Tous ~~comptes~~ ~~faits~~

Contes de Fées

Un jeu de xxx, développé par xxx sur une idée de Yaakab Multiversalis

Il était une fois…

Voici comment commence tout conte de fée ou presque.

Dans ce jeu, Tous Contes de Fées, vous incarnerez les héros emblématiques issus des histoires que vos parents vous lisaient le soir avant de vous endormir paisiblement dans votre lit douillet.

Intentions de ce jeu :

1. Les parties se déroulent un univers de contes de fées caractérisé par le merveilleux

2. La narration et le leadership sont tournants

3. Il s’inspire des contes de fées de notre enfance

4. L’ambiance y est féérique, et épique

5. Les PJ sont des héros de contes de fées liés par le sang, l’honneur, ou une même quête

6. Personne n’y meurt, ou alors c’est un sort que l’on peut briser

7. Mais on peut tout à fait être transformé en crapaud… ou autre-chose.

Objectifs :

1. Jouez pour découvrir l’histoire

2. Contez une histoire pleine de magie

3. Décrivez un monde où règne le merveilleux

Principes :

1. N’indiquer ni temps, ni lieu, ni prénom ou nom de personnage

2. User d’enchainements logiques et chronologiques (Or, le lendemain… )

3. User de répétitions d’événements, d’actions, de phrases clés

4. Faire intervenir des personnages imaginaires archétypaux ; des méchants très méchants, des gentils très gentils

5. Faire parler et agirent les objets et les animaux

6. Narrer les actions de façon épique

7. Affronter des dangers avec héroïsme

8. Penser « Aventure» et « Féérie »

9. Attirer l’attention sur le personnage principal

10. Laisser la magie et le hasard décider en fin de Page

Les personnages joueurs

Les PJ sont les héros des contes de fées que nous avons connus dans notre enfance.

Chacun a ses propres caractéristiques.

Les PJ entretiennent entre eux des liens, qu’ils soient familiaux, amicaux, de rivalité, ou autre.

La Princesse : Charmante : 4 – Maline 1 – Vaillante 3 – Magique 2

Le Prince charmant : Charmant : 4 – Malin 2 – Vaillante 3 – Magique 1

Le Petit tailleur : Charmant : 2 – Malin 3 – Vaillant 4 – Magique 1

Marraine la fée : Charmante : 2 – Maline 3 – Vaillante : 1 – Magique : 4

Le Chat botté : Charmant : 1 – Malin : 4 – Vaillant : 2 – Magique : 3

Le Tueur de géants : Charmant : 1 – Malin : 3 – Vaillant : 4 – Magique : 2

Le Joueur de flûte : Charmant : 1 – Malin : 4 – Vaillant : 2 – Magique : 3

…

Les antagonistes

Ces PNJ sont ceux qui, dans les contes de fée, se présentent sur le chemin des héros pour les empêcher d’accomplir leur quête ou leur destinée.

Chacun a également ses propres caractéristiques.

La Marâtre : Laide : 2 – Machiavélique : 4 - Terrifiante : 3 – Envouteuse : 1

Les Belles-sœurs : Laides : 4 – Machiavéliques : 2 – Terrifiantes : 3 – Envouteuses : 1

La Sorcière : Laide : 3 – Machiavélique : 1 – Terrifiante : 2 – Envouteuse : 4

L’Ogre : Laid : 4 – Machiavélique : 1 – Terrifiant : 3 – Envouteur : 2

La Barbe Bleue : Laid : 2 – Machiavélique : 3 – Terrifiant : 4 – Envouteur : 1

La Mauvaise fée : Laid : 1 – Machiavélique : 3 – Terrifiant : 2 – Envouteur : 4

Le Loup : Laid : 2 – Machiavélique : 1- Terrifiant : 4 – Envouteur : 3

…

La magie

La magie est omniprésente dans le monde la féérie

Les animaux, les objets sont pourvus d’intelligence et de parole

Les personnages sont liés à la magie, qu’ils la pratiquent ou la subissent

Les lieux sont baignés de féérie, de merveilleux, de magie et de mystère

La trame

L’histoire se décompose en trois chapitres de huit pages.

Les chapitres se succèdent lorsque des déclencheurs sont activés

Dans chaque chapitre, les pages jouées sont tirées au D8

C’est le Chapitre 1 : La maison

(Déclencheur : début de partie)

Toute histoire commence dans une chaumière, un village ou un château où l’on va découvrir les protagonistes, leurs relations, leur environnement, et où l’intrigue va peu à peu se nouer.

Page 1 : Il était une fois

Page 2 : Le Pays Fantastique

Page 3 : L’Interdit

Page 4 : L’Absence

Page 5 : La Transgression, La Méfait, le Manque

Page 6 : Victime du sort

Page 7 : Intervention d’un sbire

Page 8 : Intervention de l’antagoniste

C’est le Chapitre 2 : La forêt

(Déclencheur : 1 personnage a perdu la moitié de ses dés, ou la moitié des personnage ont perdu 1 dé au moins)

L’épreuve initiatique ne tarde pas, forêt de ronces et d’épines acérées où le héros doit se frayer un chemin à grand renfort d’épée, forêt sombre, lugubre, profonde, dont le héros doit trouver la sortie, forêt merveilleuse, vertes, chaleureuse, où le héros va se voir enseigner la sagesse…

Page 1 : Le grand départ

Page 2 : Chemin perdu

Page 3 : Immense forêt

Page 4 : Découverte

Page 5 : Coup du sort

Page 6 : Au pied du mur

Page 7 : Intervention d’un sbire

Page 8 : Intervention de l’antagoniste

C’est le Chapitre 3 : Le château (Déclencheur : 1 personnage n’a plus de dé, ou la moitié au moins des personnages n’a plus qu’un dé).

Et comme toujours, tout est bien qui finit bien, le bien triomphe du mal, le beau du laid, la richesse de la misère, et ils se marièrent et eurent beaucoup d’enfants qu’ils élevèrent dans un grand palais…

Page 1 : Intervention d’un sbire

Page 2 : Intervention de l’antagoniste

Page 3 : Objet trouvé

Page 4 : Laid devient Beau

Page 5 : Pauvre de vient Riche

Page 6 : Méchant devient Bon

Page 7 : La fête au chateau

Page 8 : Et ils vécurent heureux…

Chaque Chapitre sera découpé en Pages narrant un passage clé de l’histoire.

Ces Pages seront tirés aux dés par le joueur qui prendra le rôle du Conteur.

Le Conteur change à chaque Page dans le sens des aiguilles d’une montre.

Le personnage principal de chaque Page est toujours celui qui est à la droite du Conteur.

Le personnage principal est toujours actif dans les Pages.

Le conteur choisit quels autres personnages sont actifs dans la Page qu’il narre.

Le personnage du conteur n’est jamais actif dans une scène.

La résolution

Les personnages actifs dans une page doivent tirer aux dés la réussite ou l’échec de leurs actions **en fin de page**. Autrement dit, quand tous les personnages actifs se sont exprimés et pensent avoir terminer leur RP.

Le Personnage principal a droit à un bonus lors de ces jets.

On lance autant de Dés que sa valeur de caractéristique, et il faut faire au moins une fois plus que le seuil indiqué dans la caractéristiques correspondante de l’antagoniste :

Charmant vs Laid

Malin vs Machiavélique

Vaillant vs Terrifiant

Magique vs Envouteur

Quand on échoue à un test, on perd un dé.

Quand on a plus qu’un dé, on ne peut plus être le personnage principal.

Quand on perd son dernier dé, on ne peut plus être actif dans une page (mais on peut toujours être Conteur et/ou proposer ses idées).