



# *Péril Cosmique*

Soirée Enquête

WYRDWALKERS ASSOCIATION



👤 De 5 à 20 joueurs

🕒 Entre 2h et 3h

€ 20€ / joueur

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

# Histoire

Le Tartare, la prison cosmique la mieux gardée et la plus dangereuse de l'univers. Sa simple évocation suffit à faire frémir les créatures et les dieux les plus braves. Il est impossible d'en sortir et totalement impensable de vouloir y entrer de son plein gré. C'est un aller sans retour et une sentence pour l'éternité. C'est une prison de taille infinie où tous les détenus sont seuls et livrés à eux-mêmes, dépourvus de leurs pouvoirs magiques et ne croisant aucune autre forme de vie.

Pourtant, hier, une évasion a été rapportée. Une évasion massive qui plus est. Pour une raison inconnue, les portes du Tartare ont été ouvertes et les individus les plus dangereux du Cosmos se sont enfui. Hadès, le Gardien du Tartare, a été retrouvé mort et les dieux sont en crise. La brèche a été colmatée mais une question demeure : qui a bien pu commettre un tel crime contre les dieux ? Car il est clair que les portes du Tartare ne se sont pas ouvertes toutes seules... Une assemblée extraordinaire a été convoquée avec tous ceux qui, de près ou de loin, aurait pu avoir l'opportunité, le pouvoir ou la raison suffisante pour causer une telle catastrophe. Saurez-vous deviner qui est derrière cette machination ?

# 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 comme remplaçant d'Hadès ?
- 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

Vous pouvez incarner n'importe lequel de ces personnages.  
Les dieux ne sont pas limités par des concepts bien trop  
humain comme la race, le genre, le sexe ou l'âge. Ils se  
sont incarnés et ont simplement pris votre apparence.



# Amaterasu

Déesse Japonaise du Soleil, Amaterasu est la leader du panthéon japonais et la soeur de Susano-o. Fière des traditions de son peuple, radieuse et charismatique, elle compense le manque de puissance de son panthéon par le jeu des alliances. Mais ce n'est pas toujours évident lorsqu'on fait preuve de résistance au changement.

A bien des égards, beaucoup de dieux du monde trouvent aux dieux japonais beaucoup de points communs avec les Titans...



# Anubis

Déesse Maori de la Lune et de la Mort, Hine-nui-te-po est une divinité bien singulière. Bannie du monde des vivants, elle est une entité céleste vivant dans le monde souterrain. Calme, portée sur la Justice et le Sacré, elle fait preuve de beaucoup de bonté envers les âmes qui habitent son royaume. A tel point qu'elle trouve les méthodes des autres panthéons cruelles jusqu'à en vouloir profondément à certaines autres divinités de la Mort.

# Artémis

Déesse Grecque de la Chasse et de la Lune, Artémis est un esprit libre, totalement indépendante mais malgré tout loyale aux intérêts du panthéon grec. Réputée vierge, farouche et déterminée, elle est très liée à la Nature et lui voue une dévotion toute particulière. Et elle ne cache pas sa frustration vis-à-vis des activités humaines de ces derniers siècles...



# Déméter

Déesse Grecque de l'Agriculture et de la Nature, Déméter est, malgré son apparente fragilité, une des divinités les plus puissantes du Cosmos...et l'archétype de la Mère par excellence. Il est de notoriété publique qu'elle n'a toujours pas pardonné Hadès pour avoir enlevé et épousé Perséphone. Sa tristesse et sa joie de voir sa fille aller et venir des Enfers est littéralement ce qui provoque le cycle des saisons. De nature protectrice (et rancunière...), elle a fait sa vocation de veiller à ce que les humains (et sa fille) ne manquent de rien.

# Freya

Déesse Scandinave de l'Or et de la Prospérité, Freya appartient à une ancienne tribu de dieux très proches de la Nature qu'Odin a plus ou moins absorbé au sein de son panthéon. D'une beauté légendaire et très peu encline à obéir à Odin, elle reste un véritable électron libre profitant de toutes les occasions pour échapper au regard omniprésent d'Odin et préserver les siens de la folie du Père-de-Tout et de son obsession pour Ragnarok...



# Hel

Déesse Scandinave de la Mort et Gardienne de Helheim, les Enfers vikings, Hel est une personnalité des plus troublantes. De par son apparence à la fois belle et monstrueuse, mais aussi de par sa parenté. Fille de Loki, elle est la soeur de Fenrir et Jormungandr - le Loup dévoreur de soleil et le Serpent-Monde, tous deux des Titans destinés à tuer Odin et Thor à Ragnarok. Très peu sociable par nature, sa fratrie et sa rivalité avec Hadès font d'elle une personnalité crainte mais peu populaire.

# Hine-nui-te-po

Déesse Maori de la Lune et de la Mort, Hine-nui-te-po est une divinité bien singulière. Bannie du monde des vivants, elle est une entité céleste vivant dans le monde souterrain. Calme, portée sur la Justice et le Sacré, elle fait preuve de beaucoup de bonté envers les âmes qui habitent son royaume. A tel point qu'elle trouve les méthodes des autres panthéons cruelles jusqu'à en vouloir profondément à certaines autres divinités de la Mort.



# Huitzilopochtli

Dieu Aztèque du Soleil, du Feu et de la Guerre, Huitzilopochtli est le leader du panthéon aztèque et un être plein d'énergie. Enclin à la colère et à la violence, il n'en reste pas moins un chef avisé. Certes ses manières manquent parfois de subtilité - il reste l'expert dans le sacrifice humain rituel à base de coeur arraché - mais il est un atout inestimable du côté des dieux et de leur lutte contre les Titans. En revanche, amis comme ennemis ne veulent jamais se retrouver en travers de son chemin.

# 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.




# Kalfu

Dieu Africain des Ténèbres et du Mal, Kalfu est à la hauteur de ce que son titre dit de lui. Toujours prêt à pointer les humains vers la mauvaise direction, Kalfu est un individu instable. Il prétend que cette instabilité est importante pour l'humanité et personne ne sait jamais ce qu'il prépare ou même s'il prépare quelque chose. Habitué à être le mouton noir des assemblées où il est invité, Kalfu fait généralement fi des opinions des autres et préfère amplement vaquer à ses occupations (et pourquoi pas semer le chaos) à sa guise.

# Kali

Déesse Hindoue du Temps, de la Destruction et du Pouvoir, il est dit de Kali qu'elle a été créée par l'Univers lui-même pour être l'incarnation de la furie des dieux contre le Mal. Et en l'essence, c'est ce qu'elle est : le bourreau du panthéon hindou. Elle arbore un collier de têtes et du sang ne cesse jamais de couler sur son corps. Son apparence est si effrayante que sa simple présence peut provoquer la mort des personnes présentes. Kali est l'équivalent de l'arme nucléaire pour les dieux hindous : ils ne font appel à ses services qu'en cas d'extrême nécessité et une fois lancée sur sa cible plus rien ni personne ne peut la stopper.



# Kisin

Dieu Maya de la Mort et de la Puanteur, Kisin est un individu au physique repoussant mais pourvu d'une détermination inébranlable. Fervent défenseur du dogme des dieux mayas et donc fanatique anti-Titan, il est en permanence en quête d'approbation de la part de ses pairs. Pairs qui ont toujours regardé d'un oeil méfiant la gestion du Tartare par le panthéon grec...



# Osiris

Ancien Pharaon du panthéon égyptien, Osiris en est son Dieu de la Mort et le gardien de leurs Enfers. Ancien dieu de la Fertilité avant d'être assassiné par son frère Seth, Osiris est un des dieux les plus riches du cosmos et le père d'Anubis. Son principal rival dans ce domaine ? Hadès. Besogneux et taciturne, sa loyauté envers son panthéon est sans faille - tout autant que son désir de veiller au respect de ses traditions mortuaires.



# Raiden

Dieu Japonais de la Foudre, Raiden est un véritable trublion au milieu des traditionalistes du panthéon japonais. D'apparence très singulière, son comportement exubérant, sans gêne, provocateur et ses manières quasi-inexistantes font de lui un élément instable voire intenable qui peut tuer sur un coup de tête.

# Sun Wukong

Dieu Chinois de la Force et de la Supercherie, Sun Wukong est le petit flocon de neige du panthéon chinois. Au sein d'un panthéon utilitariste, Sun Wukong est un défi permanent à l'autorité suprême des dieux, ne faisant que ce qu'il lui plait sans se soucier vraiment des conséquences. Le nombre de catastrophes cosmiques déclenchées par son comportement insouciant (voir inconséquent) fait l'objet de nombreuses légendes circulant chez les humains depuis plusieurs milliers d'années.



# Susano-o

Dieu Japonais de la Mer et des Tempêtes, Susano-o est un dieu caractériel mais au coeur bien placé. Lui et sa soeur Amaterasu entretiennent une relation tumultueuse. Très ouvert aux autres et très charismatique, il est aussi très impulsif et totalement accroc à l'adrénaline. La guerre cosmique contre les Titans lui donne beaucoup de satisfaction car elle lui permet de mettre à profit ses talents martiaux dont il est très fier.

# Tane-Mahuta

Dieu Maori de la Forêt et des Arbres, Tane-Mahuta est une force tranquille, très proche de la nature et simple. Très peu impliqué dans la politique, il est très heureux de se contenter de son rôle de bâtisseur. Il est particulièrement fier des îles qu'il a fait émerger des eaux dans le Pacifique. Il faut prendre garde toutefois, car si Tane-Mahuta est de très bonne composition, sa colère est autant à craindre que celle d'un Poséidon ou d'un Thor... Et on dit que la déforestation massive que cause les humains ne va pas pour lui plaire.




# Tezcatlipoca

Dieu Aztèque de la Destruction, de la Nuit et de la Sorcellerie, Tezcatlipoca est le dieu-jaguar, une être réputé fourbe et manipulateur, prêt à tout pour obtenir ce qu'il désire. Hautement imprévisible, Tezcatlipoca est un dieu très ambitieux, n'ayant pas hésité à tenter de sacrifier son propre frère pour son intérêt personnel, transformant ce dernier en Titan en conséquence. Agent du chaos, Tezcatlipoca aime détruire pour rebâtir et défier les codes établis, permettant à ce qui est ancien de mourir pour laisser place au nouveau.

# Thor

Dieu Scandinave du Tonnerre et de la Guerre, Thor est aussi bon vivant qu'il est bon guerrier. Toujours partant pour une bonne baston ou une bonne bière, il est généralement plus apprécié pour ses muscles que ses neurones. Son idée de la diplomatie implique Mjollnir et des membres brisés. Les discussions de plus de deux phrases le frustrant, tout comme les mots de 5 syllabes ou plus. Destiné à être tué par Jormungandr durant Ragnarok, il se prépare autant que possible pour ce jour funeste, espérant encore trouver un moyen d'échapper à son destin.



# Vishnu

Dieu Hindou de la Préservation, Vishnu fait parti de la trinité originelle du panthéon hindou. Prêt à tout pour sauver sa création, il n'hésite pas à s'incarner dans des humains pour devenir un héros et sauver le monde de terribles fléaux. Il s'est incarné en Rama pour défaire le roi des démons Ravana et c'est lui qui a sauvé les premiers indiens du Déluge. Un peu figé dans sa vision du monde et de l'univers, certaines divinités plaisantent sur le fait qu'il deviendrait peut-être un Titan.



**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.*