



# Arturus Rex

Soirée Enquête

WYRDWALKERS ASSOCIATION



 De 5 à 20 joueurs

 Entre 2h et 3h

 20€ / joueur

 [mastersoffate@wyrdwalkers.com](mailto:mastersoffate@wyrdwalkers.com)

# Histoire

Nous sommes au 3ème siècle après JC. Mythes et Histoire ne font qu'un alors que le monde est encore sous l'emprise des dieux, ces derniers se livrant une guerre sans merci entre panthéons et n'hésitant pas à sacrifier leurs enfants sans état d'âmes. Les pertes collatérales sont nombreuses et ne montrent aucune diminution. L'Empire Romain est à son apogée et le panthéon grec domine le champ de bataille divin. Au milieu de ce tumulte, des humains sans ascendance divine et pourvus de pouvoirs magiques - appelés les Eveillés - s'unissent dans le monde entier pour se battre contre les Dieux afin d'assurer l'indépendance de l'humanité et stopper le massacre. Quand bien même, ceux-ci restent dépassés en nombre et en puissance. Jusqu'à l'arrivée de Merlin et Arthur.

Eveillé puissant, Merlin parvient à réunir une armée pour accoster en Irlande - alors aux mains des dieux celtes. Grâce à un jeune écuyer local nommé Arthur et son épée légendaire, les forces de Merlin parviennent à repousser les dieux celtes hors du monde et renverser leur vassal Uther Pendragon. Usant de leur victoire récemment acquise comme exemple, les Eveillés d'Irlande forcent les dieux de tous les panthéons à négocier une trêve et à quitter le monde. Une nouvelle ère s'ouvre alors pour les Hommes. Le jeune écuyer devient Roi et autour de lui se forme une assemblée de Chevaliers dévoués à délivrer l'humanité de l'influence des dieux.

Plus d'un siècle plus tard, Merlin a disparu et le Royaume de Logres ainsi que ses Chevaliers sont devenus si légendaires qu'ils sont devenus immortels. Mais les dissensions règnent et la trahison de Lancelot qui s'éprend pour Guenièvre provoque une guerre civile qui déchire Logres en deux et au terme de laquelle Arthur s'est entretué avec Mordred, le fils bâtard qu'il a engendré avec la Fée Morgane. Pour un oeil extérieur, les évènements ayant conduit à la mort d'Arthur sembleraient une terrible tragédie, faisant de lui une victime du Destin, mais pas pour vous. Tout ceci semble trop bien orchestré. Vous voici donc réunis, Chevaliers et Enchanteurs de la Table Ronde, pour découvrir qui a bien pu orchestrer une telle machination et surtout décider de l'avenir de la Table Ronde. Saurez-vous perpétuer l'héritage du Roi Arthur et découvrir qui a manigancé sa mort ?

# Règles du jeu

## Votre objectif

Parmi les participants se cache un traître, c'est-à-dire le personnage responsable de la crise que vous tentez de résoudre. Ce personnage particulier possède un secret. Mais il n'est pas le seul car tous les joueurs en possèdent un aussi. Beaucoup moins grave que le traître, mais suffisamment compromettant pour vous inciter à le dissimuler.

En tant que traître, votre but est donc de terminer la partie sans que personne n'ait réussi à découvrir votre terrible secret.

En tant que personnage classique, votre objectif est bien évidemment de trouver le traître et son secret, mais aussi de protéger le vôtre. Imaginez que vos actions pas très reluisantes viennent à se savoir...vous pourriez être victime de chantage !

## Le jeu

Les soirées enquêtes sont un croisement entre le théâtre d'improvisation et l'aventure policière. Vous et vos interactions sont donc le catalyseur de la partie.



## Le briefing

Les quinze ou vingt premières minutes sont consacrées au briefing des joueurs présents. Cela comprend les rappels des règles du jeu et de l'histoire autour de la crise qui réunit vos personnages. Une fois cela fait, le lancement du jeu se fait.

## Le coeur de l'action

Vous serez amenés à échanger avec les autres personnes présentes. Chacun d'entre vous démarrera la partie avec une information unique, un morceau d'un secret d'une personne présente. C'est donc en échangeant avec les autres joueurs que vous découvrirez les informations qu'ils ont en leur possession. Mais faites attention à ne pas trop en dire car vous pourriez les mettre sur la piste de votre propre secret ! L'échange entre joueurs n'est pas la seule manière d'obtenir des informations :

- Au fur et à mesure de la partie (toutes les 45 minutes - ou 30 minutes si moins de 10 joueurs), les Maîtres du Jeu déclencheront une Phase d'Information vous permettant d'obtenir plus d'éléments sur les secrets des autres personnages.
- Si vous êtes la première personne à découvrir le secret d'un autre personnage, il vous est possible d'échanger votre savoir durement acquis contre des informations sur d'autres secrets auprès d'un Maître du Jeu.

## La décision finale

La dernière partie du jeu se déclenche lorsque le traître a été trouvé ou bien lorsque le temps touche à sa fin.

Il s'agit d'un moment de décision afin d'agir sur la crise qui vous occupe et donc de répondre à deux questions :

- Qui désigner pour prendre la tête de la Table Ronde et remplacer Arthur ? Doit-on aussi remplacer Merlin ?
- Que faire du traître ? (s'il est découvert)

## Le débriefing

Une fois la décision finale prise, la partie est terminée. Quelques minutes sont allouées pour faire un tour de table pour que vous puissiez partager vos impressions et votre secret avec le reste du groupe. Si vous êtes le traître et que vous n'avez pas été découvert, c'est le moment rêvé pour vous dévoiler !

## Le matériel

Chaque joueur possède une fiche de personnage contenant toutes les informations dont il a besoin pour la partie. Elle contient l'histoire du personnage, ce qu'il sait de la situation et son secret. Bien entendu, il est interdit de jeter un oeil sur les fiches des autres personnages sans l'autorisation du joueur concerné.

Il est conseillé à tous les joueurs d'emmener un petit carnet (ou quelques feuilles) et un stylo pour noter les informations qui seront glanées au cours de la partie. N'oubliez pas que votre but est de découvrir le secret du traître mais que découvrir celui des autres participants accélérera votre objectif. Après tout, c'est beaucoup plus facile lorsque vous avez un moyen de pression sur les autres pour les inciter à faire ce que vous voulez !

Les déguisements sont facultatifs. En revanche, se munir d'un élément distinctif permettant de reconnaître votre personnage est appréciable. Dans tous les cas, des étiquettes vous seront fournies pour y écrire le nom de votre personnage.

## La bienséance

Vous êtes réunis entre collègues, entre amis ou en famille pour vivre cette expérience et l'association Wyrdwalkers a pour but de vous faire passer un moment mémorable. Ainsi, pour le confort de tous, il est demandé d'observer les règles de bienséance et de respect usuelles. A savoir :

- Pas de triche, d'insultes, de vols, de pugilat, pancrace ou duel de gladiateur
- Eviter les points de vues politiques et/ou religieux en dehors de ce que votre personnage pourrait penser.

Rappelez-vous que vous incarnez un personnage, comme les autres personnes présentes. Gardez ceci à l'esprit si un joueur agit de manière désagréable. Toutefois, si le comportement d'un autre joueur vous rend mal à l'aise, n'hésitez pas à aborder le sujet avec lui ou bien à vous rapprocher d'un Maître du Jeu pour lui exposer le souci.

## Les Maîtres du Jeu

Lors des parties, les Maîtres du Jeu circuleront parmi vous et incarneront des personnages sans influence sur le cours du jeu autre que la gestion de la partie. Ils sont avant tout présents pour animer et pour palier aux éventuels soucis qui pourraient se présenter. Si vous éprouvez la moindre difficulté à quelque niveau que ce soit (une question sur le jeu, un joueur au comportement peu respectueux, un problème de santé, etc.) n'hésitez pas à vous rapprocher d'un Maître du Jeu qui vous aidera.





# YRDWALKERS

## PERSONNAGES JOUABLES

Mis à part Léodagan, Guenièvre et Lancelot, tous les personnages sont jouables en tant qu'homme ou femme. Leur description est écrite en suivant la légende originale mais cela ne limite en rien le sexe du personnage joué.

# Bédivère

Général des armées de Logres et proche conseiller d'Arthur, la loyauté de Bédivère envers la cause de Camelot n'est pas à démontrer. Combattant, politicien, ami, confident, il y a peu de cordes que Bédivère n'a pas déjà à son arc. A la mort d'Arthur, c'est lui qui s'en est allé rendre Excalibur à la Dame du Lac.



# Bohort

Bohort de Gaunes est un des trois Chevaliers à avoir accompli la quête du Graal avec Galahad et Perceval.

Totalement déconnecté de ses propres intérêts et prêt à les ignorer, Bohort choisira toujours de sauver la demoiselle en détresse plutôt que son propre frère. Archétype du chevalier honorable, Bohort est un symbole d'altruisme, déterminé à faire ce qui est juste et bénéfique au plus grand nombre.

# Caradoc

Ancien chevalier de la Cour d'Uther Pendragon - le père d'Arthur, il faisait parti des rebelles ayant lutté contre la prise de pouvoir d'Arthur et Merlin. Il a fini par se réconcilier avec le jeune roi et est devenu l'un de ses alliés les plus loyaux. Gallois dans l'âme, Caradoc est un Chevalier attaché aux traditions bretonnes et en est considéré comme le garant officieux.



## Le Chevalier Vert

Figure mystérieuse s'il en est, le Chevalier Vert était un des champions d'Arthur et le juge des chevaliers. Tous les membres de la Table Ronde ont subi son jugement afin de prouver qu'ils étaient dignes de la quête du Graal et de porter les idéaux de Merlin et Arthur dans le coeur des hommes.

# Galahad

Fils de Lancelot et de la fille du roi pêcheur (la figure légendaire qui détenait le Graal), il est celui qui s'asseyait à la droite d'Arthur. Lui, Perceval et Bohort sont ceux qui ont mené la quête du Graal à bien. Néanmoins, en portant son regard sur le Graal, Galahad a perdu son immortalité.



# Gareth

Frère cadet de Gauvain et demi-frère de Mordred, Gareth est un de ces Chevaliers ayant commencé sa légende par le bas de l'échelle. Introduit à Camelot par Keu, il était un garçon de cuisine avant d'être inclus à la Table Ronde. Porteur de secondes chances, Gareth essaie de voir le bon chez autrui et de pardonner leurs méfaits. Combattant agile, il préfère les solutions élégantes et diplomatiques aux attaques brutes et définitives.

# Gauvain

Fils du roi Loth et de la fée Morgane, Gauvain est le neveu d'Arthur et l'ami fidèle de Lancelot ainsi que le demi-frère de Mordred. Considéré comme le chevalier modèle, il est fort, mesuré et courtois. Il est connu pour être le seul chevalier à qui Arthur confiait régulièrement Excalibur, témoignage de son honneur inébranlable.



# Guenièvre

Épouse d'Arthur et Reine de Logres. Son histoire avec Lancelot est vécue comme l'élément déclencheur de la chute de Camelot par beaucoup, elle-même y compris. Pourtant elle est présente aujourd'hui, déterminée à ne pas laisser derrière qu'un tas de ruines et à maintenir l'héritage de son défunt époux.

# Ixchel

Déesse Maya de la Lune et de la Médecine, Ixchel est une divinité des plus empathiques et aspire au bien-être de chacun. Sauf peut-être les jours de nouvelle lune où une jeune vierge lui est sacrifiée. Les standards mayas. Persuadée que tout être possède une perle à faire profiter au monde, elle devient en revanche intraitable lorsqu'elle rencontre des individus sacrifiant ce qu'ils ont de meilleur en eux pour le pouvoir et la gloire. De déesse empathique et calme elle devient dans ces cas-là une véritable furie enragée, seulement alimentée par sa colère.



# Hector

Demi-frère de Lancelot, Hector est un des nombreux Chevaliers ayant participé à la quête du Graal mais ayant été désigné comme indigne de la quête. Lors de la guerre civile qui vient de se finir, il faisait parti de ces Chevaliers ayant pris le parti de Lancelot. D'un tempérament effacé, Hector essaie toujours de se hisser à la hauteur des "grands" Chevaliers mais semble ne jamais y parvenir. Pourtant sa détermination est sans faille et l'amène bien souvent dans des situations où il doit être secouru.



# Iseut

Epouse de Tristan, sa beauté est légendaire et reconnue à travers toute l'Europe. Mais ce n'est pas sa principale qualité. Iseut a hérité des talents magiques de sa mère enchanteresse et elle les met en application tous les jours depuis plus d'un siècle. Vivant dans les bois avec son amour Tristan, elle est maintenant réputée comme une sorcière bienveillante dont les onguents et les potions peuvent soigner tous les maux.



# Keu

Elevé par la même nourrice qu'Arthur, Keu Le Grand est un fidèle ami de Bédivère et un allié inconditionnel du Roi. Chevalier de la Table Ronde aux multiples exploits martiaux, son sang chaud l'emmène face au danger et toutes sortes de problèmes dont il parvient toujours à s'extirper à la force de son épée. Plutôt direct et brutal dans son discours, la politesse n'est pas son fort et la rudesse son moyen d'expression favori.

# Lancelot

Meilleur ami et bras droit d'Arthur, il est le chevalier de la discorde. Son amour pour Guenièvre et sa noblesse de coeur ont transformé une amitié éternelle en rivalité acharnée qui a tourné à la guerre civile.. De tous les membres présents ce soir, Lancelot est de loin celui qui suscite le plus de méfiance.



# Lankenua

Shamane maasaï ayant voyagé avec les Eveillés jusqu'en Irlande. Descendante directe d'une des dernières lignées de Medjays, son nom signifie littéralement "Chanceuse" et résume sa philosophie de vie, se laissant porter par les opportunités. Elle s'est battue aux côtés de Merlin contre les dieux celtes puis aux côtés d'Arthur après la disparition de l'Enchanteur. Membre fondateur de Logres, Lankenua est une personnalité respectée et écoutée de tous.

# Léodagan

Père de Guenièvre et Roi de Carmélide, Léodagan est une personnalité singulière à la répartie cinglante et sans grande considération pour la diplomatie. Travaillant avec Bédivère à la défense du Royaume de Logres, il fait passer ce dernier pour un enfant de coeur candide. Brutal et un brin sanguinaire, il n'hésite pas à foncer tête baissée dans le tas (même en politique), tel un taureau en colère.



# Longinus

Ancien légionnaire, Longinus est celui qui a transpercé le flanc de Jésus et recueilli son sang dans le Graal. Devenu une figure centrale du christianisme (un peu contre son gré), il a simulé sa mort pour échapper aux persécutions de l'époque. Mais sa légende lui a survécu tant est si bien qu'il en est devenu immortel. Premier témoin de la folie des hommes en matière de religions, il a tout de suite adhéré aux principes de la Table Ronde. Pour lui l'influence divine véritable conduit les hommes à la folie. Il est le porte-parole de Logres dans toutes les relations diplomatiques que ce soit avec les structures mortelles, divines ou éveillées

# Menw

Élevé dans la forêt par sa mère, Perceval est le chevalier candide par excellence. Candide mais pas idiot. Perceval est entier et ouvert, parfois un peu trop. Avec Galahad et Bohort, il est celui qui a trouvé le Graal, mais plus important, il est celui qui était chargé de le ramener à Camelot pendant l'absence d'Arthur. Mais les plans de Mordred et la mort d'Arthur ont quelque peu compliqué les choses...




# Tristan

Réputé le deuxième plus grand Chevalier au monde après Galahad, Tristan est une figure iconique de la Table Ronde bien qu'ayant vécu ses propres aventures. Recueilli par Keu après avoir échoué sur les côtes bretonnes, l'amour l'unissant à Iseut est aussi légendaire que celui de Guenièvre et Lancelot. Tous deux sont tombés amoureux à cause d'un philtre alors que Tristan cherchait à ramener Iseut de son Irlande natale pour qu'elle épouse un roi local contre son gré. Vivant retiré dans les bois avec sa bien-aimée, il est devenu le Chevalier du peuple, préférant s'occuper des petites gens plutôt que de lancer à corps perdu dans des quêtes de grandeur et de gloire.

# Ulfilas

Évêque Goth ayant mis en branle la résistance face à l'hégémonie romaine dans les royaumes goth (c'est-à-dire la moitié de l'Europe). Très pieux, Ulfilas est un combattant mais pas un guerrier. Il a rejoint la cour d'Arthur pour apporter sa pierre à la quête du Graal. Grâce à lui, Logres a pu étendre son influence jusqu'aux confins de l'Europe. Il est donc un des principaux moteurs ayant conduit à la gloire de Camelot, et notamment a été une pièce vitale dans les alliances éparses d'Eveillés ayant affronté les dieux à travers le Monde



# Yvain

Surnommé le Chevalier au Lion, Yvain est le cousin de Gauvain. Comme lui, il est toujours prêt à secourir la veuve et l'orphelin. Ses adeptes sont éparpillés dans le Monde, à la recherche des opprimés. Des poules qui boitent aux populations tyrannisées. Yvain est l'archétype de la grandeur qui provient de la noblesse de coeur et de l'altruisme.



**ORGANISATION**



# Interlocuteurs

Dans un souci de communication efficiente, il est préférable que nous entrions en contact avec un nombre limité de personnes pour l'organisation de l'évènement. Par défaut, nous considérerons comme contact privilégié la personne ayant effectué la réservation.

## Répartition des personnages

Pour vous permettre de choisir votre personnage, il vous sera possible de nous faire parvenir vos envies par l'intermédiaire du contact privilégié (la personne ayant placé la réservation, sauf mention contraire) ou bien de nous les faire savoir une fois sur place.

Le jour de l'évènement, les personnes intéressées pour jouer le traître peuvent se faire connaître discrètement des Maîtres du Jeu lors de l'attribution des personnages. Chaque personnage peut être joué en tant que traître. Bien entendu, **chaque partie doit avoir un traître**. Si aucun joueur ne se manifeste, l'un d'entre eux sera désigné traître au hasard.

# Le lieu

L'association Wyrddwalkers ne possédant pas de local, le choix du lieu se fera en coordination avec le contact privilégié. Si vous disposez d'un lieu pouvant réunir tous les participants, alors vous n'avez rien à faire. En revanche, si ce n'est pas le cas, il est nécessaire de nous prévenir à l'avance pour que nous puissions trouver un local. Dans ce cas, **si la location du local n'est pas gratuite, le prix de la location sera reporté sur le tarif final.**

# Païement

Le paiement de la prestation devra être réalisé en entier avant la date prévue pour l'évènement.

Dans le cas contraire, Wyrddwalkers se réserve le droit d'annuler la prestation.

Le paiement peut être effectué par carte bancaire via notre billetterie en ligne accessible depuis notre site web ou bien par chèque bancaire à l'ordre de *Wyrddwalkers Association* que vous pouvez nous remettre en main propre ou envoyer par voie postale au *3 rue de la Villette 69003 Lyon.*