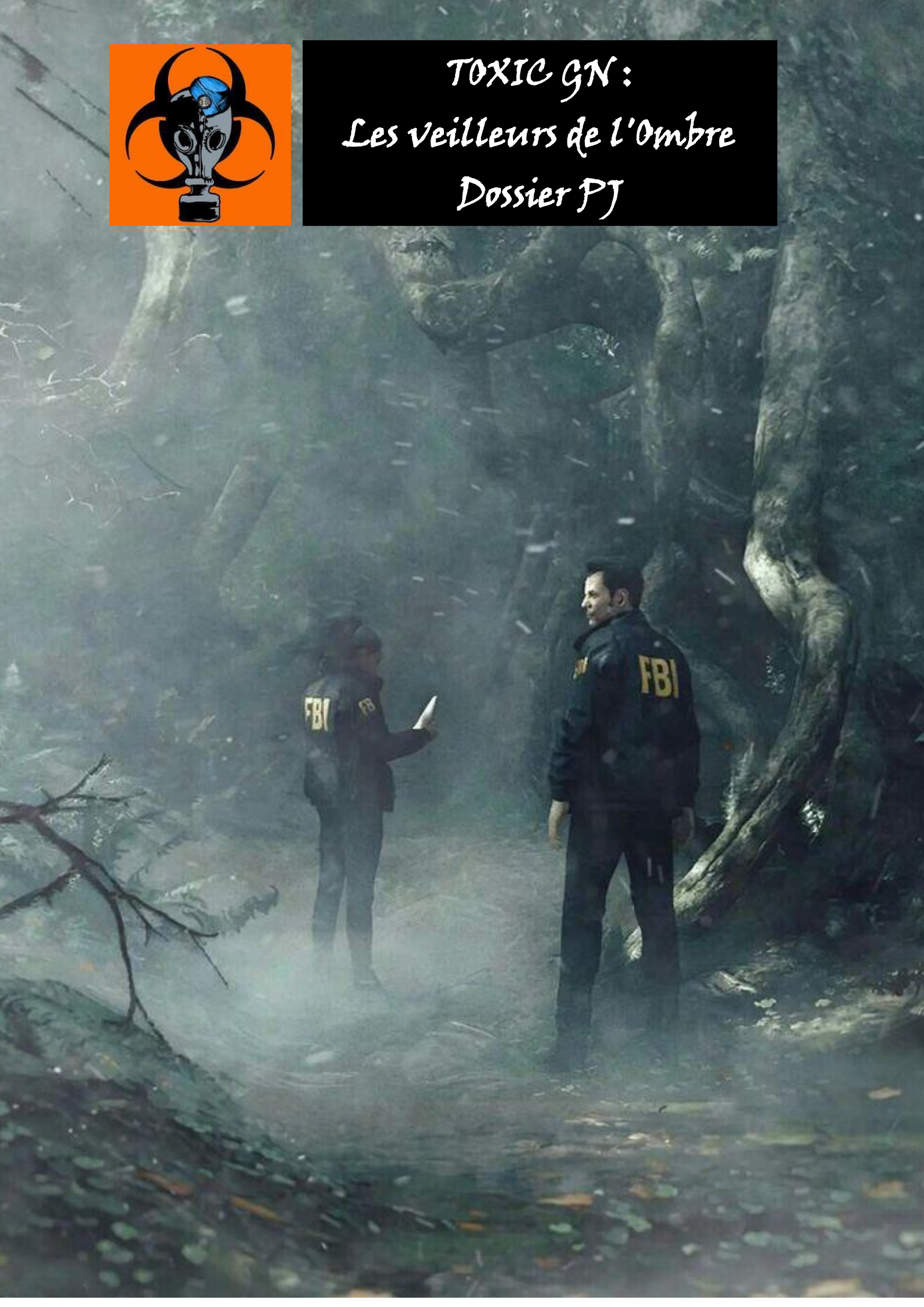
TOXIC GN :
Les veilleurs de l'Ombre
Dossier PJ



Introduction :

Les Veilleurs de l'Ombre est un jeu de rôle grandeur nature mêlant enquête policière et mystère dans l'ambiance oppressante d'une ville isolée. Les joueurs incarnent des enquêteurs plongés dans les méandres d'un meurtre rituel.

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

La recherche du roleplay dans le jeu est priorisée par rapport à la quête du résultat de l'enquête. Mon objectif est de créer une expérience introspective et collaborative où la vérité n'est jamais totalement claire.

Objectifs des Joueurs

- Vivre une immersion forte.
- Tenter de découvrir la vérité cachée derrière le meurtre.
- Gérer les conflits entre enquêteurs aux méthodes et motivations différentes.
- Mener l'enquête en explorant les indices et les témoignages.

Contraintes Narratives

- L'histoire est évolutive et peut être influencée par vos choix (c'est une enquête et vous pouvez vous tromper dans les déductions).
- Certaines zones de jeu peuvent être restreintes ou nécessiter un accès progressif via des indices (perquisition, analyse scientifique, ou à la suite d'un interrogatoire…).
- Les interactions avec les PNJ sont essentielles pour faire avancer l'enquête (les PNJ ne seront pas des distributeurs automatiques d'indices, certains seront difficiles à faire parler).
- Le travail de recoupement d'informations ne permettra pas forcément a répondre à toutes vos questions.

Organisation du jeu

Le jeu est organisé en plusieurs temps :

La veille du jeu : L'organisateur vous proposera un brieffing via discord pour échanger sur les points de règles, logistiques et répondre à vos questions.

L'objectif est que vous arriviez le jour J en tenue, prêts pour démarrer le jeu. Une fois le jeu lancé nous vous proposerons le déroulé suivant :

1- La Scène de crime sera réalisée en extérieur, vous démarrerez directement le jeu en immersion. Vous serez accueillis par la police locale qui est déjà en train de relever les indices sur place.

2- Un briefing au diner, qui sert de temps d'échange, et des premières pistes à explorer. Ce moment est idéal pour caler le repas si besoin.

3-Le commissariat : Le gros morceau du jeu ou les PJ analysent les indices récoltés et interrogent témoins et suspects. Ce passage se déroulera exclusivement en huis clos.

4-Scène finale : retour en extérieur avec une descente des PJs pour tenter de clôturer l'histoire. En fonction du timing ce passage pourra se faire de nuit.

5- Debriefing : temps de pause pour quitter son rôle et échanger sur la vérité qui se cache derrière cette histoire.

Sujets abordés

Ce GN explore des thématiques listées ci-dessous. Si un de ces thèmes vous met mal à l'aise, n'hésitez pas à en parler aux organisateurs avant ou pendant le jeu :

- La mort
- La folie
- Le deuil
- La trahison
- Conflit éthique
- La religion
- La manipulation mentale
- Le suicide
- L'alcoolisme
- Nyctophobie
- Troubles psychiatriques
- L'occulte



Sécurité Physique et Émotionnelle

Règles de Sécurité :

Rappel important concernant ce jeu, où la confrontation entre PJ/PNJ pourra se révéler assez forte**. L'organisateur sera présent tout le long du jeu avec vous**, n'hésitez pas à le solliciter en cas de doute ou de problème :

- **Respect des autres** : Gardez toujours en tête que nous sommes ici pour jouer ensemble, pas les uns contre les autres.
- **Pas de contact physique non consenti** : Les scènes de confrontation doivent être jouées de manière symbolique ou avec l'accord explicite des joueurs impliqués. N'hésitez pas à vous calibrer avant la scène.
- **Utilisation des mots de sécurité** :
    - *« Time freeze »* : Arrête immédiatement l'action en cours si vous ou un autre joueur avez un problème.
    - *« Hors-jeu »* : Signale que vous parlez en dehors du personnage pour clarifier une situation.

Bien-être Psychologique

- **Sortie de jeu temporaire** : Si vous ressentez un malaise ou simplement vous souhaitez faire une pause hors-jeu, il sera possible de vous retirer du jeu. Evidemment si quelque chose vous mettait mal à aise ou que vous aviez un souci, l'orga principal sera là pour échanger et prendre le temps avec vous.
- **Débriefing** : Après le jeu, nous organiserons un moment pour discuter des émotions vécues et éviter tout inconfort persistant.
- **Communiquer :** Si vous avez un doute auprès d'un autre joueur ou PNJ, n'hésitez pas à lui demander discrètement. L'organisateur peut servir de relai si besoin.

Règles de Jeu

Mécaniques de Jeu

- **Indices** : Dispersés sur les lieux d'enquête, les indices doivent être interprétés pour progresser. C'est un élément important dans le travail d'enquête.
- **PNJ (Personnages Non-Joueurs)** : Ils jouent des témoins, suspects ou alliés. Leur comportement peut évoluer selon vos actions/approches. Ils ne seront pas des distributeurs automatique d'indices et devront être abordés selon leurs psychologies respectives.
- **Gestion du temps** : Certaines informations ne seront disponibles qu'au bout d'un certain temps (analyses, résultats de laboratoire, etc.).
- Les joueurs pourront demander **des perquisitions** à l'organisateur pour trouver des indices chez des suspects, cependant cette demande devra être motivée. Le procureur ne donnera son accord que si les agents ont des pistes sérieuses. Concrètement la demande devra passer par le Sherif qui en fera la demande officielle au procureur. La demande peut générer du delai pour être instruite.

Interaction avec les PNJ

- **Roleplay prioritaire** : Jouez votre personnage et interagissez avec les PNJ comme dans une véritable enquête. C'est le cœur et l'intérêt de ce jeu.
- **Conflits possibles** : Certains PNJ peuvent mentir, dissimuler des indices ou vous manipuler.
- **Décisions et conséquences** : Vos choix pourront avoir un impact sur la résolution de l'histoire (un suspect qui fuit, hostilité lors d'une interpellation…).

Combat

- Il n'y a pas à proprement parler de règles de combat, si vous êtes amenés à utiliser votre arme les PNJs seront briefés à agir en conséquence.
- Il n'y a pas de points de vie… l'interprétation est laissée libre au PJ et PNJ, l'important est qu'il y ait de « belles scènes ». **Je le rappelle, ce n'est pas un jeu de compétition**, mais une proposition de scénario d'enquête ou l'ambiance prime avant tout.
- Si vous êtes un PJ et que l'on vous blesse en jeu, libre à vous de jouer les conséquences (blessure grave, mort…). Tant que cela reste cohérent avec la scène et l'histoire.
- Pour ce qui concerne les pugilats, l'impératif sera d'annoncer à la personne en amont votre action ; de vous accorder sur la simulation et les conséquences.

Pour faire un bref résumé :

- Ce GN est une expérience immersive où l'ambiance et les relations entre personnages sont essentielles.
- L'objectif n'est pas uniquement de résoudre l'enquête, mais de vivre pleinement les dilemmes et les tensions du jeu.
- Toutes vos questions n'auront pas forcément de réponse et il est possible que malgré votre travail vous fassiez fausse route.
- L'equipe orga sera attelée pour vous offrir une aventure dense et l'orga principal sera là avec vous tout le temps du jeu pour veiller à votre confort de jeu.

- Jouez, explorez, immergez-vous dans cette histoire et surtout prenez du fun !

