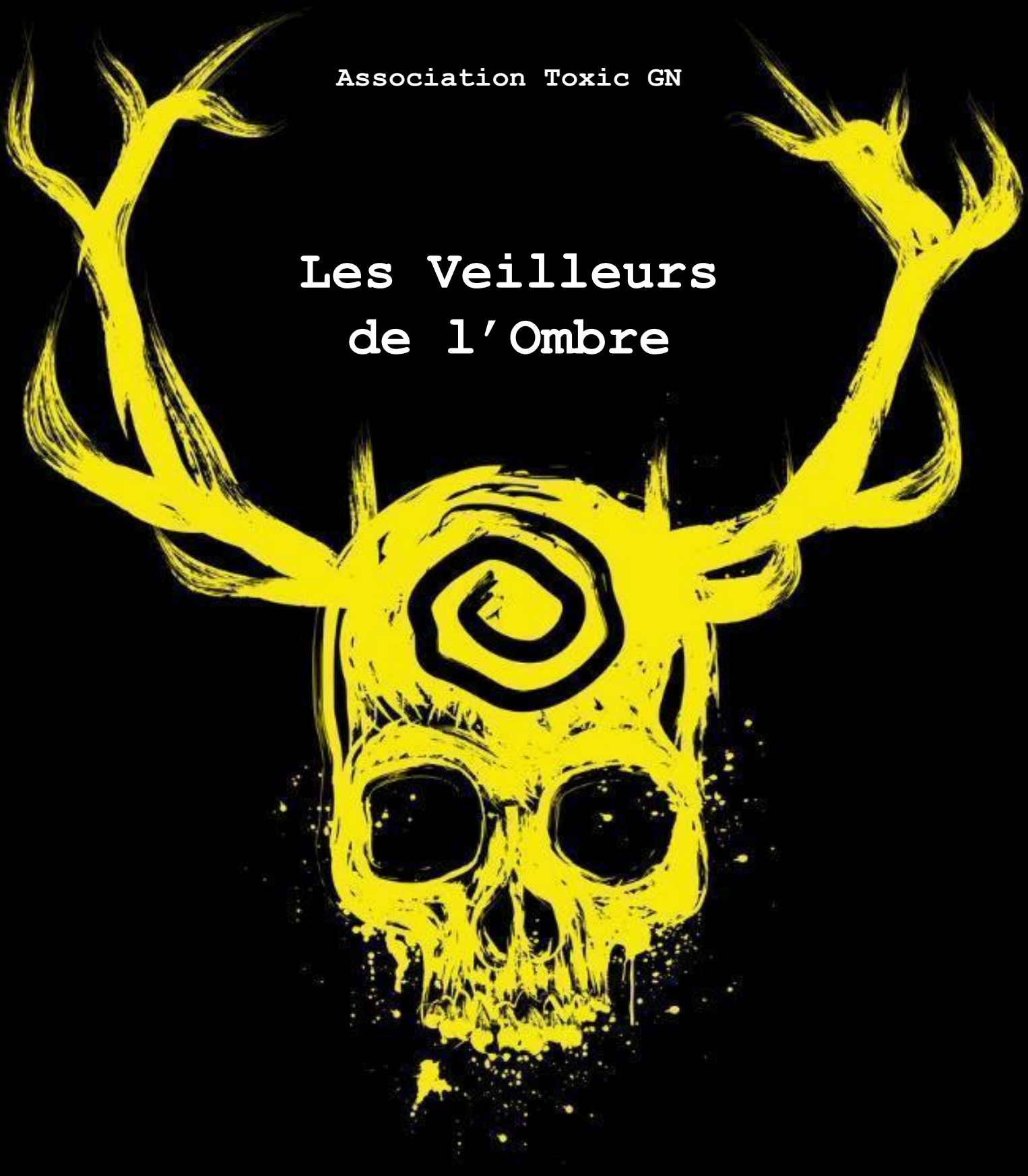
Association Toxic GN

Les Veilleurs de l'Ombre



#2 Narration

ATTENTION : SPOILERS

DOCUMENT À DESTINATION
DES ORGANISATEURS UNIQUEMENT

Ambiance et rythme de jeu **4**
Outils narratifs **7**
Le laboratoire d’analyse criminalistique 7
Le ou la Procureur 7
Les officiers de police de Toluca Lake 8
Les archives 8
Un corbeau 9
Eléments de contexte **10**
Toluka Lake 10
La Secte : "Les veilleurs de l’Ombre" 11



Ambiance et rythme de jeu

Une atmosphère pesante et hostile

Le jeu impose des thématiques dérangeantes et macabres. Toluca Lake et ses habitants doivent être le reflet de ces thématiques. Voici quelques exemples pour vous aider, organisateurs, à insuffler cette ambiance particulière via vos interventions ou celles des PNJ :

- La plupart des habitants sont peu ou très peu accueillants
- Ce qui le sont, sonnent faux ou semblent avoir une arrière pensée (soutirer eux-même des infos aux joueurs)
- Les habitants ont un esprit communautaire fort, n'aiment ni les étrangers, ni les marginaux.
- La nouvelle du meurtre de Samuel McCain doit rapidement fuiter, et les habitants doivent se montrer (trop) curieux
- Les habitants doivent sembler prêts à se faire justice eux-mêmes, quitte à accuser un bouc émissaire (les marginaux en tête, Tate et Anderson)
- Ils sont pour la plupart superstitieux et se méfient de la forêt et du Lac
- Les disparitions ont toujours fait partie du décor ; par ici les gens se perdent, il y a des accidents. Attention à ne pas vous perdre vous non plus.

Des choix constants

Côté investigations, ce n'est pas un couloir guidé. Les joueurs doivent se sentir dans un premier temps débordés par les informations, avec peu de moyens à leur disposition et un temps limité. Ils sont sans cesse face à des choix, que l'organisateur incarnant le Shérif Green doit mettre en valeur :

- Quelles analyses demander au labo ? Dans quel ordre de priorité ?
- Certains indices ne seront pas analysés faute de temps et de moyen…
- Quels dossiers aller demander aux archives ?
- Qui interroger en premier ?
- Interrogatoire officiel ou simple discussion autour d'un café pour ne pas brusquer un témoin ?
- A-t-on assez d'éléments pour demander au procureur d'autoriser une perquisition ?
- Doit-on mettre le suspect en cellule ou le laisser partir ?

Les indices récoltés sont autant de moyens de pression sur les suspects. **Ce sont bel et bien les interrogatoires qui sont le cœur du je**u, il faudra inciter les joueurs à les préparer.

Des conséquences

Certains choix doivent être suivis de conséquences directes.

- refuser de faire un rapport au procureur ? il peut vous refuser la prochaine perquisition.
- Laisser partir un suspect ? Cette personne peut détruire des preuves une fois rentrée à la maison.
- En dire trop à un témoin ? Les rumeurs se répandent au risque d'alerter un suspect clé ou de retrouver un des marginaux blessé ou mort (bouc émissaire de la population).
- Le labo ferme en début de soirée, impossible d'avoir toutes les analyses à temps…
- … et tout ce qui vous semblera logique.

N'épargnez pas vos joueurs, on le répète : l'objectif n'est pas la quête ultime de vérité. L'expérience doit être intense, sans temps mort.

Une accélération croissante

Les joueurs sont libres de leur progression, aussi il est difficile d'imposer un rythme de jeu particulier. Idéalement, une bonne enquête patine pour tout à coup se débloquer par un indice déterminant et tout accélérer. Vous pouvez influencer le rythme de jeu grâce aux éléments suivants, essentiellement au travers du shérif Green:

- Le labo ferme / n'a pas assez de personnel pour telle ou telle analyse
- Le procureur appelle pour mettre un coup de pression
- Le procureur refuse / accepte une perquisition
- Une personne interrogée trop tôt avec trop de "légèreté" revient chez elle effacer des preuves
- Un corbeau dénonce un comportement suspect par un billet déposé au commissariat
- Le Shérif Green a l'intuition que tel ou tel suspect a menti
- Un agent de terrain en ville rapporte un comportement suspect

La folie et le fantastique s'invitent progressivement

La thématique de la folie imprègne les évènements et les protagonistes. Les joueurs l'observent (le crime, les disparitions), puis la confrontent (les interrogatoires) pour graduellement s'y plonger eux-mêmes.

Il y a forcément une explication logique à tout cela n'est-ce pas ? La fatigue et le stress leur joue des tours peut-être…

Voici quelques éléments avec lesquels jouer pour marquer cette progression:

- Jouer sur les traumas des personnages. Ce qui se passe à Toluca Lake est un rappel ou un miroir de ces traumatismes.
    - Le Shérif Green peut mentionner / questionner les joueurs à ce sujet
    - les PNJ y faire des allusions "fortuites" lors des interrogatoires
- Lorsque les joueurs ne sont pas présents, toucher aux objets de jeu (documents déplacés, post-it retournés, inscriptions cryptiques sur le tableau d'enquête…). Une personne extérieure jouent avec leurs nerfs ou bien l'un d'entre eux a des "absences"?
- Appel téléphonique anonyme. Personne au bout du fil à part un respiration forte, ou un chant cryptique…
- Apparitions des symboles du culte à des endroits improbables (dessinés sur des éléments de jeu, sur une porte, une table…)



Outils narratifs

Voici quelques leviers plus ou moins importants, plus ou moins évidents, qui pourront vous aider à créer l'ambiance voulue et maintenir le rythme visé. L'organisateur incarnant le shérif Green sera le principal moteur pour utiliser ces outils.

Le laboratoire d'analyse criminalistique

Le laboratoire **réalise les analyses** des indices pour le compte des investigateurs : éléments de la scène de crime, objets trouvés lors des perquisitions.

Bien qu'on ne respectera évidemment pas les délais réalistes pour ce genre d'analyse, les résultats ne doivent pour autant pas tomber trop rapidement. **Ces analyses prennent du temps**, les moyens en personnel et matériel sont limités (restrictions budgétaires, tout ça…).

Le laboratoire est ouvert aujourd'hui, mais le shérif Green peut rappeler aux investigateurs que **le labo ferme en fin de journée** (par exemple 18h). Si nécessaire le shérif pourra "convaincre" le labo de faire des heures supplémentaires… mais sans abuser.

Les joueurs doivent donc bien choisir **dans quel ordre les analyses seront faites**. Si vous mettez une pression aux joueurs, veillez à ce que les conséquences soient réelles : trop tard pour cette dernière demande, le résultat arrivera "demain"... et tant pis pour l'enquête.



Le ou la Procureur



Les agents du FBI ont été mandatés par le procureur de la région. Celui-ci arrive en période de réélection et il veut une conclusion rapide, nette et sans bavure à cette affaire. Le procureur peut **appeler régulièrement le commissariat** pour mettre la pression et réclamer des rapports.

C'est le procureur qui **valide ou non les demandes de perquisition**. Pour cela, il faut motiver la demande : faisceaux d'indices, témoignages compromettants… du concret ! Si les investigateurs exagèrent ou mentent au procureur… libre à eux (en adéquation avec leur fiche de personnage, c'est une possibilité).

Les appels peuvent être réalisés par un PNJ pour plus d'immersion.

Les officiers de police de Toluca Lake



Le shérif Green a sous ses ordres **une poignée d'agents de police**. Ceux-ci peuvent être envoyés aux quatre coins de la ville pour faire le sale boulot pour les investigateurs: faire les perquisitions (ils ramèneront les indices récoltés au commissariat au bout de quelques temps), ramener quelqu'un (ou l'inviter gentiment) pour interrogatoire, aller chercher un document aux archives de la ville…

De plus, le shérif Green peut proposer aux investigateurs de **placer un agent** chez un témoin (pour le protéger), ou bien en planque devant la maison d'un suspect (pour rapporter des comportements suspects).

Avoir un agent au bon endroit, au bon moment, peut permettre de dynamiser le jeu par des appels téléphoniques impromptus pour le Shérif Green, qui ne manquera pas de transmettre les informations aux investigateurs.

Là encore, en fonction de vos envies et moyens, vous pouvez simuler entièrement ces agents ou les faire incarner ponctuellement par vos PNJ, physiquement ou par téléphone.

Les archives



Les **archives municipales** de Toluca Lake peuvent receler des indices ou des informations aidant à comprendre l'histoire de la ville et de la secte. Les joueurs pourraient vouloir les explorer selon leur propre imagination.

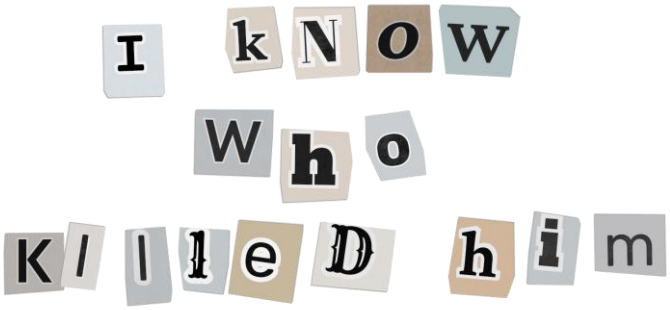
Il est difficile d'improviser un document de jeu bien formaté, mais avec une bonne maîtrise du scénario et un sens aiguisé de l'improvisation, cela peut également vous donner un levier pour faire passer un indice ou un élément de background.

Les joueurs pourraient vouloir pousser plus loin leur recherche documentaire aux **archives de l'État**, voire aux **archives fédérales** (FBI). Dans tous les cas, toute demande nécessite l'approbation des services concernés, du personnel (non disponible à partir d'une certaine heure) et du temps pour les recherches.

Un corbeau

Entre les habitants de Toluca Lake, un climat de suspicion règne. Il n'est pas impossible qu'un "citoyen bien informé" se prenne à envoyer un message anonyme au commissariat pour dénoncer le comportement suspect d'un voisin… ou accuser un bouc émissaire.

Ce genre de message peut être utilisé dans les deux sens : fournir une information clé aux joueurs en manque d'inspiration afin de les aider, ou bien au contraire leur mettre des bâtons dans les roues avec une fausse information ajoutant à la confusion ambiante.



Eléments de contexte

Toluka Lake

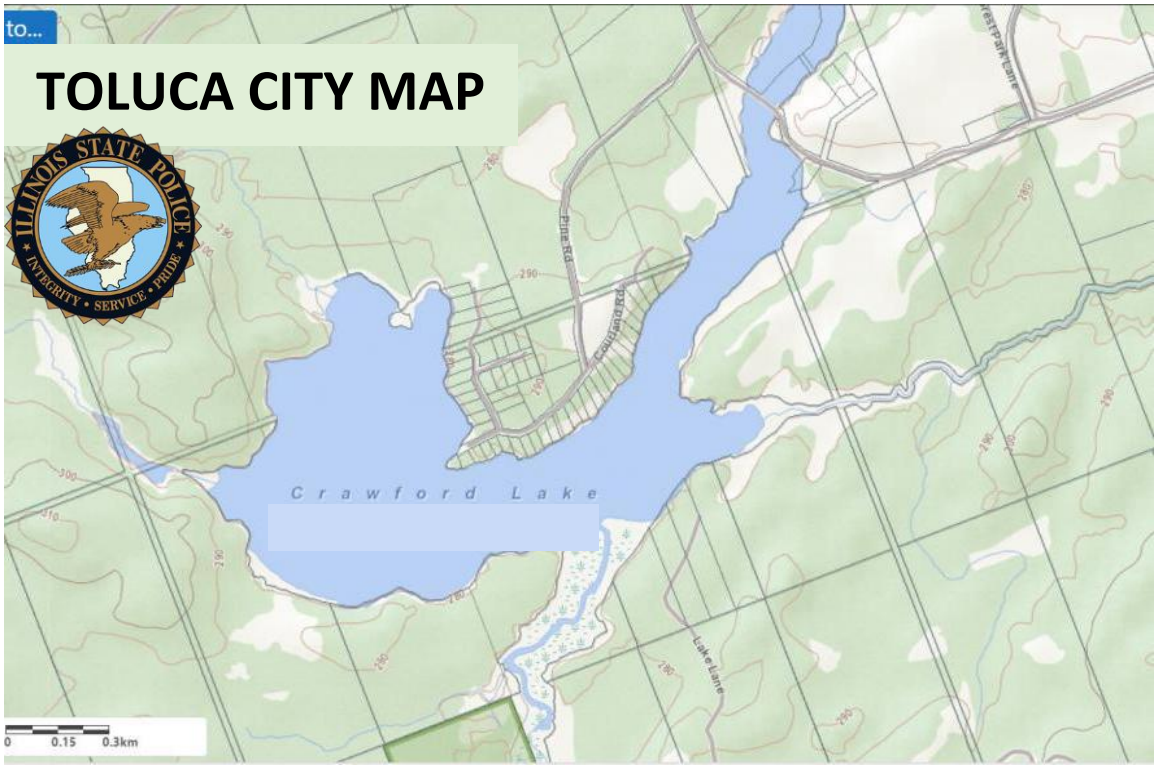
Toluka Lake est une ville fictive de **l'Illinois**, isolée dans des forêts primaires typiquement Nord Américaine. Pour atteindre la ville, il faut emprunter une longue route qui serpente au travers d'une forêt dense de résineux, de frênes et de chênes blancs. La métropole moderne la plus proche est à plusieurs centaines de kilomètres.



La ville est entourée à l'Est, au Sud et à l'Ouest par le grand lac qui lui donne son nom. La rive sud du lac est marécageuse.

Toluca lake compte environ 1500 habitants, vivant essentiellement de l'exploitation forestière ou agricole. Les gens ne roulent pas sur l'or et la bourgade compte son lot d'indigents et de marginaux. Certains vivent même en forêt non loin de la ville, préférant une vie simple de chasse et de pêche. La communauté est en apparence soudée. Les gens se parlent beaucoup et les rumeurs vont vite.

La ville compte peu d'attractions au-delà du Lac de Toluka, un spot de pêche avec une petite renommée régionale (pour les courageux qui s'y aventurent). Le concours de pêche annuel de Toluka doit d'ailleurs avoir lieu dans quelques jours.



La Secte : "Les veilleurs de l'Ombre"

Cette section vous donne quelques éléments narratifs au sujet de la secte. Les joueurs n'apprendront pas en jeu tous ces éléments, ils servent à votre propre compréhension, pour vous mettre dans la peau des protagonistes et vous donner une base pour improviser durant le jeu si nécessaire.

Origines



Les "veilleurs" forment une secte ancienne ancrée dans des croyances païennes. Née d'un mélange de superstitions amérindiennes du peuple des Kaskaskia et de rituels païens, cette secte remonte au temps des premiers colons européens dans la région. Ce culte vénère une mystérieuse entité connue sous le nom de ***Mère des Abîmes***, un être à la fois bienveillant et vengeur, censé habiter les tréfonds de la forêt et des eaux souterraines qui l'alimentent. Une entité sans visage qui prend la forme d'un voile d'ombre et de ténèbres.

Croyances

Les Veilleurs croient que *la Mère des Abîmes* protège les secrets de la forêt, punissant ceux qui cherchent à dominer ou profaner la nature environnante. Ils lui attribuent un lien direct avec des éléments obscurs et sacrés, capables d'exaucer les désirs de ceux qui lui sont dévoués, mais au prix de sacrifices étranges et de renoncements. Cette entité demande des offrandes, parfois symboliques (objets personnels), parfois macabres (sacrifices d'animaux), et les rituels sont imprégnés d'un mélange de respect et de crainte. Les cérémonies se déroulent à la lisière de la forêt ou près des sources, au clair de lune, et les chants murmurés sont censés attirer la protection de la Mère. La Mère Abîme est censée vivre dans la dimension des ombres et la forêt est pour ses adeptes un lieu de jonction entre son monde et le nôtre. Le grand rituel de 1998 a notamment cimenté cette croyance pour le culte.

Pratiques et Rituels



Le rituel majeur, appelé *La Veillée des Ombres*, se tient une fois par an, à la période la plus sombre de l'année. Pendant cette nuit, les membres se rassemblent pour exécuter une série de rites visant à honorer la Mère et attirer ses bénédictions. Des marques de cendres noires sont apposées sur les arbres pour symboliser la forêt "réveillée", et des objets personnels sont enterrés par les adeptes pour manifester leur allégeance. Ces rituels ont pour but d'ouvrir un passage vers le monde des ombres. D'aucun diront que d'années en années, la zone d'influence de la Mère Abîme s'étend autour de Toluca Lake, perturbant les habitants.

Les membres de la secte utilisent des symboles anciens, qui auraient le pouvoir de faciliter le passage des ombres. Même pour ceux qui n'ont aucune idée de l'existence de la

secte, dans les lieux où ces signes sont peints ou gravés une atmosphère lourde et oppressante semble imprégner les alentours, comme si la forêt elle-même exsudait une énergie maligne.

Légendes et Symbolisme

Selon les histoires chuchotées entre les membres, *la Mère des Abîmes* se manifeste sous la forme d'une présence étrange, un souffle de brume froide au milieu des arbres ou une silhouette dans les reflets du lac. Les anciens racontent que ceux qui l'entendent chuchoter aux détours d'un chemin, sont voués à l'entendre les appeler dans leurs rêves. Bien que la Mère promet ses bénédictions, ce lien est perçu comme dangereux ; si quelqu'un s'attarde trop longtemps près des ombres, il risque de perdre son âme à jamais, prisonnière dans les profondeurs de la forêt.

Evocations du Fantastique

Est ce que tout ceci n'est que légendes et racontars ? Des faits divers montés en épingles ? Ou bien les indices d'une activité occulte séculaire et meurtrière ? Peu importe en vérité… La secte des Veilleurs de l'Ombre est tout ce qui a de plus réelle et dangereuse pour les protagonistes principaux de cette histoire. A vous, organisateur, de mettre le curseur du Fantastique où vous le souhaitez. N'ayez pas peur des incohérences et des contradictions, cela renforce le sentiment d'incompréhension et de folie ambiante.

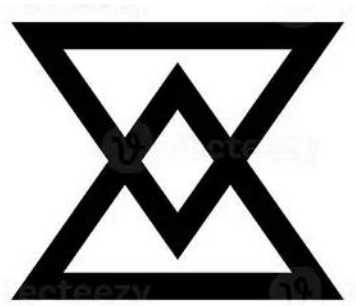
- **Ombres et brumes** : Parfois, des membres de la communauté croient apercevoir des ombres mouvantes ou des brumes épaisses qui se forment soudainement et se dissipent tout aussi rapidement, comme un présage de la Mère des Abîmes. Ceux qui s'aventurent en forêt rapportent souvent une sensation d'être observés ou suivis, comme si les arbres mêmes dissimulaient des présences invisibles.

- **Chuchotements nocturnes** : Plusieurs habitants affirment entendre des voix murmurer des mots indistincts à l'orée de la forêt, surtout les nuits de pleine lune. Certains disent que ce sont les âmes des anciens Veilleurs disparus, retenus par la Mère comme gardiens de la forêt.

- **Disparitions étranges** : Les personnes qui disparaissent près de la forêt ne sont jamais retrouvées, ou seulement leurs effets personnels, parfois marqués par des symboles occultes. Un sentiment latent de peur habite ceux qui osent encore s'aventurer à l'intérieur, renforçant l'idée que la forêt n'abandonne jamais ce qu'elle prend.

- **Présence de Symboles Gravés** : Les symboles se retrouvent un peu partout, dans la forêt et parfois dans la ville. Les anciens ont toujours connu la présence de ces marques,

semblant se déplacer ou changer de forme avec le temps. Ce sont des marques censées maintenir le voile entre les vivants et l’esprit de la Mère des Abîmes.



Les Mystères Non Résolus

La secte a tenté un rituel en 1998 et a kidnappé plusieurs habitants à cet effet. La rumeur veut que l’ancien gouverneur de l'État, ayant un proche baignant dans le culte, à tout fait pour noyer l’enquête. L’objectif du rituel était de réveiller et d’étendre l’influence de la Mère Abîme. Depuis, la forêt est devenue à nouveau étrange et inquiétante. Beaucoup d’habitants ont vu ou cru voir des ombres se mouvoir dans les bois.

La police a arrêté un suspect, **Georges Anderson**, mais faute de preuve solide il sera libéré après la révision de son procès et reviendra vivre à Toluca Lake. La ville reste encore aujourd’hui divisée : qui a enlevé et fait disparaître ces gens ?

En 2012 un autre incident survient : la scierie de Toluca prend feu. Autour des lieux de nombreuses marques et symboles du culte furent retrouvés. Bien que l’enquête conclut à un accident, nombreux sont ceux qui y voient encore aujourd’hui la main des Veilleurs.

Ces éléments fantastiques, toujours suggérés, jamais prouvés, renforcent la crainte irrationnelle des habitants, amplifiant leur méfiance envers des membres de la secte soit-disant cachés dans la communauté, et accentuant leur peur de la forêt.

