

RÈGLES DU JEU

Lieux hors jeu

Tout le château est en jeu ainsi que le parc, sauf

- Les toilettes et salles d'eau
- Le PC orga (voir plan rez-de-chaussée)
- Le coin bibliothèque (voir plan 1^{er} étage)
- La cuisine
- Le parking
- La plupart des chambres



Certaines chambres peuvent être en jeu par moments. On y trouve un ruban rouge. Pour jouer dedans, l'accrocher à la poignée extérieure de la porte. Le ruban doit être à l'intérieur lorsque la chambre est hors jeu.



Etiquette

On a opté pour des usages simplifiés par rapport à la réalité, et plus souples. Si quelqu'un se trompe en jeu, on fait comme si de rien n'était.

On appelle les domestiques par leur prénom, sauf le majordome et l'intendante. Les serveurs appellent leur chef *monsieur Stevens*. Les maîtres et les invités disent simplement *Stevens*. Tout le monde dit *madame Jones*.

Les châtelains : chez les Kinley, le nom du domaine est différent du nom de famille. On appelle les maîtres du domaine *Lord Foxenham* et *Lady Foxenham* ou *Monsieur* et *Madame* (tout court, sans le nom). La douairière est appelée *Madame la Marquise*, et sa fille *Lady Kinley*.

Les autres nobles enchaînent le titre et le nom de famille. Exemples : *Lady Brooke*, *Lord MacDougal*... Sunita Gotra est princesse dans son pays ; chaque personnage appréciera à sa façon.

Pour ceux qui ne sont ni domestiques ni nobles, c'est *monsieur Untel*, *madame Untel* (nom de famille) et *mademoiselle* + le prénom. Exemples : *madame Spencer*, *mademoiselle Tiffany*, *monsieur Kemp*... On appelle le médecin *docteur Wood* et le vicaire *révérend Bradford* ou *mon révérend*.

Exceptions :

- Entre conjoints, membres de la famille ou amis très proches, on s'appelle par les prénoms.
- On appelle ses parents *Papa* et *Maman*, ses beaux-parents *Beau-Papa* et *Belle-Maman*, et ainsi de suite : *Grand-Mère*, *Mon Oncle*, etc.
- Les enfants des châtelains : on les appelle *Lady Constance* et *Lord Edwin*. Olivia étant mariée, en principe c'est *Lady Midchester*, mais on peut aussi dire *Lady Olivia*. Idem pour *Lord Stanislas*.

Tout le monde vouvoie tout le monde, sauf :

- Les frères et sœurs entre eux
- Les femmes de chambre entre elles
- Les valets entre eux
- Les parents tutoient leurs enfants, petits-enfants, neveux... (mais dans la haute société, les conjoints se vouvoient et on vouvoie ses parents)

Le premier soir (donc avant le début du jeu), tout le monde en portera une* avec le nom de son personnage.

(*) étiquette ! XD

Le langage « style Downton Abbey »

Si tu as regardé la série en V.O., et même si tu l'as vue en français, voici quelques recommandations sur la transposition du langage :

- Le masculin de servante est *serviteur* (*servant* est un faux ami). On dit aussi *les domestiques*, *le personnel*, ou encore *les gens de maison*.
- Faire les liaisons donne un cachet ancien (si elles sont à propos ! ^^). Exemples : *Les z'êtres z'humains sont t'inégaux. Je n'ai pas z'oublié. Vous faites z'erreur. Trop p'indulgent. Tellement t'honnête. Toujours z'en retard*... (Attention aux solécismes tels que « *va-t-êtr*e » XD)
- L'inversion du sujet dans les questions donne un ton plus poli. Exemples : *Qu'avez-vous fait ? Que se passe-t-il ? Où vont-ils ?*

- De même, en utilisant la négation « ne », on se place instinctivement dans un niveau de langage qui évitera les dérapages du genre « *P'tain, il est relou ce bouffon !* »
- Les salles de réception étant situées au rez-de-chaussée et les cuisines à l'étage, les notions de « upstairs » et « downstairs » ne s'appliquent pas au Château de Calmels.



A table

Les domestiques achemineront les plats depuis la cuisine jusqu'à la table des maîtres et des invités. Ensuite, les convives se serviront eux-mêmes.

Le repas des domestiques a lieu à l'office, juste avant celui des maîtres, et dure environ 30mn. Les plats sont posés à table par les PNJs, et chacun se sert.



Le dimanche midi, les personnages seront placés selon un plan de table. Le dimanche soir, un buffet dînatoire permettra une plus grande mobilité des joueurs.



Soirée

A Downton Abbey, la musique et la danse font partie des circonstances qui estompent les barrières sociales. Lorsqu'il y a un *house concert*, les domestiques sont invités à y assister. Lors de certains bals, maîtres et valets dansent ensemble... Ce sera le cas dimanche soir à Banfield Manor.

Des artistes professionnels ont été engagés, mais il n'est pas exclu qu'un invité ou une servante pousse la chansonnette à leurs côtés... Il se pourrait même que toute l'assemblée reprenne en chœur certains refrains particulièrement en vogue. (D'où l'atelier qui servira de répétition 😊).



Alcool

Il y aura quelques boissons alcoolisées et tu peux en amener. Soyons raisonnables pour que ça n'affecte pas la qualité du jeu.

Respect des personnes et sécurité

Pas de réglementation particulière : on compte sur toi, tout simplement !

Dans un monde où la violence physique est rare, un coup de poing doit être un coup de théâtre, dans tous les sens du terme. Veille à ce que ton adversaire puisse esquiver tout en feignant de recevoir le choc.



Le GN est une fiction. Pour signaler un élément réel qui doit être pris en compte, on peut utiliser l'expression « vraiment vraiment ».

And the winner is...

Certains personnages sont dans le camp de la tradition et d'autres sont pour le progrès, mais il n'y aura ni gagnants ni perdants. Il s'agit essentiellement d'un jeu d'ambiance.

Tu seras amené(e) à faire des choix. Reste bien dans la logique psychologique de ton personnage. S'il n'atteint pas ses objectifs, ce sera aussi l'occasion de jouer de belles scènes (déception, colère, ressentiment...). En fonction de la tournure des événements, tu peux très bien te fixer de nouveaux objectifs, tout en restant cohérent avec ton BG.

Touche pas à mon PJ !

A Banfield Manor, quand quelqu'un gêne, on peut recourir à toutes sortes de moyens, manœuvres ou stratagèmes, mais on ne règle pas les problèmes par le meurtre.

Parmi les dizaines d'invités virtuellement présents et les domestiques qu'on ne voit pas (femmes de ménage, valets de pied, lingère...), un certain nombre mourront à la guerre, de la grippe espagnole ou même de vieillesse. Mais les personnages que nous avons choisi de faire incarner sont en principe destinés à survivre et à rester au château ou à y revenir en 1927.

Ellipse temporelle

Hormis les limites citées plus haut, les personnages sont libres. L'action des joueurs va forcément modifier la situation de départ. Tu dois absolument informer les orgas de tout ce qui a changé avant d'aller te coucher dimanche 4 mai 1912, pour te réveiller lundi 5 mai 1927 et prendre connaissance à ton tour de tout ce qui s'est passé dans ta vie en 15 ans. Il est souhaitable de faire le point à minuit. Les PJs peuvent prolonger la soirée, mais éviter toute action décisive.



Concernant le devenir du domaine, de la famille et du personnel, les cas de figure les plus plausibles sont prévus et modulables. Les orgas recomposeront la situation à partir de celle laissée par les PJs. On ne doute pas que votre imagination saura nous surprendre. Evitez cependant de déclencher des événements trop dissonants par rapport à la thématique Downton Abbey (attaques de zombies ou de trolls, manif de transgenres ou d'écolos, guerre intergalactique ou... fin de la monarchie °O°)

Il se passe toujours quelque chose à Banfield Manor

Il n'est pas impossible qu'un PNJ ou un orga te glisse un petit mot qui t'annonce que tu es pris(e) de maux de tête, que ton brandy a un goût bizarre, ou toute autre sensation, ou encore un souvenir enfoui qui te revient tout à coup...

Pour relancer l'ambiance en cas de flottement, tu peux caser dans une phrase le mot « *distinction* ». A partir de quoi, le ton va monter. Tout devient sujet à polémique. Le jeu se calme dès qu'un PJ dit le mot « *vulgarité* ».

Dans tous les cas, nous serons tous là pour passer de bons moments à recréer l'ambiance de Downton Abbey, alors **amusez-vous !**



Jupons et Plastrons
association loi de 1901