

## 1 Il était une fois... les contes (informations officielles)

L'univers est constitué d'une multitude de mondes, appelés *contes* qui sont tous séparés les uns des autres. Il y a 50 ans, des passages ont commencé à apparaître entre les mondes de manière spontanée et imprévisible, connectant de plus en plus les contes entre eux. Afin d'éviter toute interférence néfaste entre contes et d'établir des bonnes relations, trois personnalités venant de contes très connectés (*Hansel, Le chasseur* (Le petit chaperon rouge) et *Prof* (Blanche-Neige et les 7 nains)) se sont rassemblés en une confrérie, appelée la *confrérie des rêves*.

Au fil des années, la confrérie se développa, explorant les contes pour découvrir de nouveaux passages, gérant la diplomatie entre les contes et s'étendant au fur et à mesure. D'autre part, elle établit un réseau commercial entre ces contes et monta également un service de mercenariat, afin de surveiller les "menaces des contes" et d'éviter que ces dernières ne "fassent basculer le conte" (c'est à dire qu'ils réussissent à prendre le dessus).

Cependant, il arrive à la Confrérie de faire des erreurs, comme ça a été le cas pendant l'incident de Cendrillon. En bref, suite à un concours de circonstance regrettable, les éclaireurs ont mal déterminé la menace du conte. De plus, voulant agir contre une potentielle menace imminente, les événements (non officiels) ont fait que la mauvaise personne a épousé le prince du royaume, sans que la confrérie puisse le savoir à ce moment là. Les premiers contacts diplomatiques furent établis comme d'habitude mais, quelques années plus tard, le conte de Cendrillon tenta de s'emparer militairement des contes voisins, tentative bloquée par la confrérie. Se rendant compte de l'erreur de personne, la Confrérie reconnut sa méprise et pris le monde de Cendrillon sous tutelle.

Une organisation secrète, nommée la *rébellion des grands méchants loups*, tente de contrer clandestinement l'influence de la confrérie. Du fait de la nature d'une telle organisation, les seules informations disponibles publiquement proviennent de rumeurs. Ainsi, il paraîtrait que les rangs de la rébellion soient majoritairement constitués de "menaces de contes" qui en veulent à la confrérie de leur retirer toute chance de pouvoir faire "basculer le conte". D'où la raison pour laquelle ils cherchent à abattre la confrérie. On sait que la rébellion utilise des passages spontanées non découverts par la confrérie et personne ne sait qui est le chef de la rébellion.

Il y a quelques mois, une ONG (nommée la *Société Protectrice des Antagonistes*) a été fondée par *Belle*. Cette dernière lutte contre l'ingérence (devenue quasi-systématique) de la confrérie envers les "menaces de contes", et propose des solutions alternatives d'auto-gestion des contes. La SPA a réussi à obtenir un soutien non négligeable du public et commence tout juste à avoir des soutiens politiques bien placés.

## 2 La murder : le bal d'Hyrule

**Contexte** Très récemment, un passage menant vers Hyrule (Zelda) a été découvert par la Confrérie. Après un premier contact diplomatique, un bal dans le château d'Hyrule est donné, pour fêter la découverte récente du conte. La majorité des personnalités de la Confrérie seront là, plus quelques invités de marque. Ce bal constitue notamment une occasion rêvée de forger des alliances (politiques, commerciales, ...) avec le nouvel acteur politique, voire de comploter pour certains autres. La liste officielle des invités est :

<i>Zelda</i>	princesse d'Hyrule	Hyrule
<i>Hansel</i>	membre du conseil de la confrérie des rêves	Hansel et Gretel
<i>Gretel</i>	femme d'Hansel	Hansel et Gretel
<i>Le Chasseur</i>	membre du conseil de la confrérie des rêves	Le chaperon rouge
<i>Prof</i>	membre du conseil de la confrérie des rêves	Blanche-neige
<i>Le Chat Botté</i>	conseiller de la confrérie des rêves	Le Chat Botté
<i>Le Petit poucet</i>	assistant du conseiller de la confrérie des rêves	Le petit poucet
<i>Le Chapelier Fou</i>	membre de la confrérie des rêves	Pays des Merveilles
<i>Garulfo</i>	membre (récent) de la confrérie des rêves	Royaume de la grenouille et du dragon
<i>Le Narrateur</i>	personnalité éminente	multi-contes
<i>Le Père Noël</i>	personnalité éminente	multi-contes
<i>Belle</i>	membre fondateur de la SPA	La Belle et la Bête

**Combat et forces armées en présence** Il y a 4 niveaux de puissances, allant de très faible à très fort. Une attaque surprise (dans le dos, sans avoir vu venir l'attaque) monte l'attaque d'un cran de puissance. Une attaque non armée (à main nue) baisse l'attaque d'un cran de puissance. Ainsi, une attaque surprise non armée ne change pas le cran (et prend du temps, le temps de rouer de coups ou étrangler la cible). Les forces publiquement en présence sont les suivantes :

Très faible	Bon	Fort	Très fort
Personne lambda	100 gardes du château (Z) Garulfo	10 soldats d'élite (CdR) Le Chat Botté Le Petit Poucet	Le Chasseur

Il est possible de contre-balancer un joueur de niveau de puissance supérieur par le nombre (en gros, un ordre de grandeur de plus de personne du niveau de puissance juste en dessous). Par exemple, en combat loyal, 10 soldats d'élite valent un chasseur, 100 gardes du château valent un chasseur.

**Rumeurs, ou l'art de laisser traîner ses oreilles** Il est possible au cours du bal d'aller discuter avec les autres invités et apprendre quels sont les derniers potins. En pratique, une boîte à rumeurs sera disponible avec un certain nombre de rumeurs écrits sur des bouts de papier à l'intérieur. Il est possible d'en tirer maximum une tous les 5 minutes. Si vous tirez une rumeur que vous avez déjà entendu, vous pouvez en retirer une autre (mais vous ne pouvez pas en re-retirer une troisième si vous connaissez aussi la seconde). Au cours de la partie de nouvelles rumeurs vont régulièrement être rajoutées, suivant ce qui se passe dans les contes.

**Argent et échanges commerciaux** Le bal est également l'occasion idéale de faire des échanges de ressources ou d'informations. Certains personnages commencent avec de l'argent et des ressources et ont pour objectif de récupérer des ressources ou de l'argent.

Afin de donner un ordre de grandeur, une ressource peut être vendue de 1 à 4 unité d'argents, avec une moyenne pour 2,5 unités d'argent. C'est à dire, vendre une ressource à 2 unités d'argent est un bon prix, 3 unités d'argent commence à être cher, 4 unités est très cher et 1 unité est quasiment offert. Bien entendu, des services et faveurs peuvent être échangés en complément ou remplacement de l'argent.

Les échanges d'argent peuvent se faire librement entre joueurs. La gestion des ressources peut se faire uniquement pas **bordereau** interposé. Un bordereau est simplement un bout de papier disant que "[Personne 1] échange [Truc] avec [Personne 2], en échange de [Bidule]", puis le sceau (signature) des deux personnes (qui est impossible à être contrefait). Un échange s'effectue seulement quand le MJ en charge des échanges reçoit le bordereau. Si des ressources sont échangées, le MJ vérifie que les ressources sont toujours disponibles (càd qu'il ne s'agit pas d'un chèque en blanc).

Si une faveur ou un service négocié dans un bordereau n'est pas effectué de manière convenable ou tout bonnement ignoré, la partie trompée peut exposer publiquement le bordereau et dénoncer publiquement que la personne correspondante n'a pas d'honneur. Cela peut notamment avoir des conséquences RPs.

Notez que les bordereaux ne sont valides que pour des échanges instantanés de ressources. Cela veut dire que Hyrule peut participer à des échanges de ressources et argent, même si ce pays décide finalement de couper tout contact avec la confrérie par la suite.

L'argent peut également servir dans d'autres situations, comme acheter des informations ou des services d'une autre personne. Un cas particulier est quand une personne sauve la vie d'une autre personne ou rend un grand service en se mettant en danger considérable. De telles actions créent une dette et il est attendu que le personnage sauvé s'en acquitte. Cela peut être fait plus ou moins à l'amiable, par de l'argent (de 1 à 3 argents, généralement dépendant des risques pris), ou d'autres moyens (informations, service spécifique à rendre plus tard, ...)

### 3 Fondation de la confrérie des rêves (connaissances communes à Hansel, Le Chasseur et Prof)

Il y a 50 ans des passages commencèrent à apparaître entre les contes et des gens/créatures se retrouvèrent perdus dans un autre conte par inadvertance. Suite à une enquête menée par Hansel, Le Chasseur et Prof, alors simples personnalités de leur contes respectifs, vous avez pu identifier la source de ces problèmes. Apparemment, un voyageur nommé *Charles Perrault* utilisait un artefact nommé "la porte des rêves" pour ouvrir ces passages et pour voyager entre les contes. Cependant, ces derniers n'étaient pas refermés derrière lui, bien qu'ils soient placés dans des endroits discrets.

Après l'avoir confronté avec ces informations et lui avoir demandé de cesser ses voyages, Perrault refusa, apparemment convaincu que c'était son droit de voyager où il veut. Enervés, vous lui avez par la suite tendu une embuscade. Cette dernière, organisée par le Chasseur, a dégénéré et Charles Perrault a été tué ainsi que l'un de ses deux compagnons (un enfant s'appelant Jacob Grimm). Son frère, Wilhelm Grimm a réussi à s'échapper, a probablement pas réussi à survivre du fait de ses lourdes blessures, mais vous craignez qu'il ait eu le temps de parler avec des gens avant de mourir. Vous en avez profité pour récupérer la *porte des rêves* (un artefact sous forme de pendentif) et de vous partager cet artefact en trois morceaux.

La situation se stabilisa, mais les passages entre les contes sont restés ouverts. Ainsi, fort de vos appuis diplomatiques dans vos trois contes d'origine, vous avez donc fondé la *Confrérie des rêves* pour chercher activement ces passages et gérer tout ce qui touche à la communication entre les contes. Les premières années, vous vous êtes concentrés à localiser les passages existants entre les contes, et à prendre contact avec les habitants respectifs. Via des longues négociations (et, si nécessaire, quelques complots quand cela était nécessaire), vous avez réussi à imposer la Confrérie comme principale interface diplomatique/commerciale entre tous les contes. De plus, vous aviez même réussi à obtenir des "tutelles" de certains contes (ce qui correspond à un conte administré directement par la confrérie, en échange un certain nombre d'avantages typiquement économiques et militaires, du fait qu'il devient un point de rassemblement de la confrérie).

Il y a une vingtaine d'années, alors que le nombre de passages nouvellement découverts diminuait, la confrérie commença à perdre de la vitesse sur le plan économique et politique (correspondant à une potentielle fin de l'âge des explorations). Afin d'éviter une crise, vous vous êtes mis d'accord pour vous servir secrètement de la porte des rêves de manière régulière et contrôlée, afin de connecter de nouveaux contes aux caractéristiques bien choisies. Vous avez donc découverts les limitations de la porte des rêves :

- Une "limitation de portée" : deux mondes connectés ne doivent pas trop différer.
- Le temps de recharge de l'artefact (d'environ 6 mois)
- La capacité d'imagination de l'utilisateur

Afin de pouvoir gérer la confrérie qui commence à prendre une ampleur considérable, vous avez recruté de multiples conseillers, à la tête desquels se trouve le *Chat Botté*. Ces derniers font constamment les états des lieux géopolitiques et commerciaux de la Confrérie et des contes et vous fournissent régulièrement des rapports détaillés. Ces mêmes rapports sont utilisés pour que vous en déduisiez le meilleur conte que l'on devrait relier à la confrérie actuellement.

Au fil des années, des contes de plus en plus étranges furent connectés, comme par exemple le *royaume de la Grenouille et du Dragon* (d'où vient le prince *Garulfo*, connecté il y a 5 ans, membre de la confrérie depuis). Par exploration de ces nouveaux contes, vous aviez retrouvé des nouveaux passages connectés vers

votre réseau de contes (généralement donnant sur des endroits très peu accessibles, et donc qui avaient très peu de chances d'être découvert de votre côté), appuyant le fait que vous n'aviez finalement pas fini par découvrir tous les passages laissés par Perrault.

Au niveau diplomatique, un incident notable s'est produit il y a 10 ans, dans le conte de Cendrillon. Un passage venait d'être découvert vers ce monde et une équipe d'explorateur était en cours d'exploration. Ces derniers sont tombés en pleine nuit sur de la magie potironnesque avec "du lierre grouillant de partout", qui semblait maléfique. Du coup, ils n'ont pas eu d'autre choix que de "sécuriser la zone" discrètement et d'interpeller les deux personnes présentes à ce moment (dont une (la méchante sorcière potironnesque ayant fortement résistée et a fini par être tuée).

Le reste de l'exploration du conte et de la prise de contact se passa normalement et un accord commercial fut conclu entre la confrérie et le nouveau roi du royaume (ce dernier ayant été très récemment marié). Tout semblait relativement normal (il y eut quelques rapports de persécution du peuple du conte en question, mais il s'agissait de problème en dehors de la juridiction de la Confrérie), jusqu'au jour où la reine a convaincu le roi d'envahir les contes voisins afin d'agrandir son royaume. S'en suivit une guerre de 7 mois qui se conclut par une victoire de la confrérie (notamment grâce à la "découverte inopinée" d'un passage stratégiquement bien placé pour envahir leur conte), et la mise en tutelle du conte de Cendrillon.

Peu après ces événements, un mouvement de résistance (surnommé *la rébellion des grands méchants loups* par le Chasseur) a commencé à s'exposer au public et annoncer ouvertement leur lutte contre la confrérie. Leurs méthodes préférées sont le sabotage (d'installation, ...), les complots politiques, la contrebande (vous supposez par passages non découverts par la confrérie), mercenariat concurrent, ... Hansel avait entendu parlé de ce mouvement il y a 30 ans environ, mais leurs actions tenaient plus de la résistance passive et de la distribution de tract qu'autre chose. Le chasseur est occupé à traquer ces rebelles avec une partie de ses mercenaires.

Ce soir, vous comptez utiliser la porte des rêves pour créer un passage partant d'Hyrule vers quelque part d'autre (soit vers un conte déjà relié, si Hyrule semble ne pas vouloir de tutelle de la Confrérie, soit vers un nouveau conte dont les caractéristiques sont à déterminer).

## 4 Il était une fois... ton personnage : Prof

**Nom** Prof

**Conte d'origine** Blanche-Neige et les 7 nains

**Stéréotype** Fondateur de la confrérie des rêves - marchand légèrement lâche

**Objectif** Obtenir les ressources pour la confrérie, puis gagner un maximum d'argent (pour se faire une marge personnelle)

**Atout majeur** Tête des forces commerciales de la confrérie

**Inconvénient majeur** Avare

**Possessions** Tiers de médaillon (porte des rêves), 9 unités d'argent (2 de la confrérie, 7 du raid sur Barbe Bleue).

**Ressources** A besoin de *bois*, *nourriture* et *minerais*. Possède du *textile*.

**Entraînement au combat** Très faible, mais la confrérie a 10 gardes d'élites

### Description du personnage.

**Histoire personnelle** Voilà 50 ans que tu es à la tête de la confrérie, avec *Hansel* et *le Chasseur*. Des trois fondateurs, tu t'occupes de la partie commerciale, c'est à dire de l'économie des contes liés à la confrérie et des échanges de ressources entre contes (moyennant une taxe raisonnable permettant de financer la Confrérie elle-même). En comparaison, Hansel s'occupe de la politique et de la diplomatie, et le Chasseur du mercenariat et de la gestion des menaces.

Tu voyages beaucoup pour ton travail et, vu le nombre d'opportunités se présentant, tu voyages souvent séparément de ton assistant principale, le *Chat Botté*, qui s'occupe essentiellement d'évaluer l'état des marchés pour que vous puissiez intervenir avec un contrat commercial bien placé. Ce dernier a récemment recruté un assistant, le *Petit Poucet* qui, d'après lui, est très prometteur.

Actuellement, la confrérie manque de *bois, nourriture et minerais*, suite à des attaques de la rébellion il y a plusieurs mois, qui ont brûlé un entrepôt de bois et volé du minerais. Ainsi, il y a 6 mois, vous avez créé un passage vers Hyrule, que vous savez contient ces ressources. Afin de les obtenir, Hansel proposa au Chasseur de piler les coffres de Barbe Bleue afin d'avoir suffisamment de fonds.

Le plan initial est de proposer 3 unités d'argent pour chaque ressources, afin de s'assurer une alliance et s'établir comme un bon partenaire commercial vis à vis d'Hyrule. Après, tu comptes, disons, "adapter" le plan et essayer de te faire un maximum de marge. Le plus d'argent tu obtiens à la fin, le plus de marge personnelle tu as, et tu espères pouvoir te payer une villa (si tu arrives à finir avec 4 unités d'argent). Si tu arrives à finir les négociations avec 8 unités d'argent, tu es certain que tu peux prendre une retraite plus que confortable dans un des contes les plus ensoleillés et paradisiaques de la confrérie.

Hansel sait (parce que c'est Hansel) que tu vas probablement adapter le plan, et t'a averti clairement que tu as intérêt à obtenir ces ressources ou sinon il ne va pas être content (et tu sais très bien que les gens envers qui Hansel n'est pas content ont tendance à avoir une vie très courte). Au pire du pire, tu penses pouvoir trouver ces ressources sur le marché noir de la confrérie au prix fort (4 pièces d'or par tour).

Concernant ta ressource de textile, tu aimerais bien t'en débarrasser à bon prix, mais il te faudrait trouver un acheteur d'abord. . .