

LA SOLDE PERDUE DE GERGOVIE

Une enquête historique immersive au cœur des Arverniales



Sur une idée originale de Tristan Gomert (Teuta Arverni)

Et si vous ne veniez plus seulement assister à l'Histoire... mais la vivre ?

Cette année, les Arverniales vous proposent une expérience inédite mêlant reconstitution historique, jeu d'enquête, rencontres avec les passionnés d'histoire vivante et spectacles pédagogiques.

Au cours d'une journée qui devait célébrer l'alliance entre Arvernes et Éduens, un événement vient bouleverser les équilibres fragiles entre les différents peuples présents : la solde destinée aux auxiliaires germanis a disparu du camp romain.

Très rapidement, les accusations fusent.

Les Germains réclament leur paiement et menacent de prendre eux-mêmes réparation. Les Romains jurent leur innocence. Les Gaulois dénoncent une manipulation. Entre rumeurs, rivalités politiques et témoignages contradictoires, la vérité semble insaisissable.

C'est alors à vous d'enquêter.

En parcourant les campements, en échangeant avec les soldats, les artisans, les chefs gaulois, les prêtres ou les marchands, vous devrez réunir les indices, démêler le vrai du faux et comprendre ce qui s'est réellement passé.

Mais attention : personne ne détient toute la vérité et il vous faudra faire le tri dans l'usine à rumeurs qu'est la taverne.

Certaines informations seront précieuses. D'autres ne seront que des rumeurs. Les réponses ne se trouvent jamais dans un seul témoignage mais dans le recoupement des observations et des indices découverts tout au long de la journée.

L'enquête a été conçue pour être accessible aussi bien aux familles qu'aux passionnés d'histoire. Chacun peut participer à son rythme, seul ou en équipe, et choisir le temps qu'il souhaite consacrer à ses recherches.

Pour les enquêteurs souhaitant résoudre l'affaire dans son intégralité, il faut prévoir en moyenne entre une heure trente et deux heures trente de jeu, selon votre sens de l'observation et votre capacité à interroger les bons personnages.

Tout au long de la journée, l'enquête sera ponctuée de plusieurs temps forts sur la zone de spectacle. Ces animations, intégrées au programme général des Arverniales, permettront de découvrir différents aspects des sociétés antiques à travers des cérémonies, des démonstrations militaires, des présentations commentées et des affrontements scénarisés.

Ces séquences ont avant tout une vocation pédagogique et immersive. Elles apportent un éclairage supplémentaire sur le contexte historique, les modes de vie, les croyances, l'organisation militaire et les relations entre les différents peuples présents sur le site. Elles participent également à l'ambiance générale de l'événement et à la montée en tension du scénario.

Toutefois, la participation à ces temps forts n'est pas indispensable pour résoudre l'enquête. Aucun indice essentiel à la résolution de l'affaire n'y sera dévoilé. Les informations nécessaires pour identifier les responsables et comprendre le déroulement des événements resteront accessibles au sein des campements et auprès des personnages rencontrés durant votre enquête.

Les spectacles constituent donc un complément d'immersion et de découverte historique, mais chaque visiteur reste libre d'organiser son parcours comme il le souhaite, en privilégiant l'enquête, les animations ou un mélange des deux.

À travers cette proposition originale, les Arverniales souhaitent offrir une autre manière de découvrir l'Antiquité. Une approche où l'on apprend en observant, en questionnant, en expérimentant et en jouant. Parce que faire vivre l'Histoire ne signifie pas la figer dans le passé, mais permettre au public de la rencontrer, de la comprendre et de s'y immerger pleinement.

Les réponses à l'enquête devront être déposées avant l'heure de clôture indiquée dans le programme de la manifestation.

La vérité de l'affaire sera dévoilée au micro après le dernier combat, et les principaux éléments de l'enquête seront détaillés.

Chaque jour, trois bulletins seront tirés au sort parmi les bonnes réponses complètes, et gagnerons un exemplaire dédicacé de la BD « Gergovie la Victoire » éditée par nos amis de Gallia Vetvs.

Alors, serez-vous capable de découvrir qui a fait disparaître la solde de Gergovie ? À vous désormais de mener l'enquête.

INFORMATIONS PRATIQUES

Durée moyenne de résolution : entre 1h30 et 2h30.

Accès : inclus dans la visite des Arverniales, un dépliant d'enquête vous sera fourni sur demande à l'accueil/billetterie de la manifestation. N'oubliez pas votre stylo !

Participation : individuelle, en famille ou en équipe.

Clôture des réponses : 17h00, dépôt des fiches de réponses à la sono, au coin de l'aire de spectacle.

Début de l'enquête : fin de matinée, après la cérémonie d'ouverture et l'annonce de la disparition de la solde. Mais vous pouvez arriver et commencer votre enquête plus tard.

Bonne chance... et méfiez-vous des apparences et des médisances.