

RÈGLES DU JEU

Début et fin de jeu : un organisateur viendra vous placer les yeux fermés à la place définie dans votre fiche de personnage et le tintement d'une clochette lancera le début du jeu. Vous pourrez ouvrir les yeux à ce moment. C'est également le tintement d'une clochette suivie de l'annonce « Fin de jeu » qui en marquera l'achèvement.

Règle : mot « Freeze » : Lorsque vous entendez «Freeze» crié par l'un des organisateurs, vous devez vous figer, fermer les yeux et vous boucher les oreilles. Lorsqu'un organisateur crierà «Reprise», reprenez comme si rien ne s'était passé (sauf si vous voyez quelque chose de changé.)

Règle : mot « Narration » : Lorsque vous entendez «Narration» crié par l'un des organisateurs, vous devez vous figer et écouter ce que l'on vous décrira. Lorsqu'un organisateur crierà «Reprise», reprenez en tenant compte de ce que vous avez entendu.

Règle de fouille : vous jouez chez un particulier, merci donc de ne pas retourner les lieux... Inutile de soulever les tentures, de décrocher les affiches ou de fouiller sous les tables, les objets de jeu consultables seront visibles et facilement accessibles dans l'espace de jeu dans lequel vous vous tiendrez.

Messages : des messages peuvent être accrochés sur des poignées de porte ou des objets de jeu. Il suffit de les lire et d'appliquer les effets décrits. Si un message vous est remis, isolez-vous dès que possible pour le lire et en jouer les effets si nécessaire.

Combat : il n'y a aucune raison que des combats aient lieu. Toutefois si jamais cela devait se produire, il vous est demandé de mimer la scène au ralenti, sachant que :

- _ les femmes seront à égalité entre elles, de même pour les hommes entre eux.
 - _ dans le cas d'un combat homme-femme, l'homme l'emporte.
 - _ quand il y a deux personnes contre une, la supériorité numérique l'emporte, peu importe le sexe.
 - _ si quelqu'un a une arme blanche ou un objet contondant, il inflige automatiquement une vive douleur à son adversaire en citant le membre visé (ex. : « Douleur : tête ! »).
 - _ si un membre vital est visé, la personne blessée doit simuler la douleur.
- Si vous avez des capacités spéciales, elles s'appliquent (voir fiche de personnage).

Role-play : le but de ce jeu étant de se raconter des histoires, de vivre des aventures, d'interagir et de comprendre pourquoi Lady Cornélia Roth Winter vous a rassemblé, il est conseillé de lire les règles de savoir-vivre ci-dessous qui vont permettre de vous plonger dans l'ambiance.

GUIDE DU SAVOIR-VIVRE DANS LA SOCIÉTÉ NÉO-VICTORIENNE

Résumé pour les hommes:

Quelques rappels sur le bon comportement à adopter dans la société néo-victorienne pour les hommes:

_ Un homme en civil doit offrir son bras gauche en toutes circonstances à la femme qu'il accompagne. Il conserve ainsi l'usage libre de sa main droite.

_ Un homme en uniforme portant son arme au côté offrira son bras droit pour que ladite arme ne gêne pas sa cavalière

_ Un gentleman reste debout tant que toutes les dames ne sont pas assises.

_ Un gentleman ouvre toutes les portes à une dame, et tire les chaises pour qu'elle puisse s'asseoir...

_ Un gentleman ne parle pas de sa maîtresse ou de sports vulgaires en présence d'une dame, surtout si c'est une jeune fille.

_ Un gentleman ne retire jamais sa veste ou sa cravate quand il est bonne compagnie.

_ Un gentleman ne jure jamais en présence d'une dame.

_ Un gentleman s'incline quand il est présenté à un inconnu ou qu'il rencontre une relation. Il ne sert la main qu'à ses amis.

Aaah, si tout le monde pouvait adopter et conserver ces bonnes manières qui ont tendance à se perdre chez les jeunes néo-victoriens...

Résumé pour les femmes:

Et voici le code de bonne conduite de ces dames:

_ Une dame ne fait jamais de scène en public.

_ Une dame ne fume jamais et ne joue pas d'argent.

_ Une dame reste polie et gracieuse en toute circonstance, répondant à la grossièreté par des réparties pleines d'esprit.

_ Une dame ne croise jamais les genoux, mais les tient côte à côte.

_ Quand une dame est présentée à un gentleman, elle ne doit jamais lui tendre la main. Elle s'incline poliment en disant :

"Je suis heureuse de faire votre connaissance."


_ Une jeune fille signe ses lettres uniquement de son prénom.

Les femmes ne respectant pas ces codes sont considérées comme des marginales, difficiles à marier au grand dam des parents...



Le code de l'éventail : (facultatif)

Les jeunes femmes de l'époque ont développé un code sur la façon de tenir leur éventail, pour pouvoir envoyer des signaux aux jeunes hommes qui leur plaisent... ou leur déplaisent. En voici quelques significations :

- Éventail dans la main gauche, devant le visage : laissez-moi tranquille.
 - Éventail se balançant : puis-je vous voir ?
 - Éventail ouvert posé sur la joue droite : oui
 - Éventail ouvert posé sur la joue gauche : non
 - Éventail placé près du cœur : vous avez gagné mon amour
 - Menton appuyé sur éventail fermé: je boude
 - Extrémité de l'éventail posé sur la bouche : attention, on nous écoute
 - Éventail à moitié ouvert posé sur les lèvres : embrassez moi !
- 




Le rituel du thé :

Le thé d'après-midi se tient en général entre 15h30 et 18h30.

On le sert dans le boudoir ou le salon, accompagné de pâtisseries sèches, de biscuits, de scones, de fruits de saisons...

La maîtresse de maison prépare le thé et tend la tasse au premier invité. Les filles de la maison ou, s'il n'y en a pas, de jeunes femmes invitées, aident au service si le petit personnel est indisponible. Les invités peuvent être servis autant qu'ils le désirent.



Role-play :

Les personnages doivent s'approprier, se découvrir et collaborer. L'objectif est de comprendre pourquoi vous avez été invités chez Lady Cornélia et ce qu'on attend de vous. Ainsi vous déterminez vous-mêmes vos propres objectifs en fonction du vécu de votre personnage (que ce soit dans votre fiche ou au cours du jeu).