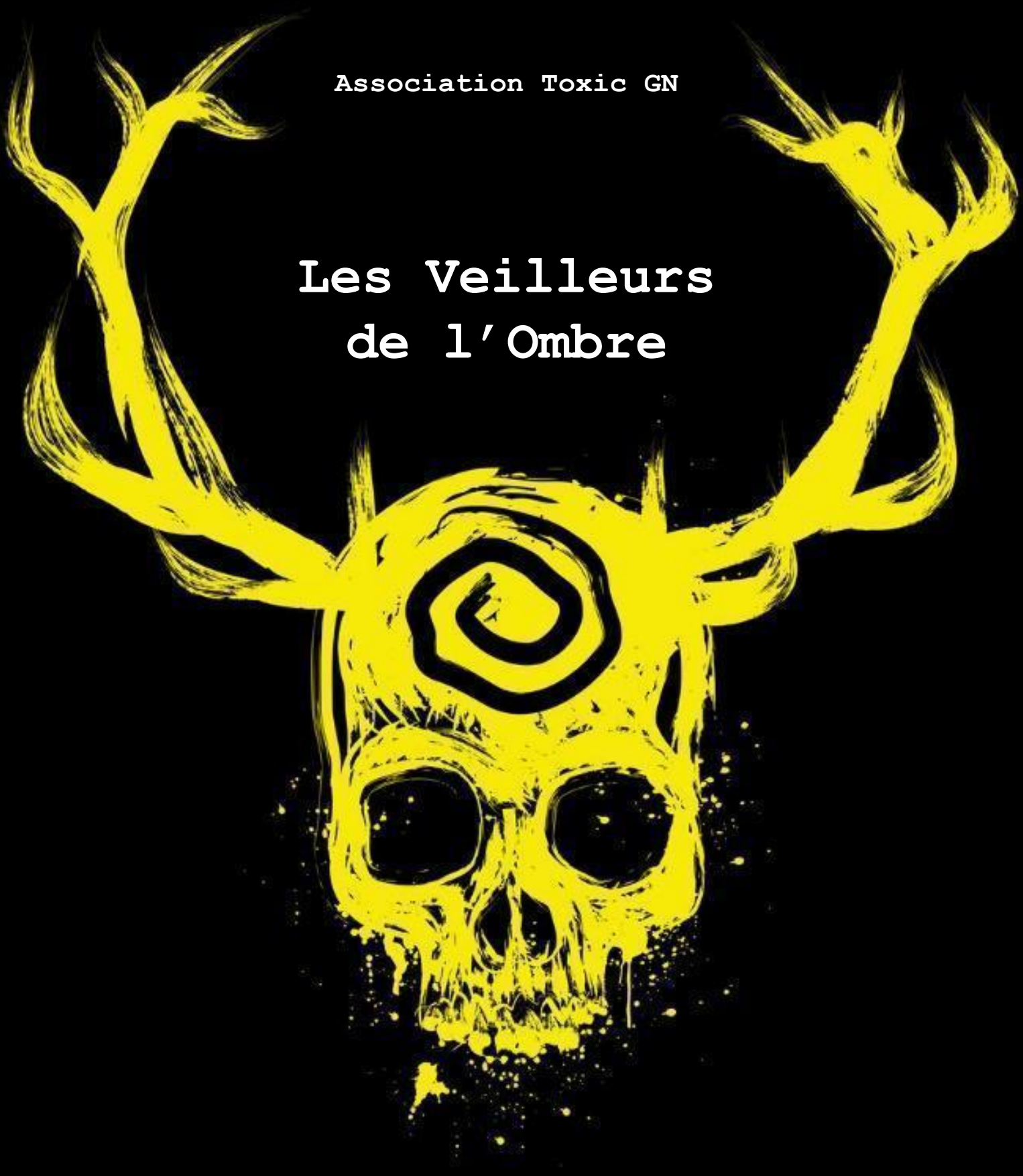
Association Toxic GN

Les Veilleurs de l'Ombre



#1 Avant de jouer

ATTENTION : SPOILERS

DOCUMENT À DESTINATION
DES ORGANISATEURS UNIQUEMENT

Lettre d'intention **4**
Participants **5**
Phases de jeu et timing prévisionnel **6**
Quel site pour organiser ce GN ? **8**
Quel matériel pour organiser ce GN ? **10**

Lettre d'intention

Les Veilleurs de l'Ombre est un jeu de rôle grandeur nature d'environ 8h pour 4 joueurs, qui mêle enquête policière et mystère horrifique dans l'ambiance oppressante d'une ville isolée des Etats-Unis d'Amérique. Les joueurs incarnent des investigateurs plongés dans les méandres d'une enquête sur un meurtre rituel au coeur d'une nature sauvage.

Le jeu met en avant une immersion ininterrompue, à travers des phases variées, de l'analyse de la scène de crime aux interrogatoires…tout en laissant place à des interactions riches entre personnages-joueurs. L'objectif principal du jeu est de vivre l'enquête et d'être plongé dans une ambiance pesante et sombre.

La recherche du roleplay est priorisée par rapport à la quête de résultat de l'enquête. L'objectif est de créer une expérience à la fois introspective et collaborative, où la vérité n'est jamais totalement acquise. Les questions ne trouveront pas toutes des réponses, non pas par fainéantise scénaristique mais pour conserver une aura de mystère.

Le jeu est organisé en 4 temps joués en extérieur et en intérieur. Des aménagements peuvent permettre de jouer exclusivement ce jeu en huis clos.

1. Analyse de la scène de crime
en extérieur en immersion, ou alternativement en intérieur via un briefing du shériff

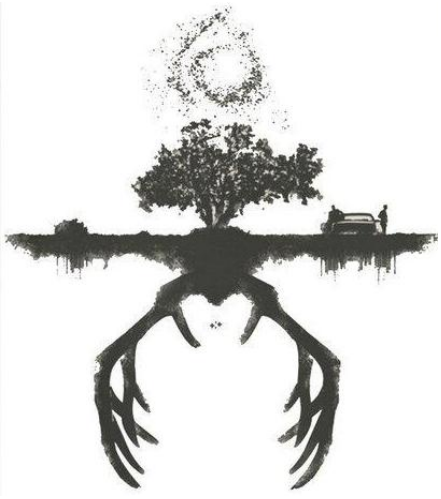
2. Repas / café-donuts
immersion dans le village et ses habitants au Diner local, alternativement au commissariat

3. Coeur de l'enquête au commissariat
huis clos où les PJs analysent les indices, convoquent et interrogent les témoins et suspects

4. Exploration de la forêt
en extérieur en immersion, ou alternativement en "black box" menée par l'organisateur

En participant à ce GN, les joueurs et PNJ seront exposés aux thèmes suivants

- La mort et le deuil
- La trahison
- Les conflits moraux
- La religion
- La manipulation mentale
- L'addiction (drogue, médicament, alcool)
- La folie
- Le suicide
- La nyctophobie



Ambiance : sources d'inspiration

- La série TV Twin peaks
- La série TV True détective
- Le jeu vidéo Alan Wake 2

Phases de jeu et timing prévisionnel

*Le jeu est prévu pour durer **entre 7h et 9h,** avec une fin de nuit pour plus d'impact et d'immersion. Les horaires sont données à titre indicatif, à adapter aux circonstances.*

13h30 - Briefing orga [hors-jeu]

Présentation par l'orga des choses utiles aux participants (PJ et PNJ). Voici une liste non exhaustive, à adapter selon vos besoins:

- présentation des lieux de jeu, instructions diverses
- déroulé général et timings prévisionnels
- détails logistiques (tels que repas, boissons)
- Point sur la sécurité physique et émotionnelle

14h - Ateliers pré-jeu [hors-jeu]

Pour la calibration & préparation role-play. Voici quelques suggestions, à adapter selon vos besoins et vos envies:

- Calibration PJ+PNJ des limites interpersonnelles (contact physique ? Cris ? etc.)
- Calibration PJ des relations inter-personnages (que savez-vous les uns des autres ?)

14h30 - Examen de la scène de crime [en-jeu]

Les joueurs sont conduits par le Shérif jusqu'à la scène de crime en extérieur. Une équipe de la police scientifique a déjà fait des relevés préliminaires autour du corps. Les joueurs investiguent sur la scène de crime, récoltent d'autres indices.

15h30 - Pause café & donuts [en-jeu]

Scène prévue pour être jouée dans un décor de Diner américain typique. Les joueurs commencent à discuter de l'enquête sous l'œil (et les interventions ?) des habitants locaux.

16h - Commissariat de Toluca Lake [en-jeu]

Le cœur de l'enquête se passe ici. Les joueurs échangent leurs idées, donnent les priorités aux analyses des indices, consultent des documents, préparent et conduisent les interrogatoires.

Optionnel : si les conditions le permettent et pour ajouter un peu de variété, les joueurs peuvent être amenés à se déplacer pour parler à des PNJ au Diner, ou bien interpeller un suspect à l'extérieur pour le ramener au commissariat.

20h - Repas [en-jeu]

Pizza et sodas au Diner, ou bien livrés au commissariat.

21h30 - Dénouement [en-jeu]

Les joueurs doivent intervenir au plus vite ! Ils s'aventurent dans la forêt… qui en reviendra en vie ?

22h30 - Fin du jeu [hors-jeu]

Épilogue et débrief orga.

Participants

Pour jouer ce GN, il vous faudra compter au minimum:

- 1 Organisateur.ice
- 4 PNJ
- 4 Joueurs

A noter que ce dispositif minimal **bloque l'organisateur auprès des joueurs** (dans le rôle du Shérif Green), et qu'il sera donc difficile de s'absenter pour gérer un imprévu.

Ajouter un organisateur permet d'avoir une personne de plus pour gérer en arrière-plan, notamment briefer les PNJs et improviser à la dernière minute en fonction du déroulement du jeu et des actions des joueurs.

Ce jeu peut s'adresser à des joueurs avec peu d'expérience de jeu de rôle (mais averti sur les thématiques). Ce sont des rôles très classiques de la pop culture (polars noirs, thrillers) dans lesquels il peut être assez facile de rentrer. Les backgrounds sont légers, et le système de jeu est également minimaliste (sans règles).

Concernant les PNJs, ils devront incarner plusieurs personnages chacun : des rôles one-shots sur certaines scènes (par exemple pour l'ambiance dans le restaurant), et bien sûr tous les témoins et suspects que les joueurs interrogeront.

Il pourrait donc s'avérer intéressant d'ajouter quelques PNJ en plus selon vos envies et moyens. Cela permettrait d'éviter d'avoir plusieurs témoins et suspects avec le même visage, ce qui améliorerait l'immersion.

Cependant, plus de PNJ veut dire plus de monde à gérer, et moins de temps de jeu par personne. D'expérience, suivant les sessions, certains PNJs peuvent s'ennuyer sur de longues périodes. A vous de voir !

Attention

Les rôles de PNJ à incarner sont souvent denses, et nécessitent un **investissement sérieux** en amont. Il s'agira de mémoriser des faits, des indices, des mot-clés déclencheur… tout en divulguant les informations au bon moment, à la bonne question, ni trop tôt ni trop tard… et en agissant selon un caractère / une psychée bien définie (et parfois sacrément dérangée ou instable).

Par conséquent nous vous conseillons de mettre en place pour l'occasion une équipe PNJ avec de l'expérience en jeu de rôle grandeur nature. La réussite du jeu et la qualité de l'immersion viendront beaucoup des scènes d'interrogatoires et du jeu que vos PNJs livreront.

Quel site pour organiser ce GN ?

Décor minimal

Le décor minimal nécessaire pour jouer *Les Veilleurs de l'Ombre* est une salle faisant office de **salle d'enquête d'un commissariat** de province, à savoir :

- une grande table pour y étaler tous les documents, des chaises
- un grand tableau blanc et de quoi écrire, des aimants
- … ou bien un grand tableau en liège et des punaises
- des blocs de post-it, des feuilles, des crayons, des marqueurs
- un espace à l'écart avec une table et deux chaises, pour les interrogatoires

Ce décor permet de jouer la totalité du jeu en version huis-clos. Notez que vous devrez alors adaptez les scènes:

- La scène de crime est explorée sous la forme d'un briefing du shérif Greene (organisateur) autour de documents et photos
- La pause café-donuts et le repas du soir sont pris au commissariat
- La scène finale est jouée en *black-box* (narration partagée en mode JDR)

Version immersive

Suivant vos moyens, vous pouvez grandement améliorer l'immersion de vos joueurs. Voici quelques idées pour chercher un site idéal (sentez vous libre d'improviser autour du thème et de l'ambiance voulue pour ce jeu).

Pour **la scène de crime** :

- une clairière en forêt, proche d'un cours d'eau…
- isolée des habitations
- abondance d'arbres morts ou moribonds - ou jouer en hiver
- Proche d'un chemin / sentier (le corps a été trouvé par un jogger)
- Une cabane non loin (cadre *creepy* idéal pour le rituel macabre)

Pour les "pauses" en jeu et le repas du soir, de quoi créer **le *diner***

- une pièce faisant office de salle de restaurant
- tables et chaises, bar, nappes à carreaux, boissons et snacks
- Poste de radio diffusant de la musique country

Pour **la salle d'interrogatoires**:

- petite salle (sans fenêtre)
- mobilier qui ne craint rien (pour subir sans dommage la rage d'un suspect en crise)
- une toile ouverte pour symboliser une vitre sans tain (par exemple un pan de tonnelle avec fenêtre)
- une caméra et un PC pour retransmettre en direct ce qui se passe dans la pièce

Pour des **lieux tierces** sur lesquels interpeller des suspects :

- une tente et son nécessaire de camping - rechaud, conserves etc (pour Douglas Tate, un marginal SDF)
- un garage avec établis de bricolage (pour un des mécanos du village)

Pour **la scène finale** :

- un chemin forestier d'une centaine de mètres
- aisément praticable et sécurisé (la scène se joue de nuit à la lumière des lampes torches)
- tortueux, propice aux cachettes
- une clairière bien délimitée au bout de ce chemin

Pour **l'équipe orga** :

- Une pièce "hors-jeu" dédiée aux PNJ, avec boissons et snacks
- Une pièce où les PNJs peuvent se changer (ou un paravent pour un minimum d'intimité)

Quel matériel pour organiser ce GN ?

Un minimum de matériel est requis pour organiser ce jeu dans de bonnes conditions:

- **La totalité des documents de jeu en version papier**
- Un tableau blanc et des aimants / en liège et des punaises
- Du papier et de quoi écrire
- Des donuts et autres snacks
- une cafetière / bouilloire et des mugs. Beaucoup de café / thé.

Il vous faudra également des costumes pour vos PNJ

- une base moderne simple (jean, t-shirt, chemise) avec une touche redneck américain
- des accessoires marquant pour différencier les différents protagonistes (surtout si un même PNJ doit incarner plusieurs personnages, il faut les différencier clairement - casquette, foulard, chapeau, lunettes, etc.))

Si vous souhaitez organiser ce jeu en **huis-clos**, cela sera suffisant.

Pour une version plus immersive, voici des idées de décor et accessoires

- Décors et accessoires pour les scènes hors du commissariat, notamment:
  - faux sang
  - plots jaunes numérotés pour les indices sur la scène de crime
  - gants jetables et kit de prélèvement
- remplacer les photos des indices par leur version "réelle" réalisées par vos soins
- … à emballer dans des sachets en plastique zippés transparent ou des éprouvettes
- De l'encens pour laisser une odeur âcre sur la scène de crime/cabane et lors de la scène finale.
- Armes à feu factice, pour pimenter une interpellation (il faudra idéalement une arme à feu factice par PJ pour la scène finale si jouée en extérieure)
- Armes blanches factices, pour pimenter une interpellation / un interrogatoire, et pour la scène finale en extérieur
- Des avis de recherches placardés dans le *Diner* / dans le commissariat
- Une radio qui diffuse de la country en continue dans le *Diner* / dans le commissariat
- De quoi éclairer la scène finale si elle est jouée en extérieur

… et tout autre idée qui vous viendra à l'esprit pour renforcer l'ambiance et l'immersion !