

Gretel, femme de Hansel (membre du conseil de la confrérie des rêves) - Hansel et Gretel

## 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 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 : Gretel

**Nom** Gretel

**Conte d'origine** Hansel et Gretel

**Stéréotype** Épouse d'un fondateur de la confrérie - courtisane intrigante (option ragots) - xénophobe

**Objectif** Soit se débrouiller pour qu'Hyrule se retrouve "esclave de la confrérie" (c'est à dire en tutelle), et de manière générale rendre la vie très dure aux nouveaux contes (le tout sans se faire griller par son mari Hansel)

**Atout majeur** Réseau de courtisanes (peut ajouter des rumeurs discrètement - peut demander à être avertie immédiatement si une rumeur concerne un sujet spécifique)

**Inconvénient majeur** Xénophobe convaincue (et n'en démordra pas)

**Possessions** Une supeeeerbe robe de soirée... et 2 unités d'argent (venant de ses fonds personnels et de généreux donateurs xénophobes)

**Entraînement au combat** Très faible

#### Description du personnage.

**Histoire personnelle** Voilà un peu moins de 50 ans que tu es marié à ton ami d'enfance, *Hansel*. Bien que tu n'y connaissait pas grand chose à la politique, tu as rapidement pris goût et est devenue compétente. Au point où Hansel te charge de temps à autre d'assister à des réceptions diplomatiques à sa place quand ce dernier est trop occupé. Ainsi, tu connais bien les rouages internes de la confrérie. Contrairement à Hansel qui s'intéresse plus à la diplomatie, tu t'es concentré sur la confrérie elle-même pour te créer des alliés politiques à travers les nombreuses réceptions/bals donnés à travers les contes.

Depuis environ 15 ans, tu trouves que les nouveaux contes découverts sont de plus en plus bizarres comparés aux contes "originaux". Notamment, tu as le sentiment que ces derniers ne devraient pas s'appeler "contes" et devraient pas avoir le même statut dans la confrérie que les contes originaux. Ce sentiment s'est renforcé au fil des années, et est également présent chez une large partie de l'auto-proclamée "noblesse" des contes (les dirigeants des contes originaux).

Pour le moment, vous vous servez de vos influences pour rendre subtilement la vie dure aux "nouveaux" de la Confrérie, notamment en sabotant leur intégration pour les forcer à opter pour un choix largement en faveur pour la confrérie, à travers des ragots, rumeurs, sabotage de relations commerciales. Tu comptes justement faire de même ce soir à propos de l'intégration d'Hyrule dans la confrérie.

Ton mari n'est absolument pas d'accord avec toi et vous vous êtes pris le bec de nombreuses soirées sur ce sujet. Étant au cœur de la confrérie, tu as remarqué qu'étrangement chaque nouvelle connexion découverte arrangeait la confrérie. Du coup, tu suspectes que Hansel n'a pas une main dedans, même si tu n'as aucune idée du moyen utilisé, et encore moins de preuve...

Au fil des années, tu as réussi à te créer un réseau de courtisanes. Ce réseau te permet de faire circuler discrètement des informations (max 1 toutes les heures) et de t'avertir dès qu'une rumeur concernant un sujet précis commence à circuler.

De plus, tu sais que *Garulfo* cherche ces derniers temps à monter en grade dans la confrérie, tout en étant relativement naïf. Tu penses donc pouvoir l'utiliser, la question étant comment...