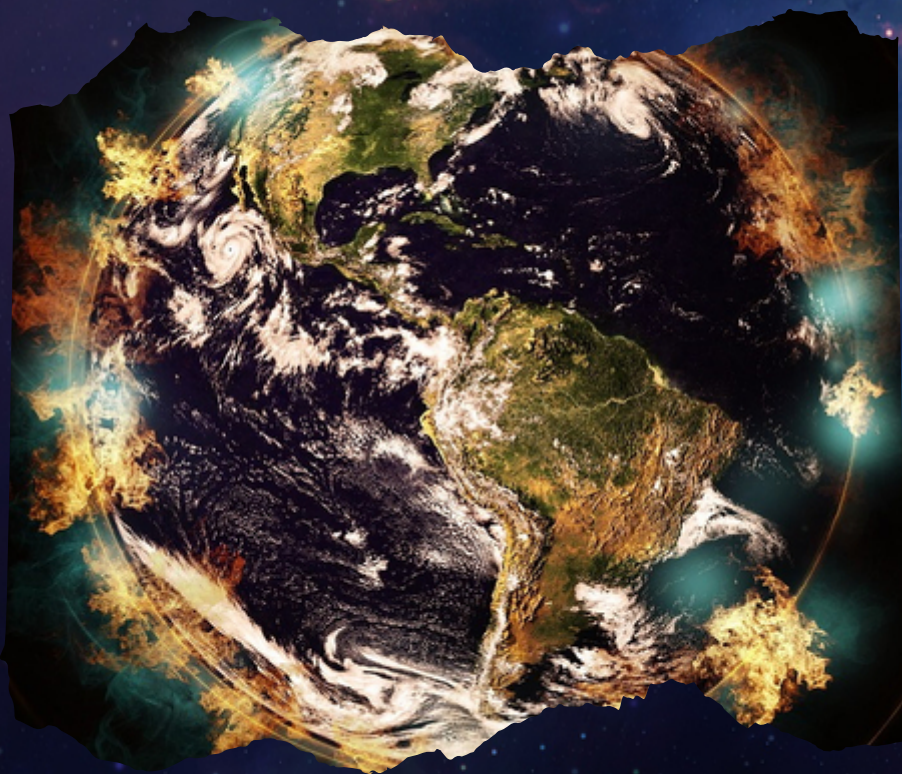




Heure H

Soirée Enquête

WYRDWALKERS ASSOCIATION



 De 5 à 20 joueurs

 Entre 2h et 3h

 20€ / joueur

 mastersoffate@wyrdwalkers.com

Histoire

Août 1945. Deux bombes atomiques ont été lâchées sur l'archipel du Japon, mettant fin de manière cataclysmique à la Seconde Guerre Mondiale. Le cosmos est en ébullition : comment les humains ont pu arriver à ce niveau de destruction aussi vite, eux qui se battaient avec de simples fusils un siècle plus tôt ? La rumeur circule qu'une divinité serait intervenue pour aider les humains dans leur projet. Mais qui ? Qui aurait à coeur de placer l'humanité sur le chemin de l'auto-destruction ? Les dieux les plus influents du cosmos se réunissent donc afin de découvrir qui parmi eux a bien pu jouer avec le feu et pourquoi. Nul doute que la lumière sera faite sur cette affaire et que le responsable affrontera les conséquences de ses actes.

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 :

- Que faire de la bombe atomique : la laisser aux humains ou leur prendre ?
- 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.

Anansi

Dieu Africain du Savoir et de la Supercherie, Anansi est un dieu bienveillant et proche de l'humanité. Mi-homme mi-araignée, il parcourt souvent le monde afin de divertir les voyageurs avec des histoires au coin du feu. Considéré comme un simple pitre par les dieux plus puissants, Anansi prend beaucoup de plaisir à enseigner et à admirer la finesse d'esprit chez les autres.



Athéna

Déesse Grecque de la Stratégie et de la Sagesse, Athéna est la fille de Zeus. Compétitive à l'extrême, elle excelle dans tous les domaines et ne s'en cache pas. Quiconque parvient à la surpasser à n'importe quel niveau s'attire ses foudres. Avec son frère Arès, elle porte le titre de Général des armées du panthéon grec. Athéna est une déesse avec l'oeil porté sur le long terme, analysant toujours les situations avec précaution avant d'agir, ne se laissant que très rarement emporter par l'émotion.

Ayao

Déesse Africaine de l'Air, Ayao est la pendante d'Athéna au sein du panthéon africain. Analytique, intelligente et (relativement) patiente, elle est aussi une guerrière expérimentée doublée d'une tacticienne hors pair. Contrairement à Athéna, en revanche, elle ne supporte pas l'immobilisme et essaie toujours de changer les choses par ses actions. Si tout le monde s'accorde pour dire qu'elle une force motrice chez les dieux, les avis deviennent plus mitigés lorsqu'il s'agit de savoir si elle change les choses pour le mieux.



Baron Samedi

Dieu Africain des Morts, Baron Samedi est une divinité vaudou - donc une des plus jeunes divinités actuelles. Totalement focalisé sur les humains, Baron Samedi n'a aucune décence et son obscénité ne na que peu de limites. Toujours vu avec un verre de rhum en main et ne prononçant jamais une phrase sans un juron, il adore se balader sous forme humaine dans les soirées endiablées de la Nouvelle-Orléans pour jouer aux humains des tours qu'il juge amusants mais qui peuvent vite se révéler dangereux.

Bastet

Déesse Egyptienne des Secrets et grande alliée de Râ, Bastet est une véritable tombe. Elle ne parle jamais pour ne rien dire et connaît beaucoup de choses sur beaucoup de monde. Connue pour ne jamais agir en personne, elle est l'éminence grise par excellence, ne laissant rien paraître de ses véritables pensées et agissant dans l'ombre.




Brahma

Membre de la trinité créatrice hindoue avec Vishnu et Shiva, Brahma est sans doute la divinité la plus inaccessible et la plus sage d'entre toutes. Reclu dans les tréfonds du cosmos depuis des millénaires à expérimenter sur de nouvelles créations, Brahma est un dieu vite blasé et ennuyé. Seul un évènement de cette ampleur pouvant mettre en péril une de ses créations peut le faire sortir de son refuge de pensée.

Dionysos

Dieu Grec de la Liberté et de l'Excès, Dionysos est un dieu très proche de l'humanité, ayant lui-même été un demi-dieu avant d'atteindre l'apothéose et de rejoindre ses frères et soeurs. Dionysos est une divinité libre en pensées et en actes. Il est aussi largement vénéré des humains, en particulier pour son côté festif. Toujours suivi par un cortège de nymphes et autres créatures prêtes à faire la fête avec lui, s'il y a bien une chose que Dionysos déteste c'est l'ennui.



Guan Yu

Dieu Chinois de la Fraternité et de la Prouesse Martiale, Guan Yu n'est autre que le bras droit de l'Empereur des dieux chinois. Très loin de l'image d'une divinité de la fraternité courant dans les bois en chantant, Guan Yu est impitoyable et croit dur comme fer dans les codes d'honneur. Prêt à tout pour faire prévaloir les siens, sa loyauté envers l'Empereur Jaune est sans faille.

Guanyin

Ministre Chinoise de la Diplomatie, Guanyin est la seule personne présente n'étant pas une déesse. Connue sous les traits d'un homme ou d'une femme suivant les régions du monde, Guanyin est une bodhisattva - une sainte bouddhiste ayant préféré rester sur le monde pour guider les humains plutôt que d'accéder elle-même au Nirvana. S'il existe une chose qu'elle ne supporte pas, c'est la violence et toutes les alliances qu'elle tisse existent dans le but d'éviter les conflits.



Hachiman

Autrefois connu sous le nom d'Empereur Ojin, Hachiman est le Dieu Japonais des Guerriers. Souvent pris pour un dieu de la Guerre, Hachiman en est en fait très éloigné : c'est d'abord un dieu du dépassement de soi (entre autre par le combat). Au sein d'un panthéon japonais très peu perméable au changement et accroché à ses traditions, Hachiman est un dieu apportant un vent de changement partout où il passe.

Heimdall

Protecteur d'Asgard et Sentinelle d'Odin, Heimdall est pour ainsi dire le bras droit d'Odin. Un brin paranoïaque, il voit tout et il entend tout. son passe-temps favori lorsqu'il visite le monde est de tisser des réseaux, trouver de nouvelles manières de communiquer et l'adapter chez les dieux. Destiné à sonner l'alerte le jour du Ragnarök, Heimdall est constamment sur le qui-vive.



Hermès

Dieu Grec des Voleurs et des Marchands, Hermès est le messager des dieux. D'un caractère malicieux et opportuniste, il a constamment la bougeotte. Focalisé sur la réalisation la plus efficiente possible de son travail pour ensuite partir vagabonder et s'amuser, Hermès est principalement un grand enfant persuadé que les règles ne le concernent pas. Ou très peu et de loin.

Inari

Dieu/Déesse japonaise androgyne, Inari est une divinité aux multiples attributs, dont le saké, l'industrie et la prospérité. Sa curiosité est légendaire et lui attire souvent des problèmes. Très influente, elle possède un réseau d'espions très développé mais sa volatilité fait que peu de divinités lui font totalement confiance.



Isis

Déesse Egyptienne de la Magie, Isis est en quelque sorte la Reine-Mère du panthéon égyptien. Très habile en politique, elle est discrète mais aussi charismatique. Chacun de ses mots sont pesés et inspirent le respect de ses pairs. Irrémédiablement attirée par les arcanes les plus subtiles et mystérieuses, sa curiosité l'a déjà emmenée à exploiter d'anciens secrets interdits.

Itzamna

Leader du panthéon maya, Itzamna est une vieille divinité, sage et réfléchie. Il en est le Dieu du Ciel, du Jour et de la Nuit. Intrinsèquement moins puissant qu'un dieu comme Zeus, il n'en reste pas moins le Haut Prêtre d'un panthéon de dieux croyants et sa parole porte tout le poids des millénaires de valeurs transmises. A l'aise avec l'évolution constante du monde malgré son âge, il n'en reste pas moins un être prudent et avisé.



Kilyamama

Déesse Inca de la Lune, Kilyamama est la Reine du panthéon inca. Aussi changeante que les rayons de la lune, elle est l'incarnation des cycles et nombreuses sont les destinées ayant été changées par son intervention. Grande diplomate, elle n'hésite pas à utiliser ses connaissances du Destin et du monde pour influencer légèrement le cours des choses.

Mahuika

Déesse Maorie du Feu, Mahuika est une déesse très indépendante. Délaissée par son époux et ses enfants devenus Titans, elle a appris à affronter le Cosmos seule. Portant ses émotions à fleur de peau, elle est aussi prompt à se mettre en colère qu'à redevenir aussi douce qu'un rayon de soleil de printemps. Son feu n'est pas que destructeur, elle est aussi la source d'énergie, de renouveau et de création de son peuple.



Ryujin

Dieu Japonais de la Mer, Ryujin est un puissant dieu-dragon ne respectant pas grand chose autre que la puissance et la richesse. Féroce et orgueilleux au possible, quiconque provoque son courroux le regrette amèrement. Personnification de la monstruosité rôdant dans les profondeurs des océans, son appât du gain et son amour des biens précieux n'est plus à démontrer.

Rehua

Dieu Maori des Etoiles, Rehua est une très ancienne divinité, le premier fils de Gaïa. Reclu sur son étoile aux fin fond du cosmos, sa personne est considérée comme sacrée par son propre panthéon. Rehua sort rarement de ses médiations recluses et s'occupe encore moins des affaires humaines depuis les premières civilisations. Sa présence est un signe de l'ampleur de la crise au niveau cosmique que causeraient la disparition des humains.



Sif

Déesse Viking de la Famille et de la Fertilité, Sif est l'épouse de Thor. Sa beauté est légendaire dans l'univers et rivalise avec celle d'Aphrodite. Très proche du monde et des affaires humaines, elle a la réputation d'avoir à coeurs leurs intérêts. Elle est honnête et conciliante (parfois trop) mais loin d'être idiote.



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.