

SAMEDI 20 JUIN 2026 19h-23h30

SOIRÉE JEUX DE RÔLE



À NE PAS MANQUER



SWISSRPG
RÔLEJEU SUISSE



4D2
Chaine
associative

PARTENAIRES



CHILLON

DESCRIPTIF DES TABLES

Table 1- Les Dernières Runes de l'Aube - FR

Mécanique de Jeu	D&D5E
Maître·sse de jeu	Aliare
Durée de la partie	3h
Synopsis	Depuis la nuit des temps, le Bifröst unit les Neuf Royaumes. Aujourd'hui, le pont arc-en-ciel se brise. À travers Midgard, les présages se multiplient, tandis que les dieux gardent le silence. Ragnarök approche... à moins que quelqu'un ne cherche à le provoquer.

Table 2 - Coffin Drop into Paris - EN

Mécanique de Jeu	Eat the Reich
Maître·sse de jeu	Avatarus7
Durée de la partie	3h
Synopsis	The year is 1943. You are a unit of crack vampire commandos coffin-dropped into occupied Paris. You have one mission: Drink all the blood of a very famous Austrian painter! All of it! (Written by Grant Howitt, illustrated by Will Kirkby from Critical Role)

Table 3 - Dernières volontés d'un mourant - FR

Mécanique de Jeu	Aria
Maître·sse de jeu	Syuveil
Durée de la partie	3h
Synopsis	Vous ferez connaissance autour d'un camp improvisé dans une forêt. Peu après, vous trouverez un homme en mauvaise état qui vous demandera de livrer un message à sa place. On dit souvent qu'il ne faut pas tirer sur le messager, mais soyez prêt à affronter les conséquences de votre message.

Table 4 - Les Feux de Castinella - FR

Mécanique de Jeu	D&D5E
Maître·sse de jeu	GM Swiss
Durée de la partie	3h
Synopsis	Vous voici à Neritus, une petite ville portuaire. Vous cherchez tant bien que mal à vous échapper de cette région qui subit une augmentation soudaine de raids de l'Inquisition Arcaniste, une organisation de fanatiques cherchant à éradiquer tout utilisateur de magie impur à leurs yeux. Votre mission est simple : s'enfuir vivant!

Table 5 - Stowaway Strays - EN

Mécanique de Jeu	Dogs in the Bark (Blades in the Dark playset)
Maître·sse de jeu	Magpies (gaymagpies)
Durée de la partie	3h
Synopsis	Life is not easy as a mutt in Duskvöl - food is scarce, the dog gangs brutal, and the Ratcatchers stalk the streets for stray dogs... Truly, it's been a dog-eat-dog world (literally) since the moment you were whelped. But now you've heard about whaling ships to a new city, where the bins overflow with food... You just need to survive the voyage.

Table 6 - Les disparitions de Brie - FR

Mécanique de Jeu	D&D5E
Maître·sse de jeu	Byttosky
Durée de la partie	3h
Synopsis	Vous avez été envoyés officieusement par le comte de Noirecime. Sa fille a été conduite à Bries pour y être soignée. Depuis, plus aucun signe de vie. Ni lettres, ni messagers. Le village existe toujours... mais quelque chose s'y est tu. Votre tâche : aller voir. Comprendre. Et revenir, si possible.

Table 7 - Les Mazots parano - FR

Mécanique de Jeu	L'Appel de Cthulhu
Maître·sse de jeu	Coco
Durée de la partie	3h
Synopsis	Au début du siècle dernier, des événements étranges se sont déroulés dans les alpages valaisans. Des petits villages où tout le monde se connaît mais aussi où tout le monde se méfie. Qui sera au centre de l'attention lorsque les doigts accusateurs se tourneront pour trouver un responsable aux malheurs récents du village ? Si vous ne voulez pas que ce soit vous, il faudra soit trouver le coupable soit fomenter pour en inventer un. Angoisse et trahison au programme.

Table 8 - The Dilapidated Lake View Hotel - EN

Mécanique de Jeu	Vampire: the Masquerade V5
Maître·sse de jeu	Skwichee
Durée de la partie	3h
Synopsis	A tense, atmospheric investigation in the World of Darkness where perception, restraint, and instinct are constantly tested. As the night unfolds, unsettling manifestations blur the line between truth and fear, forcing characters to confront not only the unknown but the fragile limits of their own control.

Table 9 - La Forteresse-aux-Prisonniers - FR

Mécanique de Jeu	Récits Discordants
Maître·sse de jeu	Hugues de Pingon
Durée de la partie	3h
Synopsis	Dans les souterrains d'une forteresse-îlot où les ères se mélangent, des prisonniers de peuples différents survivent à leurs tortures, espérant tant bien que mal au travers de leurs propres croyances... mais toutes se contredisent. Entre entraide, conflits et choix irréversibles, qu'en deviendront leurs prisonniers... et qu'en deviendra le château ?

Table 10 - La rescapée du Sinaï - FR

Mécanique de Jeu	Récits Discordants
Maître·sse de jeu	Samuel Metzener
Durée de la partie	3h
Synopsis	Désert du Sinaï, 1178. En route vers le monastère Sainte-Catherine, des frères du Temple découvrent une escorte qui a été massacrée. La seule survivante est une noble en habits sarrasins, qui semble susciter bien des convoitises. Qui est-elle vraiment et quel secret emporte-t-elle dans sa fuite ?

Table 11 - Chillon inversé - L'insaisissable route d'or - FR

Mécanique de Jeu	Aria
Maître·sse de jeu	Kalscium
Durée de la partie	3h
Synopsis	Chaque hiver, une route d'or apparaît près du village de Poisson. Si personne ne l'emprunte, des créatures difformes déferlent et détruisent tout. Cette année, fidèle à la tradition, les anciens vous ont choisis pour suivre le chemin qui mène vers les rives du Léman, jusqu'à l'énigmatique château de Chillon et son reflet inversé dans l'eau...

Table 12 - Let's Run a Tavern! - EN

Mécanique de Jeu	Stewpot: Tales from a Fantasy Tavern
Maître·sse de jeu	Jimangi
Durée de la partie	3h
Synopsis	You've battled vicious dragons and ventured into the darkest depths, but what will you heroes do when you retire? This is a cozy RPG about retiring from the adventuring life and working together to run your own pub. It's light on rules, story-focused and very free-form, making it great for new and experienced players.

Table 13 - Burnand à la poursuite du Téméraire - FR

Mécanique de Jeu	L'Appel de Cthulhu-like
Maître·sse de jeu	Gregory Thonney
Durée de la partie	3h
Synopsis	Château de Chillon, 1903, au sein de la grande cuisine, une œuvre magistrale est exposée : La Fuite de Charles le Téméraire, par le peintre Eugène Burnand. Cependant, la salle a dû être fermée au public en raison des nombreux maux de tête que cause l'observation prolongée de cette toile, saisissante de réalisme. En tant qu'investigateurs, c'est à vous de percer ses secrets dans une ambiance fantastique et historique à travers pigments et couleurs

Table 14 - Fear the Wurst! - FR

Mécanique de Jeu	Chroniques Oubliées
Maître·sse de jeu	Sanne Stijve
Durée de la partie	3h
Synopsis	Mercenaires, une mission des plus simples s'offre à vous : cap sur Heidelberg pour veiller au bon déroulement de la célèbre Wurstfest, le festival de la saucisse. Marchands et gourmets y affluent pour festoyer, bâfrer et sceller de lucratifs marchés. Saurez-vous garder la tête froide lorsque la peur s'invitera au banquet ?

Table 15 - Memories - EN

Mécanique de Jeu	Shadows Over Sol
Maître·sse de jeu	Cesn
Durée de la partie	3h
Synopsis	The players are passengers on a combined passenger and cargo ship making travelling to the Belt, when they are awakened unexpectedly by the ship's alarms. Suffering from a loss of memory caused by stasis sickness, the players will have to investigate what happened as they slowly remember who they are and why they are here...

Table 16 - Les Racines du Vide - FR

Mécanique de Jeu	ITMOY
Maître·sse de jeu	Florian Michelet
Durée de la partie	3h
Synopsis	ITMOY est un JDR sur ce qu'on choisit de préserver quand tout disparaît. Vous y incarnez des empathistes, des êtres dont les pouvoirs naissent de leur lien au monde. Quelque chose se meurt dans la forêt de Veilmarche, les feuilles se dissolvent avant même de toucher terre. À vous de comprendre pourquoi.

Table 17 - Dead Light - EN

Mécanique de Jeu	Call of Cthulhu
Maître·sse de jeu	MelOne
Durée de la partie	3h
Synopsis	The storm had been brewing for days and now it hits! Combined with restless, idle youth and the desire for easy money, something has been released out their amid the darkness, the howling wind, and lashing rain. Action based, slasher horror movie like scenario, set in the 1920s.

Table 18 - Les pierres ne mentent pas - FR

Mécanique de Jeu	Channel Fear
Maître·sse de jeu	Laurent Baier
Durée de la partie	3h
Synopsis	Château de Chillon, Suisse, de nos jours. L'équipe de La Télé (VD & FR) tourne un nouvel épisode de Channel Fear, consacré aux légendes locales et phénomènes inexplicés du cru. Caméras, micros et lampes torches à la main, les journalistes explorent couloirs, salles oubliées et souterrains plongés dans l'ombre du Léman. Le ton est faussement grave, les effets spéciaux abondent et l'audimat est en hausse. Au fil du tournage, certains appareils semblent connaître d'étranges dysfonctionnements. À mesure que la nuit avance, le malaise grandit : certaines histoires paraissent vouloir remonter à la surface. Reste une question que personne n'ose vraiment poser : faut-il interrompre l'émission... ou poursuivre le tournage pour obtenir les images dont tout le monde parlera ?

Table 19 - Rouge Flamme - FR

Mécanique de Jeu	Hack Chroniques Oubliées
Maître·sse de jeu	Pierre Saliba
Durée de la partie	3h
Synopsis	Le scénario débute dans une mine dans laquelle les PJ sont prisonniers. Le destin leur met entre les mains une bannière magique nommée Rouge Flamme. L'ancienne bannière écarlate ressemble à une vieille loque poussiéreuse, mais elle semble se nourrir de l'espoir et de l'héroïsme qui émane des PJ. Grâce à l'influence fortifiante de la bannière écarlate, les PJ s'échappent avec une partie des esclaves libérés.

Table 20 - Balade en eau trouble - FR

Mécanique de Jeu	Fevertown
Maître·sse de jeu	Olivier Beauchêne
Durée de la partie	3h
Synopsis	1138, sur les bords du Lac, le Duc assoit son pouvoir grâce à sa force militaire. L'inquisition en profite pour étendre son influence sur la population païenne. Ce qui ne plaît pas à tout le monde. Votre druide manque à l'appel depuis 3 jours, bizarre aussi proche de l'équinoxe. Les préparatifs d'habitude l'occupent des semaines à l'avance. Le chef du village a convoqué ses meilleurs chasseurs et guerriers pour mener l'enquête. Car sans druide, pas de potion, et sans potion... pas de potions.

Table 21- Fundamentals of Unseen University - EN

Mécanique de Jeu	Discworld, Adventures in Ankh-Morpork
Maître·sse de jeu	Gecko97
Durée de la partie	3h
Synopsis	You are a student of Ankh-Morpork's great Unseen University, the Disc's greatest school of wizardry! A group of students from Bugarup University in Fourecks are visiting to see how great UU is - and hopefully steal some secrets. You have "volunteered" to show these "lesser" students the greatness of UU, while stopping them stealing any secrets.

Table 22 - L'histoire est écrite par les vainqueurs - FR

Mécanique de Jeu	Maison
Maître·sse de jeu	Lewon
Durée de la partie	3h
Synopsis	1476. Après avoir essuyé une cuisante défaite, les troupes de Savoie et de Bourgogne se réfugient dans un château de l'arrière-pays. L'ambiance est tendue entre les dirigeants, qui se rejettent la faute. Et dès le lendemain matin... la Duchesse Yolande a disparu. Dans ce récit collaboratif, les joueur·euse·s incarneront tantôt ses ravisseur·euse·s de la Duchesse, tantôt ses sauveur·euse·s.

Table 23 – Hadley's Hope - FR

Mécanique de Jeu	Alien
Maître·sse de jeu	Jean
Durée de la partie	3h
Synopsis	Hadley's Hope est une colonie de terraformation et d'extraction sur la lune LV-426, fondée malgré un environnement hostile. Alors qu'un parasite mortel se propage et que la panique gagne la base, une équipe isolée en mission de maintenance perd tout contact et doit revenir enquêter. Système Year Zero : dés D6. Le stress ajoute des dés mais peut déclencher panique et incidents.

Informations pratiques

Tarif de la soirée CHF 130.-

- Une place à une table de jeu de rôle.
- Un panier-repas et une boisson.
- La découverte nocturne du château en accès libre et privilégié.

Venez en transports publics

Train

- La gare Veytaux-Chillon est située à 6 minutes à pied du château et est desservie chaque heure.
- Train de retour vers Montreux/Lausanne : 00h00
- Train de retour vers Villeneuve/Aigle : 23h56

Vérifier les horaires sur cff.ch des travaux pouvant intervenir en cette saison.

Bus

- Arrêt de bus VMCV « Veytaux, château de Chillon », à 4 minutes à pied.
- Bus vers Villeneuve/Rennaz à 23h42, 00h07
- Bus vers Montreux/Vevey à 23h48, 00h08

Les horaires de bus sont donnés à titre indicatif, prenez une marge de sécurité

Bon à savoir

- Apportez votre gourde, une fontaine à eau est à votre disposition dans la première cour.
- Des boissons seront en vente toute la soirée au stand de Phoenix Traiteur.
- Les soirées peuvent être fraîches, pensez à prendre un vêtement chaud.

Quelques règles à suivre

- Le château de Chillon est un lieu historique, merci de respecter son patrimoine, de ne pas abîmer murs ou mobilier.
- Il est interdit de fumer ou vapoter dans l'enceinte du château. Il sera possible d'aller et venir pour aller aux zones fumeurs devant le château.

Merci aux partenaires de cette soirée !



Inscrivez-vous
à notre newsletter



Suivez-nous sur les réseaux sociaux

     @chateauchillon

www.chillon.ch

