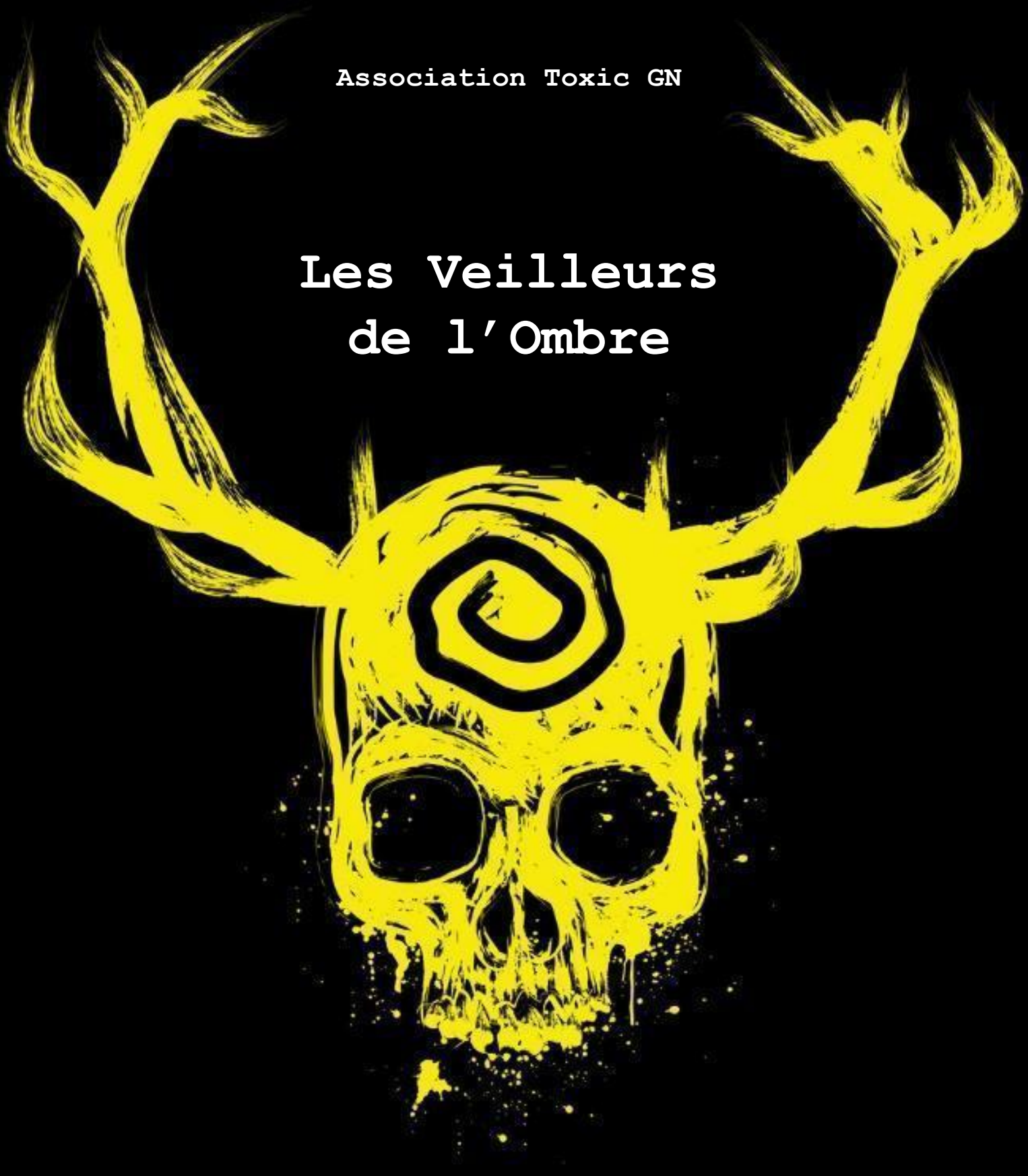
Association Toxic GN

Les Veilleurs de l'Ombre



#3 Phases de jeu

ATTENTION : SPOILERS

DOCUMENT À DESTINATION
DES ORGANISATEURS UNIQUEMENT

Phase 1 : La Scène de Crime 5
Décor 5
Liste des PNJs 6
Etape 1 : Examen de la Victime 7
Investigation : la victime (A) 8
Investigation : le terrain autour du corps (B) 8
Investigation : la nature environnante 9
Ce que des analyses en laboratoire révèleront aux joueurs 11
Etape 2 : Investigation de la Cabane Abandonnée 12
Fin de la scène 15
Indices à prévoir 15
Phase 2 : un café au diner 16
Décor 17
Liste des PNJ 17
Fin de la scène 17
Indices à prévoir 17
Phase 3 : Le Coeur de l'Enquête 18

Ce document décrit en détail les différentes phases de jeu, le décor attendu, les PNJ impliqués, le dispositif de la scène, les indices éventuels, etc. Des adaptations seront probablement nécessaires en fonction du lieu choisi et des moyens à votre disposition.

Bien qu'ayant été écrit à un certain genre, les PNJ sont en réalité non genrés. Vous pouvez aisément faire les adaptations nécessaires en fonction de votre casting PNJ.

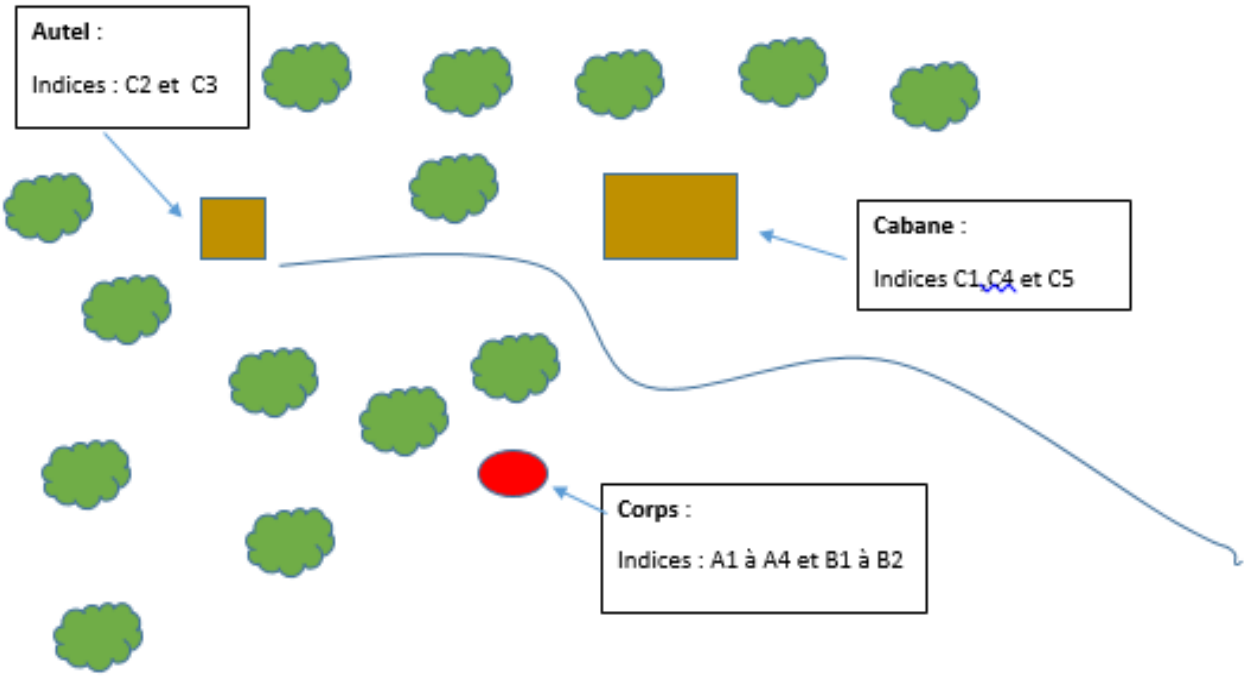
- **Les différents phases du jeu sont, par ordre chronologique :**
- Phase 1 : la Scène de Crime
- Phase 2 : Pause Café au Diner
- Phase 3 : Enquêtes et Interrogatoires
- Phase 4 : Confrontation finale

Phase 1 : La Scène de Crime

Conduits par le Shérif Green, les PJ arrivent aux abords d'un lac, dans la forêt de Toluca Lake, à quelques kilomètres de la ville. Un corps a été retrouvé par un joggeur, la police scientifique est déjà sur les lieux.

Décor

- Une clairière en bordure de chemin forestier
- Le corps de la victime est étendu à même le sol
- Des indices (traces de sang) mènent à une cabane
  Idéalement une cabane, alternativement une seconde clairière ou autre endroit particulier - abri de fortune, souche, arbre exceptionnel, etc.
- Un foyer éteint devant la cabane (un tas de bois entouré de cailloux, du charbon)
- Un autel totémique païen dans la cabane (ou non loin)



Exemple de disposition de la scène: cabane à une centaine de mètres du corps, autel placé à l'extérieur de la cabane, au bord d'un cours d'eau.

Liste des PNJs

Dr Keller, police scientifique (nécessaire).
C'est ce personnage qui pourra guider les PJ sur les différents éléments numérotés. Elle informera que les échantillons partiront au labo et prendront plusieurs heures à être analysés. Keller peut demander aux PJs quel élément doit être priorisé pour donner une liste de retour d'informations qui devront être livrés par l'organisateur par la suite.

> **Costume / accessoires** : combinaison jetable de peintre, gants jetables, matériel pour les prélèvements, appareil photo, chevalets numérotés en carton pour marquer les indices au sol.

Le joggeur, Peter Mills (optionnel)
Un étudiant habitant Toluca qui a trouvé le corps et qui est encore en état de choc. Il reconnaît la victime : Samuel McCain, un garde-chasse… mais ne sait rien de plus. Il doit être encore sous le coup de l'émotion. Il pourra indiquer que l'air était lourd et qu'il se sentait observé. Si vous manquez de PNJ, ce personnage peut être hospitalisé pour état de choc. Il aura laissé sa déposition à un agent de police locale (**C6**).

> **Costume / accessoires** : tenue de sport

Un flic du coin, Alvarez (optionnel)
Il guide les PJs, il connaît l'adjoint Nash (PJ). Évidemment il sera méfiant vis-à-vis des fédéraux (la vieille rancœur clichée). Il renverra systématiquement vers le Shérif si les PJs lui demandent des choses. Il n'a qu'une envie : quitter la scène de crime qui est trop glauque pour lui. Il pourra faire semblant d'être malade à la vue du cadavre.

> **Costumes / accessoires**: tenue de policier américain, étoile, pistolet factice…

Un journaliste du Toluca Chronicles (optionnel) : **élément perturbateur**, ce dernier voudra interviewer les PJs et cherchera à prendre des photos du corps.

> **Costume / accessoires**: téléphone portable (pour prendre des photos), carnet et crayon

Etape 1 : Examen de la Victime

Description d'ambiance

La scène de crime se situe dans une clairière partiellement dégagée au bord du lac Toluca, un endroit réputé pour son calme mais entouré de légendes sinistres. Il fait encore jour lorsque les enquêteurs arrivent, mais le ciel est lourd, annonçant une tempête à venir.

Le lac est d'un noir profond, ses eaux stagnantes semblent refléter la morosité ambiante. Autour, des herbes hautes se balancent mollement, et une légère brume enveloppe la scène dans une atmosphère lugubre.

La victime est étendue sur le sol à l'orée de la forêt. Il a été retrouvé au petit matin par un promeneur, et les autorités locales ont rapidement sécurisé les lieux. Un chemin de terre serpente à travers les arbres, reliant ce site à une route peu utilisée. La scène est isolée, et rapidement un sentiment de malaise s'empare des enquêteurs.

La clairière est anormalement silencieuse. Aucune faune habituelle ne se fait entendre, et les enquêteurs ressentent une atmosphère oppressante. Les arbres, aux troncs larges et tordus, semblent surplomber la scène comme des juges silencieux.

Objectifs pour les joueurs

- Explorer la scène de crime avec l'aide de la police scientifique
- Reconstituer les derniers moments de Samuel McCain
- Identifier les causes de la mort
- Empêcher le journaliste de fouiner (si présent)

Objectifs pour l'organisateur

- Les joueurs rentrent dans les bottes de leurs personnages, en immersion
- Les joueurs prennent connaissance des indices clés

Voici les éléments que Keller et le Shérif pourront donner aux PJs sur place. Des éléments plus précis seront obtenus dans un deuxième temps, lorsque Keller transmettra son rapport d'autopsie au Shérif Green (D1, D2). Vous pouvez laisser les joueurs fouiller eux-même dans un premier temps, mais ils doivent au final avoir obtenus tous les indices disponibles, donc un coup de pouce de Keller ou Green sera peut-être nécessaire.

Investigation : la victime (A)

Le cadavre est inspecté par la police scientifique (Dr Keller) lorsque les PJ arrivent sur site.

- Le joggeur aura reconnu un garde-chasse local, un certain McCain. Le Shérif Green pourra confirmer qu'il s'agit bien de Samuel McCain.
- Samuel McCain est couché face contre terre, comme s'il avait tenté de ramper.
- Sa tête porte une marque claire de choc violent à la tempe, cause probable de la mort.
- Il est mort depuis plusieurs heures, approximativement entre 23h et 4h du matin
- La victime tient serré dans sa main un médaillon **(A1)** gravé d'un symbole géométrique
- Le visage et surtout le cou de la victime portent des marques de griffures **(A2)**, suggérant des traces de lutte.
- La victime tenait dans sa main un fragment de bois **(A3)** gravé d'un symbole géométrique.
- Le corps de la victime porte des traces noirâtres **(A4)**, peut-être des ecchymoses ou des marques d'intoxication.



Investigation : le terrain autour du corps (B)

- Une légère odeur flotte dans l'air, acre.
  Peut être matérialisé en jeu par un bâton d'encens brûlé quelques minutes avant l'arrivée des PJ
- Des symboles païens parsèment la zone (colifichets de branchages suspendus aux arbres, disposés au sol ou symboles gravés sur les arbres).
- Le sol est parsemé de traces de pas. Ces empreintes sont dispersées et confuses, comme si plusieurs personnes s'étaient tenues autour de Samuel avant sa mort.

- Plusieurs jeux d’empreintes de bottes de tailles différentes **(B1)**
    - Ces empreintes mènent à la lisière des bois, mais s’arrêtent soudainement, comme si les personnes avaient été ramassées par un véhicule ou s’étaient volatilisées.
- Des traces de sang **(B2)**, gouttes et traînées sur le sol, sont visibles à proximité immédiate du corps. Aucune blessure externe majeure n'explique cette perte de sang.
    - Les traces de sang mènent à une cabane **(C)** non loin.



Investigation : la nature environnante

- Certains arbres portent des marques étranges, ressemblant à des symboles gravés à la main.
- Des colifichets sont suspendus aux arbres, des branches nouées de cordelettes formant des symboles (triangles).
- Des branches ou cailloux sont disposés en spirale sur le sol.



Ce que des analyses en laboratoire révèleront aux joueurs

Ces informations seront transmises via le rapport d'autopsie et le rapport d'analyse de la police scientifique (D1, D2).

A.1 Le médaillon

Ce bijou, serré dans la main de la victime, est gravé d'un symbole ancien. Une analyse rapide des experts révélera que ce symbole est lié à un culte local, les **Veilleurs de l'Ombre**, une secte secrète qui effectuait des rituels dans les environs. Il s'agit du même médaillon mentionné dans l'enquête de 1998 (objet disparu des archives depuis).

Le médaillon pourrait être un objet de pouvoir au sein du culte, possiblement volé par Samuel avant sa mort. Le médaillon sera mentionné dans une des prières, il sera assimilé à une clé pour traverser le voile de la Mère Abîme.

A.2 Les griffures

Les marques sur le cou de Samuel révèlent que les griffures ont été faites post mortem.

Griffures et autres traces de lutte ont été faites par Jacob pour maquiller la scène de crime.

A.3 Les fragments de bois

Les morceaux de bois trouvés dans la main de Samuel proviennent de l'**autel** situé non loin du lieu du crime. C'est un ancien totem rituel que la secte utilise lors de ses cérémonies.

Lors de l'autopsie, le légiste trouvera des morceaux de bois similaire dans l'estomac, sans traces de traumatisme à l'œsophage. Leur ingestion (volontaire) faisait partie du rituel.

A.4 Taches noires sur la peau

Un examen plus approfondi révèle que ces tâches ne sont pas des ecchymoses ordinaires. Il s'agit en fait de **traces de cendre** mélangées à une **substance huileuse**.

Ces traces d'huiles correspondent à celles utilisées sur le lieu du rituel. Les traces d'huiles sur le morceau de tissu trouvé près de la cabane s'avèrent différentes, pour mener au PNJ garagiste plus tard.

B.1 Empreintes multiples

Premier jeu d'empreintes **taille 36**, second jeu d'empreintes **taille 44**

Une T36 (PNJ Elise Moreau - journaliste), et une T44 (PNJ Jacob Lawton - garagiste).

B.2 Gouttes de sang

Une analyse de sang montrera qu'il s'agit du sang de la victime mais aussi d'animaux (corbeaux et cervidés).

Le sang d'animaux correspond au sang retrouvé sur l'autel (mêmes espèces animales).

Etape 2 : Investigation de la Cabane Abandonnée

Les traces de sang mènent les joueurs du corps à la cabane. Si la piste n'est pas évidente, Keller ou Green peuvent jouer les guides.

Description d'ambiance

La cabane se trouve à environ une centaine de mètres de la scène de crime, cachée dans les profondeurs de la forêt dense. Le chemin pour y accéder est étroit, et des branches basses griffent les vêtements des enquêteurs. La cabane elle-même est en ruines, construite en bois brut, ses murs sont noirs de moisissure et de suie. Une porte branlante s'ouvre sur l'obscurité intérieure. Tout est silencieux, à l'exception du bruit du vent qui siffle entre les arbres.

L'endroit est oppressant, renforçant l'idée que quelque chose de mauvais s'y est déroulé récemment. Une forte odeur de bois brûlé et de terre humide flotte dans l'air. Des objets éparpillés au sol suggèrent qu'un rituel macabre a eu lieu peu de temps avant l'arrivée des enquêteurs.

Objectifs pour les joueurs

- Engranger de nouveaux indices
- Reconstituer les derniers moments de Samuel McCain

Objectifs pour l'organisateur

- Les joueurs identifient de nouveaux indices clés
- Les joueurs prennent conscience du caractère rituel du meurtre

C.1 Un reste de feu encore fumant

Un feu fumant indiquant qu'une activité récente a eu lieu ici. Cependant, à l'intérieur, la cabane semble vide à première vue.

L'endroit est oppressant, renforçant l'idée que quelque chose de mauvais s'y est déroulé récemment. Une forte odeur de bois brûlé et de terre humide flotte dans l'air. Des objets éparpillés au sol suggèrent qu'un rituel macabre a eu lieu peu de temps avant l'arrivée des enquêteurs.

Les cendres sont celles qui ont servi pour les tâches noires sur le corps. De l'encens peut servir à simuler la légère fumée résiduelle, au milieu de quelques blocs de charbon.

C.2 L'autel rituel :

Description : Une vieille table en bois est placée au centre de la pièce principale. Sur cette table, des **chandelles** à moitié fondues entourent un ensemble d'objets mystérieux : des **ossements d'animaux**, des **plantes desséchées**, et des **poupées en chiffon grossièrement cousues**, certaines portant des symboles similaires à ceux du médaillon trouvé sur Samuel

McCain. Il y a aussi un bol en pierre, encore couvert d'une substance sombre et épaisse (à l'odeur, du sang séché).

Interprétation : Cet autel a probablement été utilisé lors d'un rituel récent, potentiellement le même qui a conduit à la mort de Samuel. L'agencement des objets et les traces de sang indiquent qu'il s'agissait d'un acte sacrificiel.

Il y a trop de traces d'ADN sur l'autel pour trouver une empreinte spécifique. Le sang sur l'autel est celui d'animaux (corbeaux et cervidés).
L'autel est un élément de décor déterminant pour découvrir le caractère rituel du meurtre, un soin particulier doit être mis sur sa réalisation pour un effet réussi.

C.3 Page déchiré du journal de Samuel McCain

Description : À moitié dissimulée sous des débris, une **page abîmée d'un carnet de notes** est retrouvée près de l'autel. La page est tachée et certains mots sont illisibles, mais plusieurs entrées récentes révèlent des informations cruciales sur les derniers jours de Samuel. Dans ces pages, il parle de ses **investigations sur le culte** des Veilleurs de l'Ombre et ses découvertes inquiétantes. Il semble avoir découvert un secret que la secte voulait garder caché.

Interprétation : Samuel semblait vouloir empêcher la secte d'accomplir un rituel particulier, peut-être lié à une prophétie ou à une créature invoquée. Ses notes parlent d'un événement imminent qui pourrait mettre en danger la population locale, voire au-delà.

Samuel a tenu un carnet de ses découvertes. Le carnet retrace sa plongée dans la folie, d'enquêteur animé de bonnes intentions à cultiste dévoyé.

C.4 Tissu déchiré

Description : Sur le sol en terre battue, près de la porte de la cabane, des **traces de lutte** sont visibles. Des empreintes de pas profondes montrent que quelqu'un s'est débattu ici récemment. Des **taches de sang fraîches** sont visibles à proximité, ainsi qu'un **bout de tissu déchiré** pris dans un clou de la porte. Le tissu appartient à un des agresseurs de Samuel.

Le morceau de tissu a des traces d'huiles (celles de l'autel) mais aussi d'huile de moteur et d'essence (menant vers le PNJ Jacob Lawton - le garagiste qui a tué Samuel).

C.5 Un symbole gravé sur la porte

Description : Juste à l'intérieur de la cabane, sur la face interne de la porte, un symbole est gravé dans le bois, similaire à celui du médaillon trouvé sur Samuel. Ce symbole est double triangle superposé. Il a été gravé récemment. En se renseignant, les enquêteurs apprendront que ce symbole est censé empêcher une entité malveillante d'entrer dans un espace sacré.

Interprétation : Ce symbole pourrait être un moyen de protection contre quelque chose que la secte tente d'invoquer. Mais cela signifie aussi que les membres de la secte savent qu'ils manipulent des forces dangereuses.

Fin de la scène

Une fois que les PJs auront fait le tour de la scène de crime, l'officier scientifique indiquera qu'il doit emmener le corps et les échantillons rapidement et que les enquêteurs doivent quitter la scène pour ne pas contaminer davantage la zone. Un adjoint du Shérif pourra également indiquer que le Shérif les attend au diner.. bref, il est temps de partir.

Ce que les PJ devraient avoir compris:

- **Identifier les causes de la mort** :
  Est-ce un homicide ordinaire ou un acte rituel ? Les marques sur le corps, le médaillon, et les traces de pas sont des éléments cruciaux à analyser.
- **Découvrir l'implication de la secte**
  Le médaillon et l'autel sacrificiel dans la forêt pointent vers l'existence d'un culte. Les enquêteurs doivent se poser la question de la présence et de l'influence de cette secte à Toluca Lake.

Indices à prévoir

Indices	N° indice
Mains du cadavres	A.1
Un médaillon	A.2
Taches et marques visage	A 4
Des empreintes multiples T36-T44	B.1
Gouttes de sang	B.2
Reste de feu	C.1
Autel + symboles en branches	C.2
Page déchiré du journal de Samuel McCain	C.3
Bout de tissu déchiré 5x5	C.4
Un symbole gravé sur la porte	C.5

Phase 2 : un café au diner

Après ces investigations éprouvantes, les investigateurs rentrent à Toluca Lake où le Shérif Green les convie au Diner du coin pour un café bien mérité. Ils commencent à discuter de l'enquête sous l'œil du personnel et des habitués.



Cette phase a pour but de laisser aux PJs le temps de se connaître et de poser des questions aux agents locaux (Nash et le Sheriff Green), pour découvrir les premières informations sur la ville de Toluca et l'entourage de Samuel Mc Cain. C'est le moment parfait pour le faire autour d'un repas dans le cliché du diner des séries américaines. Durant cette phase les mentions des affaires anciennes pourront ressurgir. Le Sheriff indiquera que l'autopsie et les analyses sont en cours et qu'il devrait recevoir les premiers éléments rapidement.

Dans le cas où vous n'avez pas pu jouer la scène de crime en extérieur, c'est le moment idéal pour transmettre les premiers indices liés à la scène de crime (Indices A à C) et sur les antécédents de Samuel (casier, son divorce difficile, ses amis ...).

Cette scène a également pour but de permettre un temps de repas en jeu (si votre timing le demande). Il peut être directement réalisé au commissariat. L'important est que les PJs aient un temps de réflexion avant d'entamer les premiers interrogatoires.

Objectifs pour les joueurs

- Prendre un café / snack
- En apprendre plus sur McCain et Toluca Lake
- Ne pas trop en dire devant les habitants ?

Objectifs pour l'organisateur

- Les joueurs s'immerge dans l'ambiance de Toluca Lake
- Les joueurs ont quelques pistes solides pour commencer leur enquête:
    - établir une liste de personnages à contacter
    - demander d'inspecter le ***logement de Samuel*** (un appartement en ville)

Décor

- Une salle de restaurant assez grande pour plusieurs table
- Une table assez grande pour 5 (les 4 PJ et le Shérif)
- 1 ou 2 autres tables pour 2-4 PNJ
- Un bar
- Un poste de radio, de la musique country
- Un drapeau américain au mur… etc.

Liste des PNJ

Cette phase de jeu, relativement courte, est essentiellement une scène d'ambiance. La scène est propice pour intégrer plusieurs PNJ locaux (salarié du diner, clients locaux) qui peuvent discuter et parler des évènements du moment. Le but est d'immerger les joueurs dans une ambiance de petite ville isolée des USA (du moins l'image dont nous abreuve Hollywood). Sentez vous libre d'improviser autour de ce thème avec vos PNJ (qui peuvent prendre beaucoup de plaisir à cette occasion). Voici quelques exemples concrets :

Kim, au service (nécessaire).
Serveuse ou serveur de restaurant. Connaît le Shérif. Prend les commandes et les amène, et se montre très curieux avec les investigateurs. (Faussement ?) enjoué voire charmeur. Ce n'est pas souvent qu'on voit des fédéraux en ville… Quelque chose de grave ?

> **Costumes / accessoires** : tenue de service, tablier, carnet et crayon pour les commandes…

Plusieurs citoyens de Toluca (nécessaire).
Des quidams venus boire un verre ou manger un bout. Moins accueillant que le personnel, voire franchement hostile. Le Shérif peut les rabrouer s'ils dépassent les bornes.

> **Costumes / accessoires** : rednecks américains "cliché".

Fin de la scène

La scène ne doit pas durer trop longtemps, pour laisser le temps aux joueurs d'avancer sur l'enquête. Lorsque les joueurs se sont restaurés (café, snacks), le Shérif relance le rythme : il va être temps d'aller au commissariat !

Indices à prévoir

Aucun.

Phase 3 : Le Coeur de l'Enquête

La phase au commissariat est un moment crucial où les enquêteurs vont approfondir leur compréhension du crime, confronter les suspects et interpréter les indices découverts sur la scène de crime et dans la cabane. Cette phase mêle interrogatoires, analyses, discussions d'équipe, et exploration de pistes encore floues. L'ambiance est pesante, les tensions montent entre les enquêteurs et les suspects, tandis que le mystère semble s'épaissir à chaque nouvelle révélation.

Lieu : Commissariat de Toluca Lake

Le commissariat de Toluca Lake est un vieux bâtiment, situé au centre de la petite ville. Le bureau du shérif est un espace encombré de papiers, de dossiers non classés, et de tasses de café froid. Le bureau d'interrogatoire, exigu et faiblement éclairé par une lampe suspendue, est l'endroit où les confrontations décisives ont lieu. Les enquêteurs y passeront plusieurs heures à dénouer le fil complexe du crime.

Pensez à prévoir un panneau en liège ou équivalent pour que les PJs puissent visualiser leurs travaux de recherches. Idéalement il faudra disposer de plusieurs pièces (une pour le briefing des PJ et une pour les interrogatoires).

Personnages non-joueurs à incarner :

- **Shérif Martin Green** : Shérif de Toluca Lake, il est fatigué et surchargé par cette affaire complexe. Bien que réticent à partager trop d'informations, il se rend compte que les enquêteurs ont besoin de son aide pour progresser. Il est nerveux à propos de la secte des Veilleurs de l'Ombre, qu'il semble connaître depuis longtemps.

Déroulement de la phase au commissariat

Les joueurs peuvent ici :

1. **Analyser les preuves récupérées.**
2. **Conduire une série d'interrogatoires pour obtenir de nouveaux indices.**
3. **Discuter des théories et se préparer pour la phase suivante.**

1. Analyse des preuves

Les enquêteurs arrivent au commissariat avec de nombreux objets ramassés, notamment ceux trouvés sur la scène de crime et dans la cabane abandonnée. Cette phase permet de découvrir de nouveaux détails et de relier certains indices entre eux.

À la suite des échantillons prélevés sur la scène de crime plusieurs documents seront à communiquer au cours de cette phase, à diffuser au fil de l'eau :

- Les rapports d'analyse ADN
- Les extraits de casier judiciaire des personnes convoqués
- Mémo du FBI sur la disparition des archives de Toluca

D'autres seront à distribuer selon les demandes faites au Shérif :

- Tout ce qui est liés aux archives
- La lettre du corbeau (à distribuer après le premier échange avec O'connor)
- L'article de presse du jour
- Perquisition.

Indices à prévoir :

Rapport autopsie	D1	Analyse différé
Morceau de bois	D2	Analyse différé
Tissu analysé	D3	Analyse différé
Archives rapport Kelly sur arrestation Georges	D4	Archive sur demande
Analyse chemise ensanglantée	D5	Analyse différé
Analyse Bottes Jacob	D6	Analyse différé
Analyse Bottes Elise	D7	Analyse différé
Casier judiciaire de Dougie	D8	Archive sur demande
Enquête incendie scierie 2012	D9	Archive sur demande
Casier Martha	D10	Archive sur demande
Casier Georges	D11	Archive sur demande
Plan de Toluca et de ses environs	D12	Archive sur demande

Photos symbole annexes incendie 2012	D13	Archive sur demande
Notes disparition de preuves de l'enquête de 1998	D14	Archive sur demande
Avis de recherches	D15	Deco
Document sur peuple Kaskaskia	D16	Archive sur demande
Rapport psychologique Georges	D17	Archive sur demande
Une du journal du jour	D18	A fournir en arrivant Phase 3
Liste des habitants de Toluca pour le PJ Nash	D19	Nash
Lettre de délation vs O connor	D23	A fournir durant la phase 3

2.Les interrogatoires :

Je vous invite à bien préparer cette partie, les PNJ doivent bien connaître les personnages pour éviter des improvisations malheureuses qui diffusent de fausses informations.
Une lecture commune avec les PNJ en amont du jeu est fortement conseillée.

Les PNJ ont été écrits en fonction de mes PNJ disponibles lors de l'organisation de mon jeu mais ces rôles PNJ peuvent changer de genre sans incidence sur l'histoire. Adaptez à ce qui vous convient le mieux.

Les personnages non-joueurs (PNJ) jouent un rôle crucial dans l'ambiance, l'objectif est qu'ils aient tous une identité et ne soient pas un simple distributeur d'indices.

À la suite des interrogatoires, les PJs pourront demander via le shérif une perquisition chez un des suspects. Cette demande officielle devra être validée par un procureur (orga) et donc devra être motivée. Cette demande peut être faite par téléphone en roleplay pour rappeler aux PJs qu'ils ont des comptes à rendre.

Voici une présentation des PNJ, le details de ces derniers se trouve dans le livret dédié aux PNJ.

PNJ principaux pour l'histoire (NB Nash a une liste des habitants de la ville) :

- Martha Mc Cain, l'ex-femme de la personne décédée
- Dougie Tate, l'ami proche de la personne décédée
- Kelly O'connor, agent de police en charge de l'ancienne enquête
- Jacob Lawton, le garagiste ayant participé au rituel incriminable par les indices de la scène de crime.
- Georges Anderson, l'ex-détenu, accusé lors de la précédente enquête
- Elise Moreau, journaliste ayant travaillé avec la personne décédée

Certains PNJ devront être retors pour pousser les joueurs à jouer les travers de leur personnage.

Pour bien marquer les différences entre les PNJ et/ou si vous disposez de peu de PNJ, nous vous conseillons d'avoir une malle a costume et de grimer vos personnages (moustache, chapeau, vêtements vraiment différents).

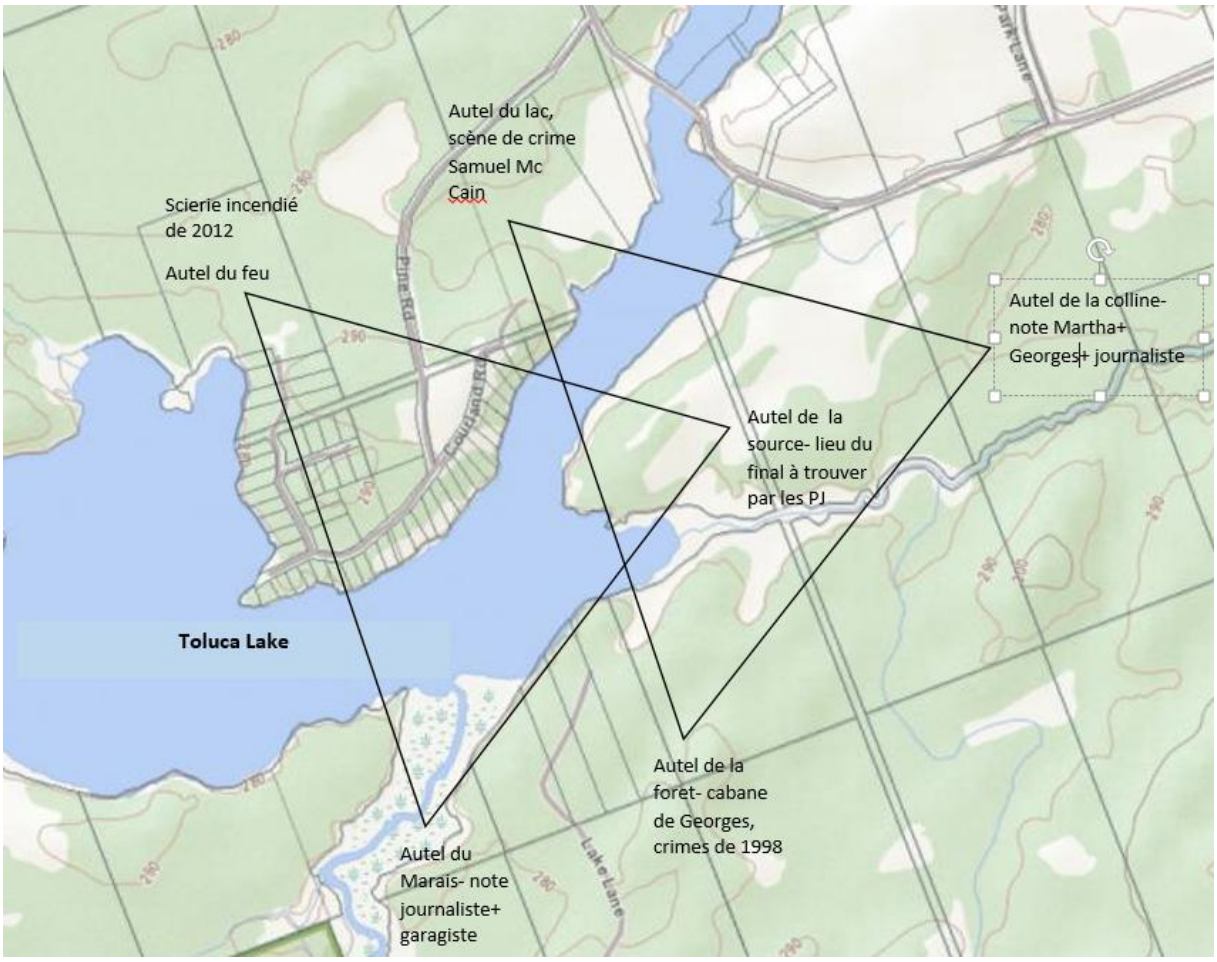
Indices à prévoir liés aux PNJs:

Journal Martha	E1	Perquisition Martha
Lettre à Martha	E2	Perquisition Martha
Courrier crypté	E3	Perquisition Martha
Carte annotée	E4	Perquisition Martha
Arme à feu non enregistré	E5	Perquisition Martha
Notes psychologue Martha	E23	Perquisition Martha
Bougies	E6	Perquisition Dougie
Des marques rituelles	E7	Perquisition Dougie
Arme	E8	Perquisition Dougie
Carte griffonnée	E9	Perquisition Dougie
Des extraits de journaux sur les kidnappings de 1998	E10	Perquisition Dougie
Un extrait de journal sur l'incendie 2012	E11	Perquisition Dougie

Des billets de concert country en date du soir du meurtre	E12	Perquisition O'Connor
Son ancienne arme de service.	E13	Perquisition O'Connor
Une copie des articles de journaux de l'époque traitant de l'affaire de 1998.	E21	Perquisition O'Connor
Une bible retrouvée chez lui,	E14	Perquisition Jacob
Bottes tachées dans la poubelle	E15	Perquisition Jacob
Des vêtements ensanglantés,	E16	Perquisition Georges
Stupéfiants	E17	Perquisition Georges
Un journal retrouvé dans son appartement	E22	Perquisition Georges
Une lettre de Samuel à Elise	E18	Perquisition Elise
Des traces de boue fraîche sur ses bottes,	E19	Perquisition Elise
Le journal de Samuel taché de sang	E20	Perquisition Elise

Phase 4 : Exploration de la Forêt

Les enquêteurs après avoir trouvé les différents lieux du culte devraient logiquement trouver le lieu de l'autel de la source. S'ils recoupent les points et font le lien avec une des formes trouvées dans les indices (le double triangle forme rappelant le sapin). Ils devraient arriver à la conclusion sur la localisation de l'autel de la source. ***Si les PJs sont en difficultés le Shérif pourra indiquer qu'une personne a signalé des choses suspectes dans cette zone et poussera à intervenir.***



Pour l'organisation de cette phase ou avez deux possibilités.

Choix 1 : le faire le jeu IRL et organiser un jeu linéaire en forêt, ce qui demandera une plus lourde organisation pour la mise en ambiance et en termes de PNJ. Mais l'ambiance de la forêt la nuit ça n'a pas prix ! Dans ce cas consultez le chapitre **Version en extérieur de la phase 4**

Choix 2 : l'organiser en huis clos, idéale si vous manquez de place et êtes limité en termes de matériel/PNJ. Dans ce cas je vous renvoie au chapitre Alternative **Black Box pour la Phase 4**

Choix 1 : Version en extérieur de la phase 4 :

La carte de Samuel McCain leur a donné les coordonnées de l'autel de la source, un endroit caché au fond de la forêt. Cet endroit est censé être lié à l'ancienne secte des Veilleurs de l'Ombre, qui pratiquait autrefois des rituels mystérieux pour entrer en contact avec une forme de vie inconnue, un voile d'ombre, une expression de pur chaos et de changement.

La forêt de Toluca Lake cache les étoiles, et le vent siffle à travers les branches tordues. Les légendes locales parlent de cette forêt comme d'un lieu maudit, où des choses anciennes rôdent encore, invisibles mais palpables. Le relai est perdu dans les bois, pour s'y rendre il y a un sentier qui donne sur une prairie ou il y un cabanon au nord de ce dernier un sentier est marqué, il faudra le suivre pour rejoindre le relai qui sert de refuge. La source ou le sang est versé pour la mère abyme.

Cette cabane semble être l'épicentre d'événements sombres, une sorte de sanctuaire pour la secte. C'est là que l'aventure va basculer dans le fantastique. Les personnages plongent sans se rendre compte dans les méandres de l'ombre.

Objectif des enquêteurs :

Ils doivent explorer cette forêt en quête de preuves supplémentaires, trouver la cabane abandonnée, et découvrir les secrets qui s'y cachent. Mais le temps presse, car quelque chose de plus sinistre semble être en préparation.

Déroulement de l'exploration :

Étape 1. La piste menant à la cabane :

Les enquêteurs suivent un sentier dans la forêt, où ils découvrent des poupées faites de branches et de cordes pendues aux arbres, ressemblant aux pratiques rituelles des "Veilleurs de l'Ombre".

Des gravures et des symboles rituels commencent à apparaître sur les troncs des arbres. L'un des enquêteurs pourrait commencer à ressentir une étrange **pression mentale**, des visions fugaces d'ombres qui dansent au coin de sa vue (via les symboles des mémos distribué avant l'exploration ou PNJ habillé tout en noir).

Je vous conseille d'accompagner vos PJs lors de cette phase afin de pouvoir venir leur chuchoter à l'oreilles et déstabiliser leurs personnages.

Etape 2.Le sanctuaire des Veilleurs :

Les enquêteurs atteignent finalement la cabane, petite, faite de bois grossier. Devant l'entrée, un autel est recouvert de bougies éteintes et de traces de cendres, comme si des rituels avaient été effectués récemment.

À l'intérieur de la cabane, ils trouvent plusieurs pages et graffitis sur les murs reprenant des formes étranges. Une musique étrange (enceinte portable) renforcera l'aspect hors du temps du lieu. Tous seront pris de malaise. Ils entendront la voix d'une personne (Samuel) qui les invite à le rejoindre à la source et à franchir le voile. Ils doivent « franchir le voile et retrouver la mère abyme ».

Au nord du cabanon d'étranges lueurs et des traces récentes indiquent que la secte continue d'utiliser cet endroit pour des sacrifices.

Indices à Découvrir :

F1. Cahier de Rituels : Une table sur laquelle repose un carnet ouvert. Ce dernier décrit les sacrifices passés et les étapes pour « ouvrir le voile ».

F2. Une série de photographies anciennes montrent des visuels inquiétants, des visages déformés sortis des ombres. Il y aura également plusieurs photos de personnes disparues (les mêmes qu'au commissariat). L'une des photos pourra être un sosie de Peggy Wanders (en lien avec le passé du personnage de Miller).

F3. Un plan taché de sang : un plan chiffonné et taché de sang sera également disponible pour guider les PJs vers la suite du parcours.

Etape 3.Le sentier de la perdition :

Le sentier menant à la cabane sera marqué par deux cadavres suspendus à l'entrée du chemin, ces derniers porteront des masques et des marques rituelles.

A l'entrée un homme en chemise ensanglantée titube, il s'agit d'Elise Moreau. Elle est calme, presque absente, comme si elle avait tout oublié. Elle a des traces de sang sur son visage, le sang lui coule des yeux. Le foulard pourra être retrouvé en amont du chemin (dans ce cas prévoir, que le PNJ porte un foulard lors de l'interrogatoire).

Elle semble lucide mais évite les questions, répétant des phrases cryptiques du type :
« Vous n'auriez jamais dû venir. Tout recommence... »
« Je l'ai vu... et maintenant, c'est à votre tour. »
« Ce que vous croyez être moi ne l'est peut-être plus. »

Si elle parle, elle donne l'impression d'avoir assisté ou participé à quelque chose qui l'a transformé ou vidé. Elle montrera du doigt la suite du chemin vers l'autel de la source et servira de guide. Elle indiquera que la Mère abyme s'y trouve :

« La Mère Abyme est là, elle attend depuis des années… »

« Ses yeux vous scrute et vous appelle. Ne l'entendez-vous pas ? » …

Durant le chemin des PNJs joueront des ombres (vêtus de noir) et pourront venir s'en prendre aux PJs quittent à leur chuchoter des mots à l'oreille pour les tourmenter ou indiquer qu' « il

faut traverser de voile », qu' « il faut s'offrir aux ténèbres », de « plonger dans les bras de Mère abyme » ...

Ces voix peuvent évoquer des souvenirs personnels ou des regrets, l'incitant à quitter le groupe. Plus les PJs avancent sur le chemin, plus leur présence se fera oppressante. Si les PJs refusent d'avancer, Elise pourra se mettre à courir vers le lieu de la scène finale.

Exemple de travers des PJs sur lesquels les ombres peuvent jouer :

- **Agent Miller** vétéran endurci du FBI : « Le sacrifice de Peggy Wanders, elle t'attend de l'autre côté du voile. » …
- **L'agent Winters H/F, Psychologue du FBI** : « Tes parents, ta famille t'attendent de l'autre côté », « tu nous as trahis », « La mère t'offriras son pardon » …
- **L'agent Quinn H/F**, jeune recru du FBI : « Montres nous ta véritable nature, franchis le voile » « Montre aux autres que tu n'as pas peur » …
- **L'officier Nash H/F**, sheriff adjoint de Toluca Lake : « Tu es des nôtres franchis le voile », « les étrangers ne peuvent comprendre tu es son fils rejoins là » « Ton père t'attend de l'autre côté » …
-

Au bout du chemin les PJs devront passer sous une arche avec les symboles du culte, symbolisant qu'ils passent du côté de l'ombre sans le savoir.

Étape 4. L'autel de la source

L'autel de la source abandonnée est un élément central de l'enquête. Cette scène doit plonger les joueurs dans une atmosphère sombre et mystérieuse, tout en leur offrant des opportunités d'exploration, de découverte et d'interaction. Voici une version enrichie de cette scène :

Description de l'autel

L'autel se trouve à l'écart des chemins principaux, dissimulée par des arbres tordus et des buissons épais. Là encore des symboles/memo seront présents et une lumière rouge pourra donner un aspect irréel à l'endroit. Là encore une bande son pourra être mise pour renforcer le côté étrange de la scène.

Autour de l'autel, l'air est lourd. Une faible lumière filtre, projetant des ombres inquiétantes sur le sol détrempé. Des toiles d'araignées pendent aux alentours, et une odeur de décomposition flotte dans l'air. Un cadavre est sur l'autel (celui de Jacob), une feuille de planté sur le torse.Sur le document est notée la mention « *C'est toi. Depuis le début."*

Entrée de Samuel

Samuel McCain apparaît vêtu d'une tenue rituelle, accompagné d'ombres. Il semble transcendé, le visage à la fois exalté et marqué par la folie Les ombres l'entoure et le protège. Ces derniers pourront murmurer ensemble « Embrasse la Mère Abyme, Plonge à travers le voile… » « Un de vous doit rester, qui ? ».

Samuel révèle qu’il a franchi le "voile" vers la Mère Abyme, et qu’il est prêt à devenir son "vaisseau" pour qu’elle entre dans le monde.

Son discours :
Samuel indique le PJ ayant lu le papier d’avoir toujours été lié à la Mère Abyme. Il insinue que ce PJ a été "choisi" pour la libérer et que tous ses souvenirs ne sont que mensonges. Samuel est revenu du voile pour lui servir de guide.

Il tendra la main comme une invitation au PJ qui ne souffre pas du mémo dans la cabane, pendant ce temps les ombres iront perturber les autres PJs.



<u>Résolution</u> :

Lever le voile : Si l’un des Pjs accepte l’invitation, les ombres s’en prennent aux survivants et les tue. Samuel prendra dans ses bras le PJ survivant et plongera ensemble dans les ténèbres.

La lutte de l’ombre et de la lumière : Si les PJs résistent *(ce qui est le plus probable)*, dans ce cas les ombres s’en prennent aux PJs le temps que Samuel soit abattu. Samuel est immortel mais sera banni dans les ombres. Si les joueurs parviennent à tuer Samuel, les ombres cessent de bouger, mais elles se tournent lentement vers le PJ "choisi". Un murmure collectif s’élève : *"La Mère Abyme t’attends, nous t’attendrons."* Puis Samuel et les ombres disparaissent dans les ténèbres.

Épilogue :

- Le corps de Samuel a disparu, l'enquête accusera un des PNJ selon les preuves et remonte des PJ en cours de jeu.

- Après cette nuit, Toluca Lake retrouve un semblant de calme. Mais les légendes sur la forêt maudite perdurent. Les enquêteurs savent que tout n'est peut-être pas terminé, et certains d'entre eux pourraient être hantés par ce qu'ils ont vu au cœur de la forêt.

- Les enquêteurs garderont de graves séquelles psychologiques. Leurs supérieurs les mettront au repos forcé et une enquête interne conclura à 'usage de psychotrope par la secte sur les agents.

  Indices à prévoir :

Carnets de rituels	F1	Cabane phase 3
Photographies dont celle de l'affaire suivi par Miller	F2	Cabane phase 4
Plan de linéaire tachée de sang	F3	Cabane phase 4
Foulard d'Elise	F4	Cabane phase 4



Choix 2 :Alternative huis-clos pour la Phase 4

Si vous voulez jouer cette phase en black box, dans une pièce plongé dans la pénombre (espace neutre et immersif, souvent sans décor réaliste mais avec travail sonore, lumineux et corporel), voici une adaptation :

Principe :

- Minimalisme total, tout repose sur l'interprétation, la suggestion et la mise en scène abstraite.
- L'espace est plongé dans une pénombre mouvante avec des jeux de lumières ciblés (rouge, bleu froid…).
- L'ambiance sonore devient un acteur à part entière (bruits d'arbres, chuchotements diffus, percussions lentes).
- Les PJs peuvent être assis au centre, fermant les yeux pour renforcer leur immersion.

Ambiance :

- Son continu de forêt nocturne, ajouté à des boucles de murmures (prévoir une bande son adéquate).
- Petits spots ou lampes torches tenues par les PNJ (ombres), qui éclairent partiellement la scène pour créer un effet mouvant et désorientant.

Disposition :

- Les PJ au centre, ils sont tous assis dos à dos et doivent fermer les yeux le temps de cette phase.
- Autour d'eux, les PNJ-ombres tournent lentement, sans bruit, en variant leur distance.
- Samuel apparaît lentement derrière eux, sans bruit, et parle très près de l'oreille du joueur ciblé.

Mécaniques spécifiques :

L'organisateur devient narrateur et doit alterner des moments narratifs, descriptifs et laisser le temps aux PJS de réagir et d'échanger. Le narrateur jouera Samuel Mac cain , il parlera toujours lentement, avec des silences pesants.

Déroulé le la phase 4 en black box :

Voici la narration que je propose pour guider les personnages durant la black box

- Préciser en amont aux PJs comment va se dérouler le trajet. :
  "La voiture se gare, les PJs vont suivre un sentier en forêt jusqu'à une cabane puis un second sentier va être découvert menant à la scène de fin".
  Cela est important pour que les PJs aient le cadre pour ce moment d'improvisation.
- Il faudra alterner des moments de narration (préciser aux PJS en amont que les moments de narration commencent toujours par la phrase « la nuit avance ») et des moments où les PJs peuvent interagir.



Étape 1. Entrée dans la forêt de Toluca Lake :

« La nuit avance. Le sentier s'efface sous vos pas, avalé par les ombres épaisses de la forêt de Toluca Lake.
Autour de vous, les arbres tordus se dressent comme des doigts crochus contre un ciel sans étoiles.
Le vent chuchote entre les branches comme des murmures étouffés, porteurs de promesses oubliées.
Au détour d'un tronc, une poupée de branches balance doucement, suspendue par une corde râpeuse.
Puis d'autres apparaissent, pendues aux branches, alignées comme des gardiennes silencieuses... »

Temps de réaction des PJs, le narrateur doit les accompagner dans leurs découvertes et échanges

Étape 2. Premières visions et pressions mentales

« La nuit avance. Votre souffle se fait plus court.
Sur les troncs, d'étranges gravures se dessinent : des spirales, des doubles triangles, des yeux sans pupilles...
Quelque chose semble peser sur votre esprit.
Au bord de votre vision, de petites ombres dansent furtivement derrière les fougères.
Un battement de cœur... qui n'est pas le vôtre... semble résonner au creux de votre crâne. »

Temps de réaction des PJs

Étape 3. Arrivée à la cabane, le Sanctuaire des Veilleurs :

« La nuit avance. Dans une clairière déformée, elle apparaît enfin.
Une cabane grossière, cabossée, comme rongée par le temps.
Devant son seuil, un autel de pierre brute couvert de cire fondue et de cendres noircies.
Des bougies mortes, des symboles oubliés.
L'air est lourd... Chaque pas semble vous enfoncer un peu plus dans une réalité qui n'est plus vraiment la vôtre. »

Temps de réaction des PJs, le narrateur doit prendre le temps de décrire ce qu'ils peuvent découvrir dans cet endroit.

Étape 4. Exploration de la cabane :

« La nuit avance. À l'intérieur, l'air est glacé.
Sur les murs, des dessins griffonnés à même le bois : formes absurdes, figures hurlantes, spirales hypnotiques.
Sur une table : un vieux carnet ouvert, couvert de notes tremblantes parlant de rituels et de sacrifices, une fumée âcre émane d'un pot ou gît de l'encens...
Et, dans un coin, une pile de photographies : visages distordus, regards figés entre terreur et extase.
Parmi eux... des disparus et sur d'autres des clichés noirs dont certains avec vos noms notés dessus. »

Temps de réaction des PJs, le narrateur doit prendre le temps de décrire ce qu'ils peuvent découvrir dans cet endroit.

Étape 5. Le sentier de la perdition

« La nuit avance. En reprenant la route, un nouveau chemin se dévoile.
Deux silhouettes pendent au-dessus du sentier, grotesques marionnettes affublées de masques rituels.
Et là... surgissant de l'ombre : une femme ensanglantée.
Son regard est vide, son sourire... absent.
Elise Moreau ?
Ou ce qu'il en reste. »

Temps de réaction des PJs, le narrateur joue d'Elise, cette dernière joue la scène puis repars en courant vers le lieu de la scène finale.

Voici des exemples de phrases pour vous aider à interpréter:

« Vous ne comprenez pas... Ici, c'est elle qui décide.
Pas vous. Plus maintenant. »

Je... je ne veux pas être votre guide.
Mais elle a choisi.
Ce n'est pas moi... c'est elle... toujours elle...

« Ce que vous voyez... n'est pas vraiment moi... »

« La Mère Abyme vous attend. Elle vous observe déjà... »

Étape 6. Les Ombres chuchotent sur le chemin

« La nuit avance. Vous entendez au loin la voix de Samuel chanter au loin, vous sentez que la forêt semble vous observer, presque vous caresser la joue. Vous sentez que la forêt vit et que les ombres tapis dans le bois vous parlent. »

Ombres (voix multiples, en écho, s'adressant aux joueurs individuellement), ne pas hésiter à demander à vos PNJs de le faire :

- (À Miller) : « Peggy Wanders t'attend, au-delà du voile... »
- (À Winters) : « Traître à ton sang... La Mère t'offrira son pardon... »
- (À Quinn) : « Prouve ta valeur... Franchit le voile... »
- (À Nash) : « Ton père te regarde... Rejoins-le... »

Temps de réaction des PJs, le narrateur doit prendre le temps de réagir aux réactions des PJs qui à ce moment doivent basculer dans l'inconnue et le doute.

Étape 7. L'autel de la source :

« La nuit avance. Le chemin vous mène jusqu'à une clairière noyée dans une lumière rougeâtre.
Un autel brut repose là, éclaboussé de moisissures et de sang séché.
Sur l'autel : un cadavre, celui de Jacob Lawton le cœur arraché, une feuille ensanglantée maculée de symboles païens semble flotter au-dessus de lui.
Tout autour, l'air vibre d'une présence indicible...
Le voile est si mince ici... si fragile... »

Temps de réaction des PJs, le narrateur doit prendre le temps de décrire ce qu'ils peuvent découvrir dans cet endroit.

Étape 8. Révélation de Samuel

Le double de Samuel (plus exalté, dément) s'adresse au PJs qui aura accepté le plus facilement le surnaturel depuis le début de l'enquête :
« C'est toi. (Prénom du personnage ciblé) ... Depuis le début...
La Mère Abyme t'a choisi avant ta naissance...
Tes souvenirs sont des mensonges !
Viens... Laisse-moi te guider à travers le voile ! »

Temps de réaction des PJs, le narrateur devra veiller à bien décrire la scène et la rendre oppressante. Les PJs se trouvent devant le point de jonction avec la Mère abyme, ils sont littéralement face à un mur de ténèbres. La clôture se fait selon le choix des joueurs.

Rappelez-vous que Samuel est maintenant une ombre et qu'il ne craint rien, si tous les personnages lui résistent il en tuera un volontairement avant de retourner dans les ombres.

Épilogue 1 : La Traversée

(Pour les joueurs qui succombent à l'appel de Samuel et de la Mère Abyme.)

"Le vent s'est tu.
La forêt elle-même semble se recroqueviller autour de vous, comme si le monde retenait son souffle.
Quand vos doigts effleurent la pierre de l'autel, la lumière s'effondre.

Un instant, vous sentez votre chair s'étioler, vos souvenirs se déchirer comme des voiles trop usées. Puis... rien…Puis... tout.

Vous êtes ailleurs. Vous êtes autre chose. Vous flottez dans un océan sans fin, sans dessus ni dessous.

Autour de vous, d'innombrables formes glissent et murmurent.
Certaines vous caressent. D'autres vous traversent.

Dans un dernier éclat de conscience, vous comprenez que vous êtes devenus ses enfants, maillons de la grande trame, maillons oubliés, étoiles mortes dans le ventre insondable de la Mère. Et dans cet oubli... pour la première fois... vous êtes enfin complets."

Épilogue 2 : La Fuite

(Pour les joueurs qui refusent Samuel ou parviennent à échapper au rituel.)

"Vous courez. Vous trébuchez. Vous saignez. La nuit vous poursuit, collante, hurlante.

Lorsque vous franchissez enfin la dernière ligne d'arbres, le monde semble vous recracher comme des noyés. Le ciel est pâle. Le vent est froid.

Mais quelque chose est resté. Quelque chose est rentré avec vous.

Vos rêves sont peuplés de sifflements de cornes, de forêts qui saignent, de mers où des silhouettes sans visage dansent lentement.

Parfois, au détour d'une ruelle, vous croyez apercevoir Samuel, debout dans l'ombre, vous fixant d'un œil vide. Parfois, en vous regardant dans un miroir, ce n'est plus tout à fait votre reflet que vous voyez.

Vous avez fui. Mais vous ne vous êtes jamais vraiment échappés."

Épilogue :

- Le corps de Samuel a disparu, l’enquête accusera un des PNJ selon les preuves et remonte des PJ en cours de jeu.

- Après cette nuit, Toluca Lake retrouve un semblant de calme. Mais les légendes sur la forêt maudite perdurent. Les enquêteurs savent que tout n’est peut-être pas terminé, et certains d’entre eux pourraient être hantés par ce qu’ils ont vu au cœur de la forêt.

- Les enquêteurs garderont de graves séquelles psychologiques. Leurs supérieurs les mettront au repos forcé et une enquête interne conclura à ‘usage de psychotrope par la secte sur les agents.