

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 Il était une fois... ton personnage : Belle

Nom Belle

Conte d'origine La Belle et la Bête

Stéréotype Fondatrice de la SPA - ennemie politique de la confrérie - influence politique

Objectif Être une épine dans le pied de la confrérie, notamment à l'occasion des négociations avec Hyrule
- militer pour la SPA

Atout majeur Poids politique - Peut introduire de nouvelles rumeurs

Inconvénient majeur Surveillée par la confrérie (qui n'hésitera pas à l'abattre si elle fait un faux pas)

Possessions Un sens de la répartie à tout épreuve - 3 unités d'argent (fonds de la SPA)

Ressource Possède de la *nourriture* (vient de donation... parce qu'une miche de pain, plus une miche de pain, ...).

Entraînement au combat Très faible

Description du personnage.

Histoire personnelle Tu es originaire d'un conte quelconque dans lequel tu étais la plus belle fille du village et où tu vivais avec ton vieux père. Après une cueillette de champignons ayant mal tournée, tu as été recueillie par *la Bête*, un prince maudit vivant dans un immense château au fond de la forêt peuplée d'objets animés. Après quelques jours passés en sa compagnie, vous vous êtes surpris à tomber amoureux l'un de l'autre, et tu as décidé de rester vivre dans la forêt, pour passer le restant de tes jours avec lui.

Cependant, il y a quelques années, la Bête a été tuée par *le Chasseur* pendant un raid lancé par la Confrérie. Le raid a été déclenché par un de tes anciens prétendants qui pensait que tu étais séquestré par la Bête. Tu as bien entendu pas bien pris sa mort, et, après t'être superbement disputée avec le Chasseur (qui a dû t'assommer pour te ramener à ton village), tu as décidé de pourrir la vie de la Confrérie.

Ainsi, tu as fondé une Organisation Non Gouvernementale nommée la *Société Protectrice des Antagonistes* (SPA). L'objectif principal de la SPA est de défendre les droits des antagonistes des contes (le terme "menace de conte" étant connoté, presque trop injurieux et le terme de "méchant de conte" quasiment une insulte). Notamment, tu milites pour rendre la liberté de mouvement aux antagonistes surveillés par la confrérie, t'opposant complètement à la politique expéditive de prévention du Chasseur. La SPA a eu un bon accueil de la société et beaucoup de militants t'ont rejoint dans ta lutte.

Tu as eu vent qu'un nouveau conte (nommé *Hyrule*) a été récemment découvert et qu'une soirée va se tenir. Tu as réussi à faire jouer tes relations pour t'inclure (un peu de force) dans la liste des invités. Tu comptes donc, comme d'habitude, poser les questions gênantes et être une véritable épine dans le pied politique de la confrérie. Notamment, tu penses avoir plein d'anecdotes sordides à raconter à *Zelda*, la dirigeante d'Hyrule. Inversement, la confrérie te surveille attentivement et, bien qu'ils ne peuvent pas s'en prendre à toi sans raison sans provoquer de grands remous politiques, ils sont prêts à t'enfermer au moindre faux pas de ta part.

Il va donc être subtile dans tes tentatives d'influencer les négociations. Par exemple, grâce à tes appuis politiques, tu peux faire discrètement passer des rumeurs durant la soirée sans trop de problème. La *rébellion des grands méchants loups* pourrait constituer une autre piste. Notamment, peu après avoir établi la SPA,

le *Petit Poucet* t'a contacté et s'est dévoilé comme appartenant à la rébellion. Les rares informations que tu as sur la rébellion ont été déformées par la confrérie, du coup tu espères discuter avec lui pour voir si vos objectifs sont effectivement communs, puis, si c'est le cas, pour réfléchir à comment coordonner vos deux organisations pour mettre à bas la confrérie.

Inversement, tu comptes enquêter sur les menaces de conte locales à Hyrule, afin de voir comment elles sont traitées, et remédier à la situation si ce n'est pas à ton goût.