

Contes de fous !



R. Mike
Kirdinn
Yakaab

Par R.Mike, sur une idée de Yaakab développée par Kirdinn pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



TroisFoisForgé
Défi PtgPtb de création de Jdr
L'ATTAQUE DU DÉFI

5

Loïn du Conte ?

Comme tous les soirs, le p'tit Kevin était assis dans son lit et refusait de s'enfoncer plus profondément sous les draps. Les bras croisés, il se tourna vers sa mère, le regard noir, et lui lança à la figure :

- Une histoire !
- Allons Kevin, il est l'heure de dormir maintenant...
- Nan, j'veux une histoire !
- Bon très bien mon chéri mais une courte alors...

Son père venait d'entrer dans la pièce avec un grand sourire et un petit livret coloré qu'il tendit à sa femme.

- Tiens chérie, ça devrait faire l'affaire, fit-il en s'asseyant sur le lit à côté d'elle.
- Il était une fois... il y a bien longtemps, dans un merveilleux royaume enchanté...

- J'suis sûr que j'la connais déjà ! Elle est nulle en plus !
- Mais non mon chéri, c'est un nouveau livret avec plein de nouvelles histoires ! lui répondit sa mère.

Quelques minutes plus tard, le p'tit Kevin était pendu aux lèvres de sa mère alors que celle-ci entamait la fin du conte :

- Mère-Grand, comme vous avez de grandes dents ! souffla-t-elle.
- C'est pour mieux te manger ma petite ! rugit le père d'un seul coup en tendant les bras vers Kevin qui était captivé.
- C'est alors que le loup bondit sur le Petit Chaperon rouge pour la dévorer ! reprit sa mère. Mais celle-ci s'écarta d'un pas leste et, recourant à sa science du kung-fu, répliqua d'un puissant coup de pied retourné dans la mâchoire du redoutable canidé, ce qui l'envoya s'écraser contre la lourde armoire normande...

- Mais qu'est-ce que c'est que cette version ma chérie ? fit le père interloqué.
- Bah, c'est celle que j'ai trouvée sur Amazon...

Pendant ce temps, le p'tit Kevin était aux anges et fendait l'air de ses deux petits poings, livrant bataille face à un terrible ennemi invisible.

- Déchirant son déguisement de grand-mère, le Grand Méchant Loup se releva en dégainant un fusil d'assaut et fit aussitôt feu sur le Petit Chaperon rouge qui

effectua d'incroyables acrobaties pour éviter les différentes balles, qui passaient au ralenti tout autour d'elle...

Le père, bouche bée, posa sa main sur l'épaule de sa femme et la regarda droit dans les yeux. Son index était pointé vers leur fils : le p'tit Kevin dormait à poings fermés !

- Je crois qu'il a son conte... chuchota-t-elle avec un petit sourire.



Les Faissés pour Contes !

C'est le bazar dans le monde merveilleux ! Depuis que les humains du monde prosaïque se sont accaparé ses merveilleuses légendes, que dis-je, ses mythes fondateurs, qu'ils nomment sans vergogne « contes de fées » et, surtout, qu'ils les modifient à tout-va sans rien respecter, le monde merveilleux est sens dessus-dessous ! Mais c'en est fini car l'heure de la révolte a sonné : le Grand Méchant loup, le Prince Charmant, la Reine-Sorcière, le Petit Bonhomme de pain d'épices et Blanche-Neige vont se liguer pour retrouver leur liberté ! Mais parviendront-ils à passer outre leurs contentieux ancestraux ?

Les Bons Contes font les Bons Amis ?

Dans *Contes de fous !*, les joueurs vont surtout tenter de ne pas devenir dingues, tout en interprétant des personnages de contes de fées, qu'ils soient de vaillants héros ou d'indécrottables méchants qui veulent la peau des précédents ! Et ils vont également incarner à tour de rôle le **Conteur**, cet humain qui relate de manière plus ou moins fidèle et totalement subjective les aventures des personnages susmentionnés...

Là où cela se corse, c'est que nos protagonistes vont à la fois devoir prendre le dessus sur leurs adversaires du monde merveilleux mais également régler son conte à ce maudit narrateur du monde prosaïque qui a pris la mauvaise habitude de fourrer son nez là où il ne devrait pas ! Jouer sur les deux tableaux ne devrait pas être chose aisée mais, en fin de conte, ce n'est jamais qu'un défi de plus à relever pour le peuple merveilleux qui n'a pas froid aux yeux !

Nous Contez y Jouer ?

En fait, vous allez voir, c'est très simple : *Conte de fous !* se joue en narration partagée sous l'égide d'un Conteur qui changera régulièrement. Car l'histoire que vous allez vivre sera découpée en Chapitres et en Pages. Nous verrons tout cela par la suite.

Jouez pour découvrir, vivre et réinventer une histoire originale ou transfigurée, basée sur toutes celles que l'on connaît déjà par cœur, mais bien plus dense et complexe que ces contes de fées doux et rassurants des livres de votre enfance. Ajoutez votre magie, vos idées, vos espoirs et vos peurs dans ce monde de merveilles et de grandeurs !

Nous vous conseillons de jouer à autant que vous voudrez mais évitez de vous retrouver à quarante autour de la table ! Surtout qu'il va vous falloir une bonne petite pelletée de dés à dix faces (D10) : dix par joueur. Si vous trouvez que ça fait un peu beaucoup (nous aussi, rassurez-vous !), voici une astuce : utilisez dix jetons par joueur et vous n'aurez plus besoin que d'une dizaine de D10 (voire un chouïa plus).

Le Conte est Bon !

Dans ce jeu, vous incarnez des personnages de contes de fées qui évoluent dans un monde merveilleux et magique qui ne suit pas (du tout) les mêmes règles que le nôtre. Afin de retranscrire au mieux cette ambiance si particulière, vous êtes grandement invités à ne pas oublier les quelques préceptes suivants :

- N'indiquez jamais ni temps, ni lieu, ni prénom ou nom de personnage,
- Usez le plus possible d'enchaînements logiques et chronologiques (or, le lendemain...),
- Usez de répétitions d'événements, d'actions, de phrases clés,
- Faites intervenir des personnages imaginaires archétypaux : des méchants très méchants, des gentils très gentils...
- Faites parler et agir les objets et les animaux dès lors qu'ils ont du poids dans le récit,
- Narrez et décrivez les actions de manière épique !
- Affrontez les dangers et adversaires avec héroïsme ou machiavélisme,
- Pensez « Aventure » et « Féerie »,
- Attirez l'attention sur les personnages principaux,
- Laissez la magie et le hasard décider en fin de Page,

- Prenez des libertés avec les contes originels, nous sommes dans *Contes de fous* !

Un Monde Magique...

Il faut bien se rendre compte que la magie est omniprésente dans le monde féérique. Les animaux et les objets sont le plus souvent pourvus d'intelligence et de parole. Les personnages sont, d'une manière ou d'une autre, liés à la magie, qu'ils la pratiquent ou la subissent. La plupart des lieux sont baignés de féerie, de merveilleux, de magie et de mystères. En particulier, tous ceux qui sont sacrés ou maudits : forêts millénaires, lacs enchantés, souterrains tortueux, nécropoles brumeuses, ruines ancestrales...

La magie peut ainsi être à la fois un obstacle qui se met en travers de la route des protagonistes ou une solution qui leur permet de se sortir d'un mauvais pas. Bien évidemment, elle fonctionne de manière totalement irrationnelle : ses effets sont bien souvent imprévisibles et surtout des plus impressionnants !

À Prendre en Compte !

Afin de désigner le premier Conteur, on tient compte de l'âge des participants : la personne la plus âgée à la table est généralement désignée Conteur. Et en cas d'égalité d'âge à l'heure près, alors le premier Conteur sera la personne la plus jeune. En cas d'égalité d'âge à l'heure près, rentrez chez vous, les statistiques sont en votre défaveur aujourd'hui ! Mais bon, si vous étiez deux paires de jumeaux ou même des quadruplés... eh bien, admettons... Dans ce cas et aussi si vous trouvez que cette histoire d'âge n'est pas terrible, alors nous vous invitons à le tirer aux dés : le plus haut score remporte le rôle prisé du Conteur. Le Conteur suivant sera la personne située à sa gauche, et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Tout conte fait, c'est assez simple !

Le premier Conteur choisit le ou les contes originaux arbitrairement. Les autres joueurs peuvent bien entendu proposer autre chose, protester avec véhémence mais rien n'oblige le Conteur à choisir autre chose. Si vous ne connaissez pas le conte en question, ce n'est pas un problème : vous serez d'autant plus libre

de créer au cours de la partie. Par chance, la plupart des contes existent sur Internet et en quelques minutes vous aurez effectué le rattrapage nécessaire !

Avant de passer à la création de personnages, il va falloir répartir équitablement la table entre les **Héros** et les **Méchants**. Si vous êtes un nombre pair c'est facile (je ne vous fais pas un dessin...) et si vous êtes un nombre impair, alors il y aura un **Traître** dans l'une des deux équipes : découpez autant de petits papiers qu'il y a de joueurs avec, sur chacun d'entre eux, marqué soit Héros, soit Méchant, soit Traître. Ne placez qu'un seul papier Traître bien sûr, à moins que vous ne soyez joueur...

Celui ou celle qui tire le papier Traître annonce alors avec le plus grand naturel qu'il est un Héros ou un Méchant et fait comme s'il faisait partie de leur camp. Nous verrons par la suite ce que cela implique pour le joueur.



Comment Créer un Bon Méchant ?

Qui sont les principaux Méchants de votre conte ? La Reine des Neiges ? L'Ogre ? L'ignoble Sorcière ? Le redoutable Chevalier Noir ? L'imbuvable Marâtre ? Le terrifiant Dragon ? La Banshee ? L'Araignée Géante ? Grand Coquin le renard ?

Chacun des joueurs qui font partie du camp des Méchants, crée son propre personnage en suivant les indications qui suivent. Ils peuvent être aidés des autres membres de leur camp pour déterminer les différentes caractéristiques en répondant au questionnaire suivant :

- Quelle est sa particularité physique ?
- Qu'est-il arrivé de particulier à sa naissance ?
- Comment l'appelle-t-on ?
- Quel est le secret de ses parents ?
- Qui est la personne la plus chère à son cœur ?
- À qui doit-il son échec le plus récent ?
- Quel est son désir le plus indicible ?
- Quelle est sa peur la plus puissante ?
- Qui est secrètement son plus important allié ?
- Qui est secrètement son plus grand adversaire ?
- Quel est son plus grand talent ?

Enfin, pour chaque personnage créé, chaque joueur du camp des Méchants choisit deux traits dans la liste suivante :

- beau, puissant, drôle, farouche, hirsute, malin, facétieux, triste, intelligent, courageux, héritier, prince, sortilège, ogre, lutin, forêt, mer, montagne, rouge, riche, voleur, paysan, esclave, combattant, rapide, agile, rigolo, laid, libéré, écailleux, cape, chapeau, épée, lyre, mandoline, cage, ailes, carnage, sexualité, ivre, immunisé, rubis.

Naissance d'un Émissaire du Mal

Le Conteur ayant, comme par hasard, jeté son dévolu sur *Le Petit Chaperon rouge*, l'un des trois joueurs du camp des Méchants a décidé de créer un personnage inspiré de l'héroïne à la capuche écarlate. Mais dans une version très largement revisitée : à la sauce *Contes de fous* ! en quelque sorte...

- Quelle est sa particularité physique ?

Elle est très grande, près de deux mètres au garrot.

- Qu'est-il arrivé de particulier à sa naissance ?

La pleine lune était d'un rouge sang.

- Comment l'appelle-t-on ?

Gwendolyne à la cape rouge.

- Quel est le secret de ses parents ?

Son père officiel n'est pas son véritable père : sa mère s'était donnée à un esprit de la forêt en forme de loup.

- Qui est la personne la plus chère à son cœur ?

Sa Mère-Grand, une sorcière qui lui apprend les arts occultes.

- À qui doit-il son échec le plus récent ?

Son père l'a grondée pour ses mauvaises notes, la rendant incapable d'apprendre à nouveau.

- Quel est son désir le plus indicible ?

Aller vivre dans la forêt et prendre la place de sa grand-mère.

- Quelle est sa peur la plus puissante ?

Elle a peur des loups de la forêt.

- Qui est secrètement son plus important allié ?

Sa mère. Elle aussi est une sorcière et a cousu la longue cape rouge de sa fille de mille sortilèges malins.

- Qui est secrètement son plus grand adversaire ?

Son vrai père : le loup esprit de la forêt car il a été manipulé et ne veut pas que sa fille devienne un monstre.

- Quel est son plus grand talent ?
Les galettes au beurre faites maison.

Avec trois joueurs dans le camp des Méchants, elle bénéficie des traits suivants : forêt, sortilège, lutin, farouche, carnage et hirsute.



Je Veux Créer un Héros !

Qui sont les héros principaux de votre conte ? Le Petit Poucet ? La Petite Sirène ? Le Chat Botté ? Cendrillon ? Le Vaillant Petit Tailleur ? Peau d'âne ? Aladin ? Marraine la fée ? Le Prince Vaillant ?

Un Héros est créé en suivant les mêmes directives que pour un Méchant par les joueurs qui font partie du camp des Héros, avec la même série de questions.

Création d'un Parangon

Dans la lignée du Petit Chaperon Rouge maléfique du camp adverse, une joueuse choisit de créer un Grand Méchant Loup très particulier...

- Quelle est sa particularité physique ?
C'est un loup-garou bipède.
- Qu'est-il arrivé de particulier à sa naissance ?
Il a été fait de terre, de bois et d'herbes pour protéger la forêt des humains.
- Comment l'appelle-t-on ?
Fenrir le Sage.
- Quel est le secret de ses parents ?
Mère Nature et Dieu ne se sont jamais entendus mais continuent semble-t-il de faire des enfants monstrueux pour encadrer les humains.
- Qui est la personne la plus chère à son cœur ?
Le Loup est amoureux de Mère-Grand depuis toujours. La fille de Mère-Grand avait volé son apparence pour s'accoupler avec lui.
- À qui doit-il son échec le plus récent ?
Les chasseurs ont tué une biche. Ils sont de plus en plus nombreux et ne craignent plus les loups qu'il leur envoie.

- Quel est son désir le plus indicible ?

Il aimerait devenir humain.

- Quelle est sa peur la plus puissante ?

Il a peur que sa fille devienne Reine de la forêt et la détruise.

- Qui est secrètement son plus important allié ?

Son allié est le père adoptif de Gwendolyne : ensemble, ils tentent de juguler l'ambition de Gwendolyne et de sa mère.

- Qui est secrètement son plus grand adversaire ?

Le chef des Chasseurs l'a déjà vu et rêve de l'empailler.

- Quel est son plus grand talent ?

Il peut se métamorphoser en n'importe qui.

Enfin, chaque joueur du camp des Héros choisit deux traits pour le personnage dans la même liste que les Méchants.

Avec trois joueurs dans le camp des Héros, le Grand Méchant Loup bénéficie des traits suivants : beau, rubis, héritier, prince, malin, épée.

éroulement

Distribution des Dés

À chaque début de Page, les joueurs reçoivent tous dix dés à dix faces (D10) plus ceux de leurs éventuels artefacts et objets magiques (personnages uniquement). Ils utiliseront ces dés pour influencer sur le comportement de leur personnage ET pour établir le résultat des actions des protagonistes.

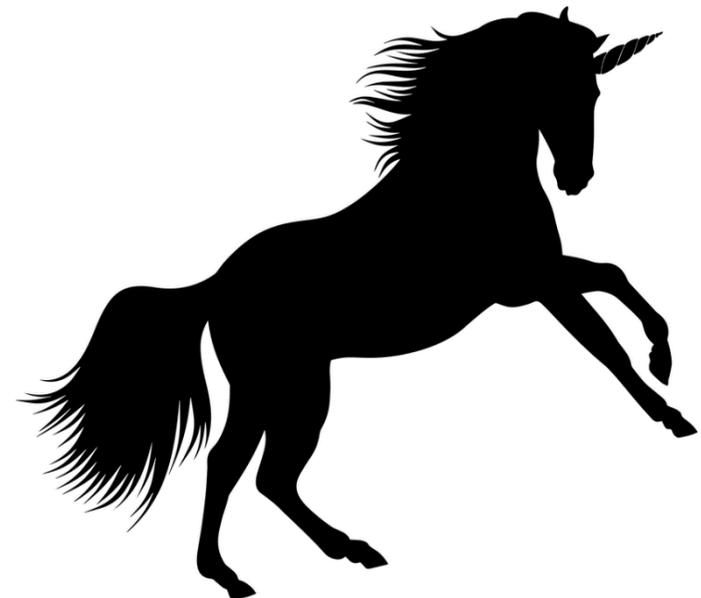
Narration & Actions

Le Conteur expose le contexte et n'utilise pas ses dés sauf s'il y est contraint. Les joueurs contrôlent leurs personnages et misent leurs dés dès qu'ils font face à une décision cruciale puis les lancent, le cas échéant.

À chaque situation décrite par le Conteur qui implique un personnage en particulier, l'ensemble des joueurs dont les personnages sont actifs choisit une action à réaliser : on vote alors pour l'action à entreprendre au nombre de dés investis.

Exemple

Alors que le Prince Charmant est confronté à une hydre à neuf têtes, deux joueurs décident de fuir et trois autres veulent la combattre. Les deux joueurs misent en secret respectivement deux et trois dés soit un total de cinq dés. Pendant ce temps, les trois autres joueurs misent en secret respectivement un dé chacun soit trois dés au total. La fuite récolte donc cinq dés et le combat seulement trois dés : le héros décide donc de fuir face à cette terrible menace.



Contes d'Apothicaïres

Pour résoudre l'action, on va alors lancer les dés misés et compter les Succès : à savoir les dés ayant fait un résultat égal ou supérieur au nombre de dés misés.

Exemple

Pour la fuite, cinq dés ont été misés. Le seuil de Succès est donc de **5**. Le Conteur lance les cinq dés et compte le nombre de dés ayant fait 5 ou plus que 5.

Il faut obtenir suffisamment de Succès pour réussir l'action entreprise : 1 Succès lorsque le Conteur estime que c'est **Facile**, 2 si c'est **Exigeant**, 3 si c'est **Ardu** et 4 quand c'est **Légendaire**. Si l'action est réussie, le joueur décrit comment il parvient à surmonter la terrible épreuve avec panache, ingéniosité ou à l'aide d'un pouvoir ou d'un artefact magique...

Les dés investis n'ayant pas été lancés ou n'ayant pas fait de Succès sont retirés de la table. Ceux ayant généré un Succès sont mis dans le pot commun, au centre de la table. Ils peuvent dès lors être utilisés comme dés bonus lors de la prochaine action : un seul par personnage engagé dans l'action en question.

Lorsqu'on n'a plus que la moitié de ses dés (ou moins) : on a la possibilité de proposer un évènement au Conteur qui peut tout à fait snober la proposition ! Lorsqu'il ne nous reste qu'un seul dé (et exactement un seul) : on peut demander à devenir Conteur. Cependant le Conteur en place peut refuser une fois ce type de requête mais pas deux !

Lorsqu'on n'a plus de dés : on ne peut plus prendre part aux votes et on écoute sagement jusqu'à la Page suivante. On peut cependant demander à obtenir un des dés de Succès directement après un jet. Celui-ci est gardé en réserve et s'ajoutera aux dix dés distribués à la Page suivante.

Si elle est bien employée, chaque utilisation d'une expression ou d'une figure propre à l'univers des contes de fée qui n'a pas déjà été utilisée offre un dé supplémentaire !

Exemples

Il était une fois, Abracadabra, une citrouille changée en carrosse, une épée plantée dans un rocher, un objet parlant ou un méchant vraiment très méchant...

Par ailleurs, les artefacts et objets magiques en possession des personnages qui sont parvenus à les récupérer (de haute lutte très probablement) devraient leur permettre de récupérer un à trois dés de plus lors de chaque distribution en fonction de leur puissance (le plus souvent liée au Chapitre).

Autres Cas de Figures

Lorsqu'une action décrite par le Conteur concerne plusieurs personnages du même camp, alors le vote ne concerne que les joueurs appartenant à ce camp. S'ils sont tous d'accord concernant l'action à entreprendre, ils peuvent alors choisir librement le nombre de dés à utiliser et par conséquent le Seuil à battre. Si les joueurs ne sont pas d'accord, on réalise un vote de la même manière que celle décrite précédemment, à la différence près que seuls les joueurs du même camp votent.

Lorsqu'une action concerne plusieurs personnages qui ne sont pas du même camp, dans le cas d'une action en coopération (face à une menace ou un obstacle), l'ensemble des joueurs dont les personnages sont actifs vote pour le choix de l'action comme lorsque cela ne concerne qu'un unique personnage. S'il s'agit d'une action en opposition, alors les deux camps votent l'un contre l'autre, en misant chacun de leur côté. Le camp ayant misé le plus grand nombre de dés doit alors faire le jet contre un Seuil égal au nombre de dés misés.

Les antagonistes (rivaux, monstres, paladins, entités magiques...) sont gérés par le Conteur. Selon leur niveau d'importance, ils lancent 1, 3 ou 5 dés. Dans le cadre de confrontations avec un ou plusieurs antagonistes, alors c'est le groupe qui a le plus de succès qui l'emporte. En cas d'égalité, c'est un statut quo : les belligérants se sont neutralisés et peuvent choisir d'en rester là ou, au contraire, de remettre le couvert !

En cas d'échec face à un obstacle ou à un antagoniste dangereux, les protagonistes peuvent en faire les frais : le Conteur peut choisir de leur faire perdre un à trois dés en fonction des risques encourus et de l'ampleur de leur échec (écart plus ou moins important avec le nombre de Succès à obtenir). Si l'un d'entre eux arrive à zéro dé, alors il devient spectateur en attendant de pouvoir revenir à la prochaine Page (cf. ci-dessus).



La Grame

L'histoire que les personnages vont vivre se décompose en trois Chapitres de dix Pages. Dans chaque Chapitre, les Pages jouées sont tirées au dé à dix faces par le Conteur. Si l'on tombe sur une Page déjà jouée, on relance le D10.

À Retenir

- Chaque Chapitre est découpé en Pages narrant un passage clé de l'histoire.
- Ces Pages sont tirées aux dés par le Conteur.
- Le Conteur change à chaque Page dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Le Conteur choisit le ou les personnages qui sont actifs dans la Page qu'il narre.
- Le personnage du Conteur n'est jamais actif dans une scène sauf s'il est défié (voir plus bas).
- On change de Page dès que chacun des personnages possède cinq dés ou moins.
- On change de Chapitre dès qu'un nombre de personnages égal au nombre de joueurs est tombé à zéro dé au cours des Pages ou si l'on a épuisé toutes les Pages du Chapitre.

Choix des Personnages Actifs

Sur le premier Chapitre, les personnages devraient principalement se retrouver par équipe avec de temps à autre, une Page qui pourrait ne concerner que l'un d'entre eux. Les deux équipes ne devraient pas se croiser. Dans le deuxième Chapitre, on devrait commencer à voir des mélanges se produire et dans le dernier Chapitre, Héros et Méchants devraient se croiser et s'affronter sans cesse !

Chapitre 1 : La Maison / L'Antre

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. Mais ce havre de paix peut également être l'antre des méchants, souterrains nauséabonds ou ruines hantées...

Page 1 : Il était une fois...

Page 2 : Le Pays Fantastique

Page 3 : L'Interdit

Page 4 : L'Absence

Page 5 : La Transgression, le Méfait, le Manque

Page 6 : Victime du sort

Page 7 : Le Mentor

Page 8 : Un Objet magique

Page 9 : Intervention d'un ou plusieurs sbires

Page 10 : Intervention d'un antagoniste mineur

Chapitre 2 : La Forêt / Les Ruines

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, maudite dont le héros doit trouver la sortie, forêt merveilleuse, verte, 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 : Le Labyrinthe

Page 8 : L'Artefact sacré

Page 9 : Intervention d'une bande de sbires

Page 10 : Intervention d'un antagoniste majeur



Chapitre 3 : Le Château

Et comme toujours, tout est bien qui finit bien, le bien triomphe du mal (ou pas), 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'une horde de sbires

Page 2 : Intervention d'un antagoniste redoutable

Page 3 : L'Objet légendaire

Page 4 : Le Laid devient Beau

Page 5 : Le Pauvre devient Riche

Page 6 : Le Méchant devient Bon (et inversement)

Page 7 : L'Ultime entraînement

Page 8 : L'Ultime épreuve

Page 9 : La Fête au château

Page 10 : Et ils vécurent heureux...

l'Ermite

Mis au ban de la société du monde merveilleux pour d'obscures raisons, l'Ermite vit reclus dans une petite bicoque, sorte de cabane délabrée, à l'écart de l'agitation de la capitale du royaume mais également à bonne distance des forêts enchantées et des souterrains maudits. C'est pourtant lui, la mémoire vivante du monde merveilleux, l'authentique narrateur initial qui était à l'origine de toutes les histoires recensées et ressassées à propos du monde merveilleux, les seules à même de retracer sa glorieuse Histoire, à une époque où cette lamentable affaire de contes n'avait pas pris une telle ampleur...

Une fois l'infâme Conteur mis en déroute, c'est l'Ermite qui revient dans la gloire et prend le relai pour narrer les incroyables péripéties des habitants du monde merveilleux comme au bon vieux temps, la glorieuse époque de la tradition orale !

Briser le Quatrième Mur !

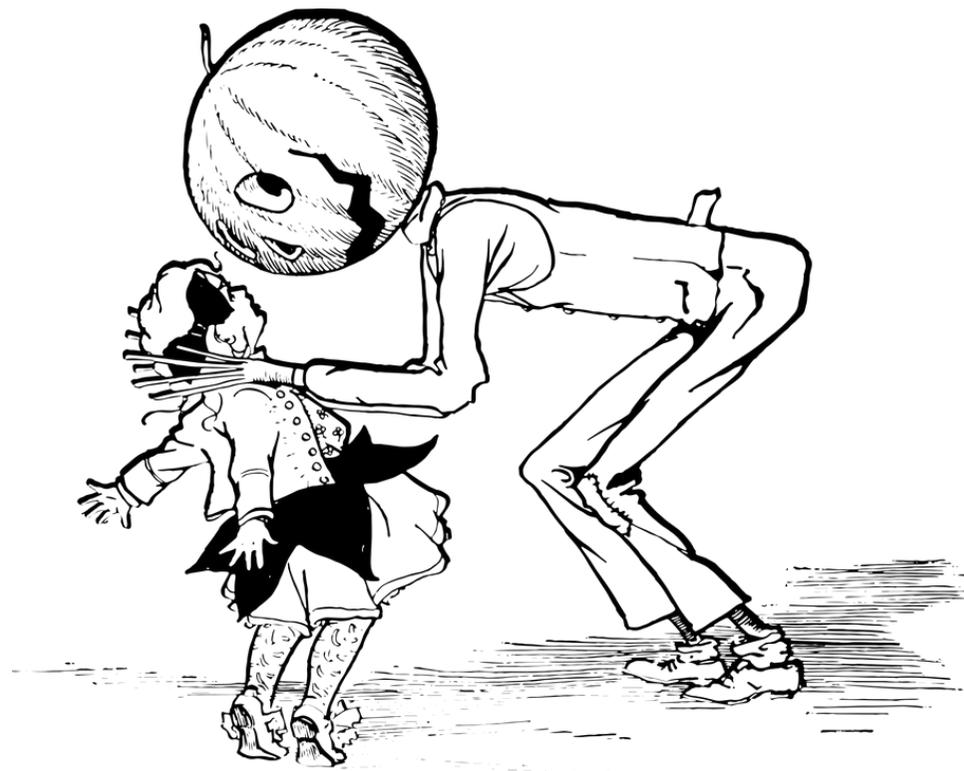
C'est l'Heure du Du-Du-Duel !

À tout moment, l'un des protagonistes (Héros ou Méchant) qui participe à une mise ou à un jet peut refuser le diktat du Conteur et faire le choix radical d'exploser le quatrième mur et de défier le Conteur !

Dans ce cas, le joueur propose alors un déroulement (totalement) différent pour les événements en cours que le Conteur peut tout à fait accepter et l'histoire reprend alors son cours mais le Conteur peut également faire le choix de mettre son **veto** !

On assiste alors à un duel extradiégétique entre le Conteur et le protagoniste (qui peuvent se lever de leurs chaises) au cours duquel chacun défend corps et âme sa vision des choses et si le protagoniste n'est toujours pas convaincu (et n'accepte pas la vision du Conteur) alors le duel se résout par les **armes** dés. Le joueur peut utiliser autant de dés qu'il le souhaite alors que le Conteur, lui, peut

utiliser tous ses dés (en général dix) lors du premier Chapitre, un de moins lors du deuxième Chapitre et deux de moins lors du dernier Chapitre. Il est à noter que c'est le Conteur qui choisit le seuil de Succès à passer.



Conséquences & Batraciens

On fait les contes : le protagoniste l'emporte s'il obtient plus de Succès que son adversaire. Ce dernier l'emporte s'il a autant ou plus de Succès que celui ou celle qui l'a défié.

Si le protagoniste perd, il subit la justice divine du Conteur et est immédiatement transformé en crapaud (seul un puissant sortilège ou un baiser d'un prince ou d'une princesse peut remédier à cela) et ne recevra plus que cinq dés, au lieu de dix, tant qu'il sera dans cet état. On résout l'action initialement

prévue par le Conteur puis celui-ci passe la main à son voisin de gauche (et on entame la Page suivante).

Si c'est le Conteur qui perd, il est définitivement éradiqué du monde merveilleux et est aussitôt remplacé par l'Ermite. Le personnage du joueur qui interprétait le Conteur est transformé en crapaud (cinq dés au lieu de dix, tout ça...) et il passe la main à son voisin de gauche (qui jouera le rôle de l'Ermite) après que l'on ait résolu l'action proposée par le protagoniste.

Dès que le Conteur est transformé en crapaud, le Traître (s'il existe) change immédiatement de camp et, au moment où l'Ermite entre en scène, révèle sa nature profonde à l'ensemble des protagonistes dans le cadre d'une révélation renversante !

En Fin de Conte !

Tous contes fées, de nombreuses issues sont possibles...

Si le Conteur a été éradiqué, le monde merveilleux s'est enfin libéré du joug du monde prosaïque et l'Ermite a été réhabilité mais il se peut tout à fait que les forces du mal aient triomphé, auquel cas, une ère sombre va s'abattre sur l'ensemble des êtres féériques qui vont devoir conter sur l'arrivée d'un nouveau Héros capable de sauver le monde ! Si les Héros l'ont emporté alors, comme d'habitude, ils se marièrent, eurent beaucoup d'enfants et vécurent heureux dans leur beau palais jusqu'à la fin des temps... À moins qu'un nouveau Méchant ne surgisse de nulle part et décide de leur mener la vie dure à l'aide de ses innombrables sbires !

Il est également envisageable que la partie se solde par un match nul entre les champions du Bien et ceux du Mal, ce qui appellera, à n'en pas douter, à l'organisation d'un match retour !

Si le Conteur est resté en place jusqu'au bout, alors cela signifie que le monde merveilleux, même s'il s'en est tiré à bon compte, est toujours à la merci de celui des humains et que le grand combat est loin d'être terminé pour le peuple féérique... Quels que soient leurs différends, Héros et Méchants devront à nouveau se liquer pour tenter d'arracher leur monde des griffes de ces vils imposteurs qui souhaitent régir leur destinées...

Dans tous les cas, vous pouvez relancer une partie de *Contes de fous !* bande de petits veinards...

Enluminures

AnnaliseArt / Pixabay
Clker-Free-Vector-Images / Pixabay
GDJ / Pixabay
StarGladeVintage / Pixabay

Licence CC0.

Bande Originale

Kung Fu Fighting - Carl Douglas
Clubbed to Death (instrumental) - Rob Dougan
Chateau - Rob Dougan
Rinzler - Daft Punk
Break Through This Wall - All Good Things
Le Pudding à l'Arsenic - Gérard Calvi & Pierre Tchernia
When You Wish Upon a Star - Leigh Harline & Ned Washington

Contes de fous !

Le monde merveilleux est sens dessus-dessous depuis que les humains se sont accaparé ses légendes qu'ils nomment « contes de fées » et qu'ils les modifient à tout-va ! Mais l'heure de la révolte a sonné : héros et méchants vont tenter de se liguer pour retrouver leur liberté !

