreniez ce que les jetons noirs signifient. Ils ne veulent *pas* dire : « tu m'as contredit ! ». Ils veulent dire : « tu m'as contredit, et cette divergence entre les souvenirs de nos ombres est importante pour l'histoire. » Ainsi, en donnant un jeton noir, vous exprimez le fait que ce que l'autre personne raconte est important

pour la suite de l'histoire. Par conséquent, ne *pas* donner de jeton noir quand quelqu'un vous contredit sur ce qui pourrait être quelque chose d'important, c'est dire que vous ne voulez pas vous intéresser à cette divergence, et que vous aimeriez laisser la possibilité que son ombre ait tout simplement *tort* à propos de cet événement. Donner ou ne pas donner un jeton noir est toujours un signal important – utilisez-le au mieux !

4.4 Confiance et drame

Il peut arriver que vous ayez œuvré longuement pour parvenir à un souvenir terriblement douloureux, dans lequel chaque ombre a fait souffrir l'autre par orgueil ou – pire ! – par amour, lorsque soudain, un des autres joueurs raconte une scène qui enlève toute la force de ce que vous aviez construit. C'est le moment qui vous donnera le plus envie de vous exclamer : « Non, mais attends, pourquoi t'as fait *ça* ?! »

C'est aussi le moment de prendre une grande respiration, de vous relaxer et de faire confiance à l'autre joueur. Vous œuvrez tous les deux vers un drame. Acceptez les reculs momentanés et cherchez comment la nouvelle situation peut mener à une histoire encore plus déchirante que celle que vous aviez vue à l'origine.

Le seul événement qui pose problème est quand un autre joueur vous donne des jetons blancs ou essaie d'en obtenir à un moment où vous ne voyez pas du tout comment un drame a pu se nouer. Les scènes où vous obtenez des jetons blancs sont celles dans lesquelles les ombres commencent à reconsidérer les événements douloureux. Nécessairement dans l'histoire cela ne peut se produire que lorsqu'au moins les lignes directrices du drame ont été établies. Donner un jeton blanc à un joueur, ou raconter un souvenir d'une manière qui indique clairement que vous demandez un jeton blanc, c'est exprimer que pour vous le drame dans son ensemble est en place.

Alors, que faire lorsque les autres joueurs pensent que c'est le cas, mais que vous n'êtes pas d'accord ? Puisqu'il est important que vous soyez sur la même longueur d'onde, il faut donc que vous abordiez ce problème. Le drame doit être éclairci et le développement vers la résolution doit être repoussé. Heureusement, il y a un moyen facile d'y parvenir : ne donnez pas de jetons blancs aux autres joueurs. C'est un signal très clair que vous ne parvenez pas à voir de véritable drame dans l'histoire qui a été racontée jusqu'ici. Puis, développez les souffrances. En se rendant compte que vous ne vous engagez pas dans la dernière phase du jeu, les autres joueurs vont comprendre qu'ils doivent vous montrer plus clairement en quoi consiste le drame sous-entendu par les narrations jusque-là, ou qu'ils doivent œuvrer avec vous pour créer quelque chose que vous trouverez tous tragique.

Ne donnez absolument jamais un jeton blanc à un autre joueur simplement pour vous conformer aux autres joueurs. Il est essentiel que vous vous en serviez comme un moyen de communication et un moyen de dire : « Oui, je pense que nous sommes d'accord sur la direction dans laquelle notre histoire se construit pour devenir une histoire tragique. »

4.5 La fin

La fin peut être la partie la plus difficile du jeu. Vous aurez alors à choisir entre la rédemption et la haine éternelle, mais il ne faut surtout pas qu'un seul joueur le décide et que les autres s'y conforment. Alors, comment prendre la décision ensemble ? Mettez simplement en avant l'issue qui vous semble la meilleure et jouez la scène ensemble. Voyez où les idées que vous proposez vous amènent. Laissez les ombres interagir entre elles, laissez-les discuter, abandonnez-vous à l'histoire – et qui sait ? Peut-être serez-vous tous surpris par sa conclusion.

Dans tous les cas, bonne chance !

Chapitre 5

Rehausser le défi

Une fois que vous maîtrisez bien *Shades*, vous pouvez ajouter des contraintes à l'histoire pour rendre le jeu encore plus exigeant et, autant que possible, plaisant. Ce chapitre vous propose différentes options.

5.1 Plus de participants

Lorsque vous jouez avec plus de personnes, garder à l'esprit ce que chacun a dit devient plus complexe ; il devient plus difficile de réunir tous les enjeux fictionnels en un tout cohérent ; et il peut être difficile de s'assurer que chacun ait la même influence sur l'histoire. Une façon de rehausser le défi peut donc être de jouer avec plus de participants. J'y ai joué avec plaisir avec quatre personnes et je sais que d'autres y ont trouvé du plaisir avec jusqu'à cinq participants. Vous pouvez tenter de jouer ainsi, et même de réunir encore plus d'amis – qui sait à quoi ressemblerait une partie de *Shades* avec huit personnes ?!

5.2 Les conséquences dans le présent des actes passés

Vous pouvez également rendre le jeu plus difficile en décidant de rendre le présent plus important dans votre histoire. Il y a alors des personnes réelles qui vivent dans le présent et les ombres peuvent observer leurs existences. Afin de donner de l'importance à ces personnes, leur situation présente doit être la conséquence des querelles entre les ombres.

Ce défi se concrétise avec une question supplémentaire, ajoutée à la liste des questions posées à la fin du jeu :

Les conséquences dans le présent des actions passées des ombres sont-elles claires ?

5.3 Les reflets du présent

Un des moyens les plus intéressants de rehausser le défi posé par le jeu est d'ajouter cette contrainte à l'histoire :

Le drame qui s'est déroulé dans le passé se reflète d'une manière ou d'une autre dans le présent. Il y a des gens dans le présent qui sont enfermés dans une situation similaire à celles que vécurent les ombres, mais juste avant que cela ne dégénère. Mettez en place cette situation ; les ombres ne peuvent se libérer de leur condition que si elles parviennent à dénouer la situation présente.

En quoi cela rend-il le jeu plus difficile ? Tout d'abord, cela rajoute tout un tas de personnages et d'événements supplémentaires, complexifiant davantage l'histoire. Mais plus important encore, dans le présent il n'y a pas de narration incertaine ni de jetons noirs et blancs à donner ou à recevoir. Vous devez donc créer la situation et les événements du présent sans les filets de sécurité et sans les moyens de communication utilisés pour le drame du passé. C'est un vrai défi et si vous parvenez à créer une histoire de cette ampleur, vous et votre groupe de jeu méritez un trophée pour être aussi soudés et à l'écoute les uns des autres !

5.4 De l'art expérimental

Et puis... Vous pouvez faire le choix radical de décider au cours du jeu de vous débarrasser des contraintes imposées par *Shades*. Durant l'une des premières parties de *Shades* que j'ai jouées, mon groupe de jeu et moi avons découvert que nous jouions le même personnage ! Bien entendu, ça a été difficile de continuer de jouer au jeu comme prévu, nous avons fait avec et nous sommes partis sur quelque chose de complètement différent. Si quelque chose de similaire vous arrive et que le résultat vous plaît, c'est génial.

Je vous invite à montrer que vous ne jouez plus à *Shades* en retirant tous les jetons de la table.

Bonne chance !

Chapitre 6

Un exemple de partie

Ce chapitre vous montre à quoi peut ressembler une partie de *Shades*. La partie que je vous présente ici est peut-être un peu plus courte que d'habitude, mais sur tous les autres aspects elle vous donne un exemple complet, qui respecte toutes les règles du jeu. Les narrations du premier joueur sont en texte simple, celles du second joueur en italique. Les passages entre crochets rendent compte des actions des joueurs ; les passages resserrés sont mes commentaires à propos de la partie.

Les ténèbres... Et le silence, brisé uniquement par une douce mélodie, apaisante, ardente, pleine d'amour et de regrets. Elle se poursuit encore et encore. Le temps passe, sans qu'on s'en rende compte, ça n'a pas d'importance. Il n'y a que des ténèbres et un chant doux-amer.

* * *

« Froid » Cette sensation dure sans doute depuis une éternité, mais ce n'est que maintenant que son nom revient. Le froid, en effet. Au-delà de toute mesure. Au-delà de toute compréhension.

* * *

Soudain, l'harmonie est rompue. La discorde envahit le vide et mon âme se remplit de douleurs. Mon âme – oui ! voilà ce que j'avais oublié – je me suis perdue² dans les ténèbres et dans ce chant. J'étais consciente, mais jamais de moi-même. Et maintenant, la douleur m'a réveillée.

* * *

Son visage, dont les yeux bleus bloquaient les mots dans ma gorge et me tétanisaient jusqu'au cœur de mon être. Sa peau de la blancheur de la neige, sa voix aussi coupante que la glace... les yeux, les yeux... ils ne m'ont jamais quitté.

* * *

Quel est ce lieu ? Où suis-je ? Ces... « murs », oui c'est ainsi qu'on les nommait – ces murs plâtrés de gris reviennent me hanter après toutes ces années ? Je vous en supplie, que revienne la musique ; je vous en supplie, empêchez cette souffrance de revenir !

² Le français oblige à préciser rapidement qu'il s'agit d'un personnage féminin (et que l'autre est masculin), alors que l'anglais permet de conserver l'ambiguïté beaucoup plus longtemps, comme le suggèrent les règles. (N.d.T.)

* * *

Pendant toutes ces années, j'ai rêvé, il me semble, et ses yeux me fixaient et figeaient l'écoulement du temps. Mais désormais je vois une lumière, et c'est la lumière du soleil. La chaleur se répand à nouveau dans mon âme... suis-je vraiment revenu ? Et si c'est le cas... est-ce pour la pénitence ou la félicité ?

Lorsque chaque joueur a raconté trois scènes, l'Eveil prend automatiquement fin et la deuxième phase du jeu commence. Qu'est-ce qui a été établi jusqu'ici ? Pas grand-chose, ce qui est une bonne chose – l'Eveil est fait pour planter les premières graines, pas pour découvrir les fleurs. Nous savons que la première ombre s'est éveillée dans une pièce aux murs plâtrés de gris ; ça ne nous donne pas beaucoup, mais on peut construire quelque chose à partir de ça. Et puis il y a la musique et le froid, des symboles auxquels on pourra faire appel au cours du jeu et qui trouveront peut-être un sens. On a aussi mentionné une femme au regard glacial – peut-être s'agit-il de la première ombre, terrifiant la seconde même dans la mort ? Ou peut-être pas. Ce n'est qu'en jouant qu'on pourra le découvrir.

* * *

L'ombre se tient là, d'abord immobile, au milieu d'une pièce réduite. Cette dernière est quasiment nue : aucune peinture ne décore ses murs, aucun rideau n'orne ses fenêtres. Seul reste un grand lit, sans matelas. L'ombre glisse vers lui, en le fixant attentivement.

« Je suis couchée ici depuis plusieurs jours d'affilé, n'ayant rien d'autre à faire que d'écouter la servante qui travaille quelque part dans la maison – même si elle n'a jamais l'air de travailler vraiment – et j'espère qu'il viendra à ma porte. Mais il ne m'aimait plus et il ne venait presque jamais ; et lorsqu'il le faisait, seule la haine brillait dans son regard gris et dur. Combien j'ai souffert ici ! Combien je me suis languie ici ! Et pourtant je continuais à l'aimer. »

Les propositions se bousculent presque dans cette courte narration. Un homme (s'agit-il de la deuxième ombre ?) est censé haïr l'ombre, alors que l'ombre reste fidèle à son amour. Si la deuxième ombre mord à l'hameçon et assimile son ombre à cet homme, cela peut donner lieu à d'excellents enjeux sur lesquels se déchirer.

* * *

Il y a longtemps ces lieux ont dû être un jardin magnifique, recouvert de fleurs, orné d'une fontaine à l'eau claire et d'une pelouse entretenue, entourant une vaste maison victorienne. Mais les hautes herbes ont poussé, le chiendent a envahi les parterres de fleurs et le bassin s'est changé en une fosse putride. Et pourtant – le soleil brille et les oiseaux chantent ainsi que se le rappelle l'ombre.

« Je suis venue m'asseoir ici, sur ce banc de bois – il me semble qu'il était vert, d'un vert profond qui me rappelait les aiguilles des pins. Le soleil rayonnait sur mon visage et je savourais sa chaleur. Les oiseaux chantaient leurs mélodies et pendant un instant, j'oubliais mon malheur, j'oubliais les cris ivres de haine et de rage qu'elle me jetait chaque fois que j'étais dans la maison. »

* * *

L'ombre tente de toucher le lit, mais sa main immatérielle passe au travers.

« Bien que j'ai beaucoup souffert, j'ai trouvé la paix. Mes lèvres n'ont jamais laissé échapper une plainte. [Le joueur 2 donne un jeton noir au joueur 1.] Mais mes deux amours m'ont quitté et avec elles la joie a délaissé mon âme. Je m'étiolais. Je suis tombée malade. Mais a-t-il cherché le pardon, est-il revenu vers moi, alors que la maladie me dévorait, alors que j'avais tellement besoin de lui ? Non. Non, il n'est jamais venu. »

Le deuxième joueur part du principe que son ombre est le personnage masculin de l'histoire du premier joueur, et que l'ombre du premier joueur est le personnage féminin de sa propre histoire. Il estime que l'affirmation selon laquelle l'ombre du premier joueur ne s'est jamais plainte est en contradiction directe avec sa propre affirmation qu'elle l'accablait de cris ivres de haine et de rage. Et comme il pense que cela peut constituer une bonne divergence, il donne un jeton noir au premier joueur, tout en gardant le silence.

* * *

La maison est vide mais semble demeurer intacte, une présence menaçante de briques et de mortier. Alors que l'ombre se tourne vers elle, son humeur s'assombrit.

« Je n'ai pas arrêté de lui rendre visite dans sa chambre, jusqu'au bout. [Le joueur 1 donne un jeton noir au joueur 2.] Même lorsqu'elle n'avait pas bu, il était impossible de lui faire entendre raison. Elle ne cessait de m'accuser, exigeant sur tous les tons que je reconnaisse mes fautes. Mais c'est elle et ses problèmes de boisson qui provoquèrent ces malheurs, pas moi ! Je n'ai rien fait de mal ! »

Avec cette dernière phrase, le joueur 2 tend une perche au joueur 1 pour le contredire. C'est toujours une bonne stratégie : vous ne devez pas seulement chercher à contredire le précédent joueur, mais aussi lui donner des opportunités de vous contredire.

* * *

« A peine un an auparavant, tout était si différent... ensemble, main dans la main, nous promenant dans le jardin... lisant de la poésie l'un à l'autre : Wordsworth, Keats, ce livre intitulé *In Memoriam* qu'il aimait tant... et bien sûr mon ventre poussant doucement, abritant cette nouvelle vie qu'à la fin il a détruite... » [Le joueur 2 donne au joueur 1 un jeton noir.]

* * *

Progressivement, l'ombre se rapproche de la maison, comme tirée par une force qui la dépasse. La porte est fermée, mais l'ombre incorporelle n'a pas de difficulté à la traverser. Il contemple le hall d'entrée, son regard s'attardant sur les marches de pierre menant à l'étage.

« Il n'y avait aucun problème ni avec elle ni avec l'enfant. N'importe quel idiot aurait pu s'en rendre compte. Si seulement elle avait agi comme une mère devrait le faire, tout se serait bien terminé. Mais non – non, elle n'a pas

pu s'empêcher de se comporter en enfant gâté et capricieux, s'enfermant dans sa chambre pendant des jours, refusant de se nourrir, refusant de voir qui que ce soit. Et s'enivrant, encore et encore. Oui, oui, c'est sa faute si l'enfant est mort-né. [Le joueur 1 donne un jeton noir au joueur 2.] C'est entièrement de sa faute ! »

* * *

L'ombre flotte du lit vers le hall d'entrée et parvient soudainement en haut des marches de marbre. Elle tressaille.

En amenant son ombre dans un lieu déjà décrit par le joueur 2, le joueur 1 met en place une scène permettant de raconter un souvenir à propos du même événement. C'est une des façons dont l'environnement peut vous aider à raconter le drame.

« C'est ici que nous nous sommes battus. Étonnamment, je ne parviens pas à me rappeler pourquoi. J'étais en colère, ça je m'en souviens parfaitement. Je criais contre lui à pleins poumons. Et puis – tout s'est passé si vite – il m'a frappée, et la seule chose dont je me souviens est ma chute dans les escaliers... J'étais hébétée... et mon Dieu, non... »

* * *

« Mais était-ce vraiment de sa faute ? Je me souviens que nous nous disputions à nouveau pour, et bien, pour une broutille... le nom de l'enfant peut-être. Elle était tellement enragée... et ses yeux, ses yeux d'habitude si tendres et si doux se sont figés comme la fontaine en hiver. Ils sont devenus si froids que je n'ai pas pu le supporter. Je ne pouvais pas les regarder, je ne pouvais soutenir ce regard glacial où l'amour aurait dû rayonner. Et puis je l'ai frappée et elle est tombée. J'ai eu tellement peur, mon Dieu, j'ai eu tellement peur de lui avoir fait mal, d'avoir fait mal à l'enfant, j'ai eu peur au-delà du concevable. » [Le joueur 1 donne un jeton blanc au joueur 2.]

En racontant comment son ombre a bien frappé l'autre ombre et combien il était terrifié de lui avoir fait du mal, le joueur 2 a validé le souvenir de la première ombre, tout en jetant un doute sur la certitude de son ombre selon laquelle « c'était entièrement de sa faute ! ». Le joueur 1 lui donne donc un jeton blanc et le débarrasse ainsi d'un de ses jetons noirs. A ce moment du jeu, le joueur 1 possède deux jetons noirs et le joueur 2 possède un jeton noir et un jeton blanc.

* * *

L'ombre tourmentée retourne dans sa chambre.

« Ces odieuses accusations étaient sans fondement, ces vaines tentatives de se débarrasser de sa culpabilité. Je n'ai jamais bu ; j'avais toujours été et je demeurais une vraie lady anglaise. [Le joueur 2 donne au joueur 1 un jeton noir.] Aucun deuil ne pouvait m'atteindre. »

Un reflet attire son œil depuis le dessous du lit. Elle se penche et trouve plusieurs bouteilles vides, couvertes de poussière.

Ayant reçu trois jetons noirs durant le jeu, le joueur 1 ne peut plus en obtenir. La dernière phrase aurait pu lui permettre d'obtenir un jeton blanc, mais étant donné qu'il a déjà reçu un jeton noir et puisqu'on ne peut recevoir qu'un seul jeton à chaque tour, le joueur 2 n'a pas le droit de lui en donner un.

* * *

« Ce regard – il me hantait. Je le voyais dans mes rêves. Elle hurlait contre moi, mais je n'osais pas me rendre auprès d'elle, pas après l'accident. [Le joueur 1 donne un jeton blanc au joueur 2.] J'avais trop peur de recroiser ce regard amer, froid et accusateur dans les yeux de la femme que j'aimais et dont j'avais besoin de croire qu'elle m'aimait toujours. Je l'aimais beaucoup trop pour accepter qu'elle puisse me haïr. La nuit je bouchais mes oreilles, le jour je m'enfuyais au jardin. »

* * *

Elle fixe les bouteilles, songeuse.

« Oui... oui, c'est vrai. J'avais tellement peur, j'étais tellement isolée que je... je ne pouvais pas me retenir. Oh, pourquoi, pourquoi, pourquoi n'est-il jamais venu auprès de moi ? Si seulement il m'avait rendu visite ! Si seulement nous avions pu en parler, si seulement... Mais qu'est-ce qui a tué mon enfant ? Était-ce ma chute ou mes problèmes de boisson ? » [Le joueur 2 donne un jeton blanc au joueur 1.]

Maintenant que chaque joueur a obtenu au moins un jeton blanc, la dernière phase du jeu commence. Des scènes de souvenir peuvent toujours être jouées, et on peut donner et recevoir des jetons noirs et blancs aux mêmes conditions ; mais à partir de maintenant, il est aussi possible de jouer des scènes d'action. Rappelez-vous que chaque scène d'action coûte un jeton blanc.

* * *

Une grande pièce se tient à proximité du hall d'entrée. Elle est désormais vide, à l'exception d'un piano à queue, l'unique souvenir des jours enfuis.

« Lorsque l'enfant est né bien avant le terme, c'était ici le seul endroit où je pouvais le pleurer, derrière des portes closes. Dans ces quelques derniers mois qui nous restaient, j'ai joué chaque jour, et pendant ces moments, même elle restait silencieuse. Ses gémissements cessaient. Grâce à cette musique, nous étions réunis. »

L'ombre marche lentement vers le piano.

* * *

« Combien je buvais et combien je gémissais et je hurlais lorsque je m'enivrais ! [Le joueur 2 donne au joueur 1 un autre jeton blanc.] La maison devait trembler au son de ma voix ! Il n'était pas étonnant qu'il m'évitât... même s'il n'aurait pas dû m'abandonner. C'était son devoir d'époux, même s'il ne m'aimait plus. Son devoir. »

* * *

[Le joueur 2 dépense un jeton blanc et entame une scène d'action.] Je m'assieds sur le tabouret du piano, qui semble pouvoir me porter. Mes doigts errent au-dessus des touches. Puis-je encore jouer ? J'appuie sur une touche de do et un son clair s'élève dans la pièce. Sans réfléchir, je joue et les notes s'enchaînent en une mélodie mélancolique que je jouais lorsqu'elle était encore en vie.

En dépensant un jeton blanc et en mettant en place une scène d'action, le joueur a obtenu le droit d'influer sur le présent avec son ombre. Voilà pourquoi l'ombre peut jouer du piano et emplir la maison de musique. Visiblement, le joueur 2 espère que le joueur 1 va faire réagir son ombre à cette musique. Souvenez-vous que la musique a joué un rôle important dans les narrations initiales du joueur 1 !

* * *

Tout à coup, la musique revient, la musique qui accompagnait les moments de conscience de ma non-vie. Mais à présent je comprends de quoi il s'agissait : mon époux, au piano, exprimant ce qu'il n'avait jamais, jamais pu dire avec des mots – et un sentiment me revient, que je n'avais plus éprouvé depuis une éternité. De l'amour.

[Le joueur 1 dépense un jeton blanc pour indiquer que cette scène va être une scène d'action et non de souvenir.] Aussi vite que possible, je me précipite en bas des escaliers, laissant derrière moi la chambre où j'ai tant souffert. J'ouvre à la volée la porte du boudoir et il est assis là. Je lui dis « Je t'aime. »

Parler l'un à l'autre dans le présent n'est possible que dans une scène d'action. A présent le joueur 1 a encore un jeton noir et un jeton blanc ; il ne reste au joueur 2 qu'un seul jeton blanc, mais il peut toujours gagner un jeton noir. Cependant, ce ne sera pas nécessaire.

* * *

Dans les scènes d'action, les joueurs peuvent jouer un dialogue entre leurs ombres. Notez que ce n'est pas possible dans les scènes de souvenir, dans lesquelles seul le joueur dont c'est le tour peut parler !

[Le joueur 2 dépense un autre jeton blanc.] J'interromps mon morceau de piano et je lève mon regard vers mon épouse. Je murmure « Moi aussi je t'aime. » et ajoute : « C'était de ma faute. Je n'aurais pas dû te faire tomber. »

Je réponds « C'était aussi ma faute » et je le prends dans mes bras. « N'en parlons pas. »

Je l'embrasse.

Je réponds à son baiser. « Une seule question : lorsque je me suis suicidée, as-tu... »

[Le joueur 2 interrompt le joueur 1.] « Chut. C'est du passé. Contentons-nous de nous aimer à présent. »

Je l'entoure à nouveau de mes bras, éperdue de bonheur – et ce faisant nous disparaissions, ne laissant derrière nous que le silence.

Et voici comment s'achève une partie de *Shades*, de façon plutôt heureuse cette fois-ci.