

## Zelda, princesse d'Hyrule

### 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).

### 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.

**Enquêtes et réseaux d'espionnage** Si vous lisez ces lignes, votre personnage a la possibilité de lancer des enquêtes. Pour faire cela, allez voir le MJ, dites ce que vous voulez lancer comme enquête et il vous donnera un temps (en moyenne 10 minutes, mais variable suivant la difficulté). Une fois ce temps écoulé, revenez voir le MJ et il vous donnera le résultat de l'enquête.

**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 créées 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 Il était une fois... ton personnage : Zelda

**Nom** Zelda

**Conte d'origine** Hyrule

**Stéréotype** Prétendante à l'intégration de la Confrérie des rêves - politiquement inconnue

**Objectif** Arriver au "meilleur" accord possible, au minimum un qui te permettra de te défendre contre Ganon si besoin est.

**Atout majeur** Est chez elle - Contrôle la garde du château

**Inconvénient majeur** Des grosses lacunes concernant la politique multi-conte

**Possessions** Un ocarina (invoque *Link*, garde du corps très fort qui peut la mettre en sécurité très rapidement) - une dague - 1 unité d'argent (ses coffres sont à sec)

**Ressources** Possède du *bois*, du *minerai* et de la *nourriture*, mais n'a pas forcément envie de se séparer des deux dernières.

**Entraînement au combat** Très faible, mais a Link et contrôle la garde du château (100 soldats "bon")

### Description du personnage.

**Histoire personnelle** Tu es la reine d'Hyrule depuis de nombreuses années, aux côtés de ton fidèle *Link*, le héros qui a sauvé de nombreuses fois le royaume. La plus part des crises ont été causées par *Ganondorf*, un sorcier immortel, chef du peuple du désert (un pays voisin belliqueux dont le climat est dur) et se réincarnant régulièrement entre diverses tentatives d'invasion d'Hyrule.

Il y a quelques mois, des hommes se sont présentés à toi et ont prétendu venir d'un autre "conte" par un passage magique. Ces derniers seraient des éclaireurs de la *Confrérie des rêves*, une organisation multi-conte chargée de gérer les communications entre contes (notamment pour préserver leurs cultures uniques, gérer leur rapports diplomatiques ou commerciaux et pour proposer une aide militaire pour lutter contre les "menaces de contes"). Après quelques discussion préliminaires, une date de rencontre avec les dirigeants de la confrérie a été décidée, et tu en as profité pour annoncer un bal et inviter "toute personnalité importante des contes".

Actuellement, tu ne sais que penser de la confrérie. Leur offre est alléchante, mais ces derniers constituent pour le moment ta seule source d'information. Ainsi tu aimerais pouvoir confirmer leurs informations et leur intentions, et tu veux profiter du bal pour avoir d'autres versions de leur histoire.

Au niveau des négociations avec la confrérie, de ce qu'on t'a raconté, il y a trois grandes catégories d'accords possibles :

- Pas de relations avec la confrérie : la confrérie ne s'impliquera pas dans Hyrule, et Hyrule n'aura pas accès aux autres contes
- Relations commerciales avec la confrérie (et quelques personnes importantes seront autorisées à voyager entre les contes)
- Tutelle de la confrérie : Hyrule devient vassale de la confrérie, conférant un maximum d'avantage commerciaux, ou une présence militaire renforcée pour gérer une menace de conte (du fait qu'elle devient un des quartiers généraux de la confrérie).

Dans tous les cas, l'accord politique définitif sera signé dans quelques jours, ce qui te laisse l'opportunité de changer d'opinion, voire de renégocier les termes de l'accord pendant la soirée. Les accords commerciaux peuvent par contre s'effectuer pendant la soirée.

Vu que tu es chez toi, tu as libre contrôle du planning de la soirée, du moment que ça reste raisonnable. Ainsi, tu peux décider quand placer les négociations entre les différents invités. De plus, tu contrôles les gardes du château (qui sont une bonne centaine, mais pas d'un excellent niveau) qui sont chargés de la sécurité des membres de la soirée. Pour ta protection personnelle, tu peux utiliser ton ocarina pour téléporter *Link* à tes côtés, qui te protégera contre toute attaque sans réfléchir, puis qui vous re-téléportera en lieu sûr.

La confrérie a exigé d'avoir une petite force armée, afin d'assurer la protection de leur dirigeants. Ainsi, tu as dû accepter 10 soldats d'élite contrôlés par *Le Chasseur* (le chef militaire de la confrérie), *Hansel* et *Prof*.

Tu as certains de tes éclaireurs qui surveillent l'incarnation actuelle de *Ganon* ainsi que les temples abritant les morceaux de la trIFOIRCE. Connaissant ses pouvoirs, tu penses qu'il est au courant de l'arrivée de la confrérie ainsi que des événements récents, mais semble ne pas agir pour le moment. Ce dernier semble actuellement rassembler ses forces, et tu espères tirer de ce bal suffisamment d'alliés ou de moyens pour contrer une éventuelle invasion. L'existence de la trIFOIRCE semble être actuellement inconnue de la confrérie, et tu comptes bien que ça reste ainsi.

**Négociations commerciales** Tu as des ressources de bois, minerai et nourriture dont tu peux te séparer, le problème étant que tu as potentiellement besoin des ressources de minerai et nourriture pour pouvoir mettre en place des défenses contre une invasion de Ganon. Ton problème principal est que tes coffres sont quasiment vides (d'où ton unique unité d'argent). Tu as l'intuition que ça vient des subventions que tu as fait envers l'industrie de poterie (Link ayant une étrange obsession de vouloir les casser en faisant des roulades dessus et en donnant des coups d'épée...), mais tu n'as pas encore regardé ça en détail.

Tu as plusieurs moyens de te défendre contre Ganon :

- Soit récupérer 10 unités d'argent afin d'embaucher des mercenaires hors-contes (leur matériel (utilisation des ressources de minerai et de nourriture) étant inclus dans le prix)
- Soit récupérer 5 unités d'argent tout en gardant sa nourriture et minerai, afin de pouvoir former elle-même une milice.

D'autres solutions peuvent exister, mais il faut que tu en parles avec tes conseillers (HRP : MJ) pour vérifier si elles peuvent marcher.