

À travers les ténèbres

Présentation (sans spoil)

Alban Reynaud Michez

19 février 2024

1 Présentation

À travers les ténèbres est jeu de rôle grandeur nature petit format, ou « murder », écrit pour quatre joueuses¹. La particularité est que les joueuses sont plongées dans le noir pour la durée du jeu. Voici quelques éléments que j'ai cherché à accomplir à travers ce jeu et son principe :

- Créer une expérience déstabilisante voire effrayante.
- Explorer une intimité propre à l'obscurité. Si les joueuses se sentent à l'aise, une partie de leurs contacts peuvent passer par le toucher.

Ce jeu nécessite la présence de deux organisatrices.

2 Pitch

Les souterrains. Un immense réseau de galeries s'étendant sous la Cité. Un dédale qui ne peut être traversé que dans le noir. Un lieu jamais complètement exploré : la moitié des expéditions l'ayant parcouru ne seraient jamais revenues.

Vous êtes quatre à prendre part à cette expédition. La Cité étant en guerre depuis plusieurs années, vous devez porter un message hors de son enceinte, en empruntant les souterrains. Cela fait cinq jours – si tant est que la notion de jour ait encore un sens – que vous avez quitté la surface. Jusque là le trajet s'est déroulé sans encombres, mais pour la première fois n'avez pas réussi à ouvrir une porte. À bout de forces, vous avez décidé de vous reposer. Au réveil, il vous faudra continuer.

3 Note d'intention

À travers les ténèbres est une murder dont la particularité est que les joueuses joueront **dans le noir** ! Plus précisément, le jeu se jouera dans la pénombre avec les yeux bandés. La pièce sera éclairée par des LEDs afin que les orgas puissent observer les joueuses et veiller à leur sécurité.

Le but est de créer une expérience *anxiogène* et *déstabilisante*, voire *effrayante*. Le but est également d'explorer des modes de communications ou d'intimité propres à l'obscurité. Une bonne partie de la communication passera par le toucher. Le jeu est potentiellement intense.

Le jeu repose principalement sur l'ambiance, ainsi que sur les relations inter-personnages et l'implication émotionnelle. Enfin, le jeu comportera une petite composante énigmes. Les personnages devront explorer les lieux et résoudre ces énigmes pour progresser.

L'intrigue entre les personnages repose notamment sur des problèmes amoureux non résolus (et qui ont peu de chance de bien se résoudre). Toutefois si cela ne vous intéresse pas, il existe un personnage qui n'est pas concerné par ces problématiques.

La durée de jeu indicative est de deux heures.

1. Les documents seront écrits au féminin neutre. Bien sûr, ce jeu peut être joué ou organisé indépendamment du genre des organisatrices et joueuses.

4 Mise en garde de sécurité

Ce jeu, par son principe, nécessite une attention particulière à la sécurité, tant émotionnelle que physique, des joueuses. Je vous engage à n'organiser ce jeu qu'en prenant en compte toutes les précautions de sécurité nécessaires. En organisant ce jeu, voici ce à quoi vous vous engagez.

Pour la sécurité physique :

- Faire jouer dans un lieu où le sol est dégagé.
- Utiliser des tables en bon état pour délimiter l'espace de jeu.
- S'assurer qu'il n'y ait pas de joueuse derrière une porte avant de la claquer.
- En cas d'incident, interrompre le jeu immédiatement pour vous occuper des personnes impliquées.

Pour ce qui est de la sécurité émotionnelle :

- Diffuser la note d'intention aux potentielles joueuses.
- Ne pas forcer quiconque à jouer. Si une personne hésite à jouer dans le noir, il vous faudra prendre le temps de discuter avec elle et de répondre à ses interrogations de sorte qu'elle ne s'inscrive que si elle est prête.
- Tenir compte des demandes et des besoins des joueuses, vous assurer de leur consentement pour les éléments déstabilisants et adapter le jeu en conséquence. Par exemple, si une joueuse n'est pas à l'aise avec les portes qui claquent, il n'y en aura pas pendant le jeu.
- Être attentive à l'état des joueuses et à leur demander comment elles se sentent en cas de doute.

Si vous êtes peu familière avec la sécurité émotionnelle, je vous encourage à lire ces articles sur Electro-GN :

- Vous faites déjà de la sécurité émotionnelle – Michael Freudenthal
- La sécurité émotionnelle – Muriel Algayres et Marianne Cailloux

5 Lieu et installation

Pour organiser le jeu tel que décrit dans le document, il faut deux salles communiquant par une porte. Il peut être intéressant d'avoir un couloir partant de l'une des salles. Note de sécurité importante : il est indispensable que **rien ne traîne au sol** là où vous jouez. Il est également utile de disposer d'un nombre suffisant de tables pour délimiter des espaces de jeu.

J'utilise généralement deux salles de classes communiquant par une porte longées par un couloir. Il faut au minimum que ces salles soient conçues pour vingt personnes, mais si les salles sont plus grandes, c'est d'autant mieux pour donner plus d'espace aux joueuses. Il serait très intéressant de jouer dans trois salles toutes reliées par des portes, mais je n'en ai jamais eu l'occasion. Également, il est possible de jouer dans une salle unique, si elle est suffisamment grande.

Si vous avez l'occasion de jouer autre-part que dans des salles de classes, n'hésitez pas à me faire un retour d'expérience.

6 À propos de l'auteur

J'ai commencé les murders et le GN en 2017 au *4^e étage*, un club lyonnais. C'est d'ailleurs au sein de ce club que j'ai fait tourner presque toutes les sessions du jeu (quatorze au moment où j'écris ce document). Ce jeu doit tout à la culture de ce club. De nombreux jeux incroyables y ont été écrits, et je vous encourage à regarder les quelques uns qui ont été publiés sur le site du club.



Si vous avez des questions ou des conseils à me demander, vous pouvez me contacter à l'adresse suivante :

`alban[POINT]reynaud[AT]laposte[POINT]net`

N'hésitez-pas non plus à me faire des retours de session, je serais ravis d'apprendre ce qu'il s'est passé si le jeu est joué par d'autres que moi.

7 Remerciements

Je tiens à remercier spécialement Garance sans qui cette murder n'aurait pas existé. Elle a cru à mon idée de faire un jeu dans le noir. C'est elle qui a relu les fiches au cours de leur écriture et commenté mes idées et en a apporté un grand nombre. C'est elle qui a fait tourner la première session lorsque je paniquais. Même si elle ne se considère pas comme telle, je la considère comme une co-autrice.

Je remercie Octave pour son plan en relief (trouvable en annexe). Je remercie Émilie pour avoir pris le temps de dessiner le schéma d'installation des salles. Je remercie Pierre, Juliette, Marius, Julie, Coralie et Armand pour les relectures.

Enfin, je remercie toutes les personnes ayant co-organisé avec moi ou joué le jeu. Toutes ont laissé leur empreinte sur ce jeu.

8 Licence

Ce travail est diffusé sous licence CC-BY-NC-SA. Vous avez le droit de l'adapter et le partager à condition de me citer en tant qu'auteur, et de ne pas en faire d'utilisation commerciale. Si vous diffusez une version adaptée, vous devez le faire sous licence CC-BY-NC-SA. Pour plus précisions et pour voir le code juridique complet, vous pouvez aller regarder ces deux pages :

- <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr>
- <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.fr>

