

GN « Il était une fois... »

Fonctionnement du jeu & Règles

Principe général de ce jeu :

Le grand principe du GN « Il était une fois... » : Uniquement des règles nécessaires au déroulement du jeu et à la vie en communauté.

Le jeu s'appuie principalement sur le roleplay et l'interprétation de vos personnages de manière cohérente et fair-play. Dans le royaume, chacun peut faire tout ce dont il est vraiment vraiment capable et tous les joueurs sont sur un pied d'égalité face aux possibilités et émotions qu'offrira « Il était une fois... ».

La seule limite des capacités d'un personnage et du joueur sera justement celle de la cohérence de son personnage. Chaque personnage ne sait pas tout faire ni est égal en termes de capacités. Pocahontas pourra parler avec les animaux, Napoléon sera quant à lui naturellement un stratège hors pair reconnu. Marie Curie, de son côté, sera une alchimiste et savante reconnue dans la santé alors que Raiponce pourra soigner les gens avec ses cheveux. Certains personnages pourront tenir des baguettes magiques, d'autres des armes à feu, d'autres des armes de GN classiques.

Au-delà de ça, si certaines scènes impliquent des règles spéciales (comme une épreuve sportive ou une joute oratoire), elles seront expliquées en jeu en RP. Si un objet nécessite des précisions d'utilisation, soit l'utilisation de cet objet est évidente, soit ses modalités d'utilisation seront précisées sur l'objet en question. Enfin, il sera possible de découvrir des règles de fonctionnement de pièces ou d'objets de manière roleplay à la façon d'une escape room (en cherchant).

À propos & remerciements :

Les règles décrites ci-dessous s'appliquent à tous.

Le non-respect de ces quelques règles peut entraîner des sanctions ou une sortie du jeu. Ce document reste susceptible de subir des mises à jour mineures. Nous remercions les organisateurs des associations Terra Ludis & L'Héritage d'Hallapandur dont nous avons utilisé quelques règles !



1. Généralités

1.1. Sécurité

La base : Dans un GN, la sécurité prime sur le jeu, les joueurs doivent toujours éviter les situations dangereuses, pour eux et les autres. De même, la réglementation française s'applique et doit être respectée (consommation de stupéfiants interdite, aucune agression réelle...)

Physique : Les armes de jeu, qu'importe leur nature, sont celles qui auront été validées par les Orgas durant le check arme. Toute situation de danger physique a vocation à être interrompue et réglée "Hors-Jeu".

Émotionnelle : La sécurité émotionnelle est aussi importante que la sécurité physique. N'abordez des situations liées au sexe, à la torture et aux questions susceptibles de provoquer des traumatismes qu'avec le consentement de vos partenaires de jeu. Si vous ressentez une gêne, quittez la scène de jeu, signalez-le ou venez en parler aux Orgas.

Vraiment vraiment : Afin de communiquer une information hors-jeu à un autre joueur sans couper le jeu, vous pouvez employer le terme « vraiment, vraiment ». Exemple : « *J'ai vraiment vraiment mal* », « *Il faut vraiment vraiment qu'on poursuive cette scène plus loin, ici il y a un précipice* », « *Il faut vraiment vraiment que tu arrêtes de demander à voir mes nichons* ».

Alcool : Sa consommation est tolérée mais sa consommation excessive n'est pas permise. Ne jouez pas l'ébriété, alternez eau et alcool, buvez du soft. Si un copain est bourré, allez le coucher ou les Orgas le sortiront du jeu.

Cigarette : Ne fumez pas à proximité de zones végétales pour des raisons de risques d'incendie, ni dans les endroits fermés. Les mégots doivent être jetés uniquement dans les cendriers mis à disposition ou dans vos cendriers de poche.

1.2. Jeu & Hors-jeu

La base de l'immersion en GN réside dans une interprétation de qualité de chaque personnage et sur l'ambiance fantastique que les participants souhaitent faire ressentir. Chaque joueur a un point dodo (chambre ou dortoir meublé), qu'il devra décorer et entretenir au mieux pour le plaisir du jeu de tous.

Le hors-jeu n'est toléré qu'en cas de problèmes de sécurité évidents ne permettant pas le déroulement du jeu. En dehors de cette exception, le concept de hors-jeu et les anachronismes sont **interdits**. Si vous remarquez qu'un autre participant brise l'immersion dans le jeu, n'hésitez pas à le rappeler à l'ordre en prenant ses dires non-roleplay comme **quelque chose d'incompréhensible** ou une grossièreté et réagissez-y comme le ferait votre personnage.

Anachronisme : dans le Valhalla, le temps fait cohabiter l'Antiquité avec le XXème siècle. Accordons-nous sur un niveau technologique du début de la période industrielle et sur une appétence de chaque personnage pour le mode de vie de la période historique à laquelle vivait son personnage.

1.3. Vie en communauté et fair-play

Le fair-play est une règle d'or : Quand une règle ou situation vous semble peu claire ou soumise à interprétation (ça arrive), choisissez toujours la solution qui vous est **défavorable**. En cas de différend avec un autre joueur, évitez de vous emporter, faites appel au bon sens, au fair-play et contactez un organisateur si nécessaire.

Prenez soin de vos affaires et de celles des autres. Le vol d'affaires personnelles est puni par la loi. Rangez vos affaires personnelles dans un sac ou une malle portant la mention "hors-jeu". Ramenez les objets trouvés dans les cuisines.

Toute action qui pourrait détériorer le site, y laisser une trace, une marque, gêner le voisinage, est strictement interdite

2. Personnages

2.1. Personnages, santé, simulation & mort

Aucune démarche de création de personnage n'est à faire. Sur votre feuille de personnage/BG seront précisés vos domaines de prédilection, d'éventuelles règles de simulation si nécessaire ainsi que vos biens et effets de jeux.

Pour mettre en œuvre les capacités de votre personnage, faites-le en vrai. Marie Curie aura probablement besoin de tubes à essais et d'instruments de mesures, Voltaire d'une plume et de papier, le Chat Botté d'un fleuret qui lui permettra de gagner tous ses duels.

Le GN « Il était une fois... » étant très peu basé sur le combat, le système de jeu associé est très léger. Toutefois, les personnages hétéroclites composant la galerie impliquent de prendre en compte plusieurs formes de combat possibles, l'accès à ces dernières sera précisé dans la feuille de personnage :

- Les armes typées médiévales,
- Les armes à feu,
- La magie,
- Les combats à mains nues / animales.

Aucune notion de "points de vie", vous pouvez être simplement griffé, perdre l'usage de membre(s), mal en point, à deux doigts de la mort, décédé d'une balle tirée à bout portant dans la tête, etc... Qu'importe la nature de l'agression, vous devrez réagir de manière **cohérente et appropriée pour simuler une blessure plus ou moins grave**. En cas d'annonce ou d'utilisation d'une baguette magique, suivez l'effet que l'annonceur vous indiquera. (Cf. Les sections appropriées).

Si vous êtes blessé, vous devez vous faire soigner pour ne plus l'être. Certains personnages seront en mesure de prodiguer de sérieux remèdes, d'autres de recoudre un cœur sans le toucher. A chacun de voir en jeu une solution adéquate pour être soigné à hauteur de ses blessures. Temps de convalescence minimum de 5 min pour une blessure bénigne (+5 min de soin) et de 30 min pour une blessure grave (+15 min de soin).

La mort est permise par les règles mais dans le Royaume tout le monde demeure généralement de bonne compagnie, surtout pendant les occasions comme un mariage princier. Les habitants du Royaume aiment bien plus participer au "jeu de la guerre" qu'à la guerre tout court et il y a toujours quelqu'un pour remettre une autre personne d'aplomb.

Si, malgré ça, un personnage fait la démarche explicite de vous achever par un achèvement à la nuque, un tir à la tête à bout portant, une annonce explicite, un coup du lapin ou autre **ET** annonce "Tu nous quittes ici l'ami". Alors, votre personnage est mort sans possibilité de résurrection. Mais ce type de geste n'a pas sa place au palais le jour du mariage du Prince.

2.2. Neutralisation

En ce qui concerne votre jeu et l'incarnation de votre personnage, nous vous demandons un effort particulier, qui permettra de nous plonger dans le conte et de faire cohabiter de manière fluide des personnages qui n'auraient jamais dû se croiser. Il s'agit de "neutraliser" les détails de la vie de votre personnage. Il a bel et bien fait ce pourquoi il est connu et a été celui que ses biographes racontent. Mais il ne faut pas s'attacher aux noms et détails. Winston Churchill est donc le premier ministre du Roi, pas besoin de s'appesantir sur le nom de ce Roi, le drapeau de son pays ou le nom de ses adversaires politiques.

3. Règles de simulation

3.1. La base

Le système de jeu du GN est principalement basé sur votre roleplay. Ainsi, les meilleures des compétences sont celles que vous êtes capables de représenter réellement par votre jeu. Ne vous préoccupez pas du droit ou non des autres personnages à faire ce qu'ils font. Ils le font.

In situ : Napoléon voit une Fée Marraine faire un tour de magie avec une baguette et transformer du vin en eau. Napoléon est surpris et intrigué car il ne peut pas le faire, mais n'est pas choqué puisqu'il est bien habitué aux choses du genre dans le Valhalla. Le joueur qui joue Napoléon ne se pose pas de question quant à savoir si la joueuse de la Fée Marraine pouvait faire cela ou pas.

Ce que le joueur peut faire, le personnage le fait.

Si un objet ressemble à quelque chose, il est cette chose.

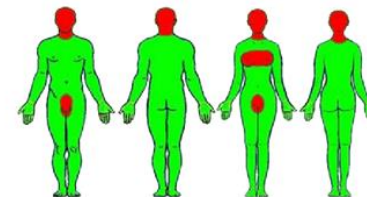
Les règles suivantes rajoutent toutefois des outils permettant plus de possibilités de jeu, d'action, de fantastique mais aussi plus d'équilibre et de facilité de jeu en groupe. Ce sont ces règles qui permettent de simuler ce qui DOIT l'être.

3.2. Un combat de GN "classique"

En cas de combat avec des armes de GN : merci de simuler les touches et de mesurer vos coups ! Les touches de garde, de hampe, l'effleurement, les parades molles (coups mal parés avec touche molle) et les rebonds d'armes et de flèches ne comptent pas.

En rouge : interdit et donc ne compte pas.

En vert : autorisé



La frappe en estoc, le raffut et les contacts physiques violents sont interdits. Si un problème de sécurité survient, stoppez ou décalez le combat et contactez un Orga si nécessaire.

Aucun point de vie à prendre en compte, aucune notion de "nombre" de dégâts. Le personnage qui a la meilleure réputation en combat, le mieux équipé ou qui a l'air le plus fort, gagne. Il n'y aura pas de mal à savoir qui peut gagner un duel à armes égales entre Napoléon et la reine Victoria. Les deux joueurs se mettent d'accord avant le combat sur son issue, simulent un combat avec un déséquilibre cohérent et avec panache. Chaque blessure infligée devra être soignée (ainsi il ne faut pas s'infliger beaucoup de coups pour qu'un combat devienne grave pour la santé d'un personnage). En cas de mêlée, tout se fait au **rôle play**.

3.3. La bagarre ou l'attaque bestiale

Comme pour le combat classique, la bagarre se joue en cohérence. Le Loup, l'Ogre et Robin des Bois seront forcément plus agiles que d'autres personnages. Si la supériorité n'est pas évidente, la situation morale, les conditions physique (âge, blessures), la carrure sont des éléments qui peuvent être pris en compte pour que les joueurs puissent déterminer discrètement qui "gagne" la bagarre (et avec quelle aisance) avant d'en simuler l'action. Le perdant tombe inconscient 5 minutes et peut être réveillé, mal en point/boiteux/migraineux.

Les joueurs peuvent programmer une égalité s'il n'est vraiment pas évident d'identifier un gagnant ou si cela est cohérent. Dans ce cas, les deux adversaires tombent inconscients.

En cas de mêlée, l'équipe la plus nombreuse gagne mais les personnages identifiés comme ayant "l'habitude" / "l'expérience" de se battre valent pour trois personnages. Faites les comptes, identifiez l'équipe gagnante et tâchez le plus possible de faire des "duels" par sécurité.

3.4. "Assommer"

Tout le monde peut assommer un autre joueur. Pour se faire il suffit d'appuyer dans son dos avec un objet capable d'assommer quelqu'un **sans qu'il en soit prévenu**, et en prononçant le mot "Assommé". Un joueur assommé tombe inconscient 5 minutes ou jusqu'à ce qu'on le réveille. Il se réveille un peu migraineux. Un joueur qui porte une protection à la tête ne peut être assommé.

3.5 Les armes à feu

Certains personnages peuvent posséder des armes à feu et savoir s'en servir, si et uniquement si cela est précisé dans leur fiche de personnage. Les autres, bien qu'ils pourraient tenir une arme dans leur main, ne pourraient pas s'en servir sans qu'un sachant ne le leur apprenne.

Types de répliques autorisées : **armes à pétard, armes à clapet.**

Pour tirer, une personne doit annoncer distinctement la personne qu'elle vise, annoncer l'emplacement où elle tire et claquer son pétard ficelle accroché à l'arme. Si le pétard ficelle ne claque pas du premier coup, la balle est perdue.

Si vous vous faites tirer dessus et que le pétard ficelle claque, vous simulez l'effet de la blessure en fonction de l'emplacement annoncé. Si vous vous faites toucher un membre, vous en perdez l'usage (la perte de l'usage de la

tête ou des organes du torse également). A deux touches, vous tombez au sol inconscient.

3.6. Les Baguettes magiques

Impossible d'apprendre à se servir d'une baguette magique pour quelqu'un qui n'en a pas dès le départ. Elles peuvent être utilisées au cours de multiples occasions de la vie quotidienne dans le Royaume ou pendant des combats (plus rarement).

Gameplay d'une baguette appliqué au cas d'un combat : si une personne vous désigne en prononçant distinctement votre nom et en pointant sa baguette sur vous, puis annonce "**Abracadabra**" et l'effet du sort avant de claquer au moins un pétard ficelle, alors vous devrez appliquer l'effet annoncé, jouer des blessures physiques ou psychologiques cohérentes et considérer que cette personne a le droit d'utiliser ce sort et a bien exécuté sa manœuvre. En cas de duel, les claquements de pétard ficelles permettent de départager quel sort est parti en premier.

Si le pétard ficelle ne claque pas (qu'importe la situation), vous pouvez considérer le sort lancé comme raté.

La liste, le fonctionnement et les effets des sorts seront fournis aux personnages concernés qui auront aussi un "potentiel magique". Un.e sorcier.e ne pourra pas faire des sorts à volonté, chacun sera limité par un potentiel magique, représenté par un nombre de pétards ficelles disponibles par jour.

3.7. Le sexe

Le sexe pourra être symbolisé dans ce GN (mais rien ne vous y incitera si vous avez indiqué ne pas vouloir avoir à faire à ce genre de scènes). De nombreuses relations sont établies entre vos personnages qui peuvent

trouver leur point d'orgue dans une scène de sexe. Ce type de relation restant délicat à interpréter pour nombre de joueurs, nous avons décidé de le simuler d'une manière très neutre : le ruban « **Rose** ».

Chacun disposera dans son matériel de jeu mis à disposition par l'organisation d'un ruban rose. Quand deux personnes (ou plus) tiennent chacun un bout d'un ruban rose, ils ont une relation sexuelle. Tenez ce ruban rose de manière visible si quelqu'un est susceptible de voir cette scène et discutez de ce qu'il se passe au cours de cette relation. Ce ruban rose simule tout échange à caractère sexuel : bisous, caresses... Restez sérieux et cohérents, aucune chance de voir une partouze faire la chenille dans la salle du trône.

3.8. Les annonces & capacités surnaturelles

Une annonce représente une capacité spéciale d'un autre personnage à laquelle vous devez réagir en conséquence en l'exécutant. Elles peuvent intervenir pendant un combat ou non.

Une annonce est reconnaissable car succède toujours à une formule comme "Abracadabra", "Alakazam" ou "Wapiti". Exemple : "Wapiti, tu chutes", "Abracadabra, désarmé", "Alakazam, dort 5 min".

Son effet est toujours simple, clairement compréhensible et injonctif.

Des annonces peuvent être créées PENDANT le jeu en fonction des besoins du jeu et de l'imagination des personnages qui peuvent en faire. Pour autant elles doivent être validées par les Orgas afin d'éviter les abus (pas de "Abracadabra tu vas dormir 4h" qui empêcherait un joueur de jouer pendant 4h).

Si des joueurs ont des listes d'annonces préétablies ou des capacités à y résister, elles sont précisées dans les feuilles de personnages.

3.9. Mise en situation des règles

Christopher Mc Candless se dit qu'il n'y a rien de mieux qu'un bon gigot de caribou pour un pique-nique, il va monter un piège pour capturer du gibier. Des branches cachées par des feuilles sur 6 m² dans le parc du château, complétées par une tapette à souris, le piège a tout l'air d'un vrai, les Orgas valident et laissent un mot à proximité du piège.

Pocahontas passe par là mais n'est jamais tombée dans le piège d'un blanc. En revanche, un peu plus tard, Jeanne d'Arc se fait avoir. Jambe cassée, certainement, elle n'avait pas son armure.

Quelques cris, du monde accourt. Marie Curie commence à lui venir en aide, la fait emmener au labo. Après de longues mesures, la jambe dans une boîte, elle peut confirmer : l'os est cassé, on le voit bien sur la radio, un nouveau dispositif qu'elle met en place.

La fée marraine qui a accouru pourrait faire quelque chose mais elle s'est fait voler sa baguette.

