

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.

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 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 : Le chat botté

Nom Le chat botté

Conte d'origine Le chat botté

Stéréotype Leader de la rébellion "des grands méchants loups" - Révolutionnaire fourbe

Objectif (A terme) Mettre à bas la confrérie - Convaincre Hyrule de rejoindre la rébellion

Atout majeur Infiltré dans la confrérie - organisation secrète derrière lui - Allié sûr : *Petit-poucet*

Inconvénient majeur Ne doit surtout pas être découvert

Possessions Une dague (passée à travers la sécurité grâce à la rébellion) - 2 unités d'argent

Ressources Possède du *minerais* (pillé des entrepôts de la confrérie, il n'est pas sensé en avoir et donc ne doit pas se faire prendre par la confrérie) et du *textile*. Recherche de la *nourriture* pour nourrir ses troupes.

Entraînement au combat Fort

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton conte est membre de la confrérie depuis voilà près de 45 ans, alors fraîchement fondée par *Hansel*, *Le chasseur* et *Prof*. Au début, ça t'a semblé une bonne idée, l'organisation était naissante et les avantages commerciaux intéressants, mais tu as déchanté petit à petit quand tu as vu que la confrérie profitait énormément de son monopole pour avoir une grande influence (politique, militaire (sous couvert de "chasser les menaces de contes" et économique) sur ses membres.

Il y a 30 ans, tu as donc fondé en toute discrétion un mouvement clandestin de lutte contre l'influence de la confrérie. Vous proposiez à la base des services de contrebandes (en utilisant des passages non encore découverts par la confrérie) et de mercenariat (pour éviter la présence des forces de la confrérie dans le territoire). Au niveau du dernier point, vous aviez été surpris de constater qu'un bon nombre de soi-disant "menaces de contes" vous ont rejoint de plein grès, las d'être martyrisés par la confrérie. Ces derniers vous ont fournis la force militaire qui vous était nécessaire pour perdurer, mais vous avez coûté un surnom (qui vous a été donné par *le Chasseur* après une traque sans succès à votre rencontre) de "rébellion du grand méchant loup".

À propos des menaces de contes, tu sais que certains sont dangereux et irrémédiables, mais, pour avoir travaillé avec certains, tu penses que l'environnement qui leur était offert par leur conte d'origine est en grande partie responsable de leur comportement criminel. Ainsi, tu penses qu'une meilleure solution serait de leur proposer un contact extérieur à leur conte qui leur offre une alternative respectable à leur position actuelle (typiquement, pour un loup des bois, la gestion d'un élevage de lapins : leur appétit peut contrebalancer les explosions de population). L'existence même de la rébellion est la preuve même qu'une telle solution marche,

vu que tu n'as pour le moment eu aucun problème de la part des menaces de conte recrutées, une fois la sélection en entrée effectuée.

Il y a 20 ans, les 3 fondateurs de la confrérie t'ont recruté comme "conseiller socio-économique", chargeant toi et tes subordonnés de mesurer l'état des contes membres de la confrérie et de leur fournir des rapports mensuels. Cela t'a donné une bonne raison de bouger constamment entre les contes et d'implanter la rébellion un peu partout.

Il y a 10 ans, l'incident de Cendrillon se produisit et tu as eu la preuve flagrante de l'incompétence et de la dangerosité de la Confrérie. Cette dernière étant plutôt bien implantée dans quasiment tous les contes, vous vous êtes tournés vers le sabotage des installations de la confrérie et la propagande un peu plus active. De ton côté, tu as remarqué une relation étrange entre les rapports que tu fournissais et les contes découverts quelques mois après : quasi-systématiquement, le monde découvert arrange la confrérie que ce soit à cause d'une ressource, de la présence d'un certain type de compétence ou de sa position "géographique" entre différents contes (qui finit par renforcer les réseaux commerciaux, comme parfois suggéré dans tes rapports). Du coup, tu soupçonnes fortement la confrérie d'avoir un moyen de créer des passages, et de s'en servir au moins depuis les 20 dernières années.

Ce soir, tu as plusieurs objectifs :

- Indépendamment d'Hyrule, prendre contact indirectement (peut-être via le Petit Poucet ?) avec *Belle*, fondatrice de la *Société Protectrice des Antagonistes*, dont les buts sont en grande partie communs avec la rébellion, mais dont les moyens différents. Vous comptez négocier afin de voir si vous pouvez renforcer vos deux organisations.
- Tu as compris que *Zelda*, la dirigeante du royaume d'Hyrule, n'a eu qu'un minimum d'informations sur le monde qui l'entoure, et probablement une vision déformée de la confrérie. Il te semble nécessaire de la mettre subtilement au courant (notamment des dérives de la confrérie) afin qu'elle n'accepte pas sans réfléchir un accord avec cette dernière.
- Notamment, Hyrule possède les ressources (*bois* et *minerais*) que vous avez justement fait exprès de viser ces derniers mois pour créer une pénurie chez la confrérie et la déstabiliser. Du coup, ça t'arrangerait que cet accord ne se fasse pas.
- Si l'occasion se présente, il serait bien de négocier la participation d'Hyrule dans la rébellion contre les services de cette dernière. C'est à négocier, et encore une fois tu comptes potentiellement faire passer ça via le Petit Poucet.

Tu connais plutôt bien *Garulfo*, un membre récent de la confrérie et tu as pu discuter longuement avec lui de sujets divers allant de philosophie à économie en passant par les sciences. Tu ne lui as pas révélé ton appartenance à la rébellion, mais tu sais que ce dernier espère monter en grade dans la confrérie pour améliorer le système. Tu ne peux que louer ses efforts, mais tu penses que ce système ne peut de base pas bien fonctionner à cause du trop grand pouvoir donné par le monopole.

Tu as à ton service *le Petit Poucet* qui te sert de fidèle bras droit de la rébellion et (jusqu'à récemment) d'agent de terrain. Aux yeux de la confrérie, il s'agit de ton assistant personnel (dont tu as vanté les compétences). Sur un autre plan politique, il s'est secrètement dévoilé à *Belle* comme étant membre de la rébellion et sert actuellement de contact entre la rébellion et la Société Protectrice des Antagonistes. Tu n'as aucun doute sur la loyauté du Petit Poucet, tout comme ce dernier n'a aucun doute sur la tienne.

Le *Petit Poucet* a également réussi à infiltrer 2 gardes de la rébellion dans les 10 gardes d'élites du Chasseur, près à se retourner si l'ordre est donné (signal et action précise à déterminer pendant la soirée).

HRP : Le petit poucet est le seul joueur à qui tu peux monter ta fiche de perso (discrètement!!!) au cours de la partie. Il peut faire de même avec toi.