

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.

3 Il était une fois... ton personnage : Barbe bleue

Nom officiel Le père Noël

Identité secrète Barbe bleu

Conte d’origine Barbe bleu

Stéréotype Bourrin planqué cherchant à se venger du commanditaire du pillage de son conte par la confrérie

Objectif Se venger - Infliger le plus de dégâts à la confrérie - à la limite, survivre

Atout majeur Liens avec la rébellion - Une force de combat sur-humaine

Inconvénient majeur Couverture douteuse - tempérament (très) impulsif

Possessions Nada (à cause de la sécurité)

Entraînement au combat Très fort. Officiellement, très faible.

Description du personnage.

Histoire personnelle Tu es, ce qu'on appelle un "antagoniste" de conte (ou une "menace de conte", dicit la confrérie). Pourtant, tu n'es jamais "délibérément méchant" et tu ne projette absolument pas d'envahir les contes. Juste que tu as été très malchanceux dans ta vie amoureuse (ta fortune attirant de vraies garces et d'autres qui venaient là juste pour fouiner) et que tu as tendance à avoir des réactions parfois un peu trop excessives (comme les égorger quand elles te tapaient trop sur le système).

Il y a une trentaine d'années la confrérie est arrivée dans ton conte, et les villageois du coin ont apparemment accepté un accord commercial. Cependant, tu as appris après coup qu'une clause de ce contrat stipulait que des mercenaires de la confrérie te surveillent constamment (soi-disant pour éviter que tu partes tuer toutes les femmes de ton village). Au début, cette surveillance restait acceptable, mais, au fil des années, elle se durcit, jusqu'à presque t'interdire de sortir de chez toi sans donner de bonne raison donnée au préalable.

Néanmoins, la rébellion a réussi à te contacter par l'intermédiaire du *Petit Poucet*. Ces derniers t'ont convaincu de les rejoindre (ils semblaient avoir besoin de forces armées pour combattre les hommes de la confrérie, et vu ta condition d'ogre à force surhumaine), contre des extractions régulières de ton conte (pendant lesquelles tu peux respirer un coup). Les dix dernières années, tu as pu donc mener de nombreuses actions musclées (d'embuscade, de sabotage, ...) au nom de la rébellion, sans que la confrérie se rende compte de tes disparitions périodiques.

Il y a environ une semaine, en rentrant d'une n-ième mission, tu as trouvé ton château quasiment complètement détruit, ton coffre vidé et le cadavre de ta femme actuelle (qui, certes, était un peu dépensière, mais qui avait tenu un an!). Tu n'as pas trouvé trace de tes surveillants et les quelques informations glanées dans le village voisin indiquent un raid de la confrérie. Tu es donc rentré dans une fureur folle.

Après avoir démoli à moitié le village et fuit les renforts de la confrérie qui commençaient à se rassembler, tu as réussi à rejoindre une cache de la rébellion (actuellement désertée). En entendant parlé de la réception se tenant à *Hyrule*, tu t'es teint la barbe et tu as récupéré un déguisement pour te faire passer pour le *Père Noël* (une personnalité multi-contes généralement peu intéressée par la politique)

Ton but est donc de te venger de la confrérie, surtout de celui qui a commandité l'opération de destruction de ton château. Vu que tu es techniquement à la rue, ça ne te dérange limite pas si tu ne survis pas, du moment que le commanditaire en question meurt avec toi.

HRP : Vu que la mort de ce personnage est très probable, un personnage de remplacement (à décider par le MJ) sera fournis en milieu de partie, si le joueur veut continuer à jouer.