

Garulfo, membre (récent) de la confrérie des rêves - Royaume de la grenouille et du dragon

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-conte |
| <i>Le Père Noël</i> | personnalité éminente | multi-conte |
| <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 : Garulfo

Nom Garulfo

Conte d'origine Royaume de la grenouille et du dragon

Stéréotype Récemment arrivant dans la confrérie - idéaliste - ambitieux

Objectif Améliorer le mode de fonctionnement de la confrérie - monter en grade dans la confrérie (pour être mieux placé pour accomplir le premier objectif)

Atout majeur Particulièrement ouvert d'esprit - Parle aux animaux (réseau privé d'informateurs)

Inconvénient majeur Un poil trop idéaliste

Possessions Un optimisme à tout épreuve - une dague - 3 unités d'argent

Ressources Possède de la *nourriture*. A établi un pré-accord avec le pays des merveilles visant à récupérer du *bois* contre 2 unités d'argent.

Entraînement au combat Bon

Description du personnage.

Histoire personnelle Au début de ta vie, tu étais une grenouille. Tu vivais tranquillement dans ta mare avec ton meilleur ami Flubert (un canard de la plus belle espèce), mais tu t'ennuyais à mort... Jusqu'au jour où tu décidas de passer un contrat avec une fée, qui te lança un sort pour que tu prennes une apparence humaine dès qu'une princesse t'embrassera. Suite à une série d'événements plus ou moins compliqués (une histoire de dragon, mais bon on va pas rentrer dans les détails) tu es arrivé à la tête de ton royaume. Ton règne fut majoritairement l'occasion de tester de nombreuses utopies, donnant le meilleur de toi-même et cherchant à trouver le meilleur fonctionnement social. Il est à noter que tu as gardé ta capacité grenouillesque à communiquer avec les animaux. . .

Il y a 6 ans, tu as été contacté par des éclaireurs d'une certaine "Confrérie des rêves". Ces derniers ont découvert un passage magique reliant ton royaume à d'autres "contes" (de ce que tu as compris, un endroit tellement loin qu'on ne peut pas y aller à pied). Après quelques discussions avec leur dirigeant, tu as négocié ton intégration dans la confrérie, contre quelques accords commerciaux bien placés, de nombreux échanges d'écrits (histoire de renouveler ta bibliothèque) et un stock inépuisable de partenaire de conversation (près à s'emporter avec toi dans des discussions philosophiques poussées, comme c'est le cas notamment du *Chat Botté*) ou d'adversaires contre qui t'entraînent aux armes. Ton conte a donc fini par s'intégrer à la confrérie il y a 5 ans.

A travers tes discussions, tu t'es rendu compte que la confrérie n'était pas forcément le meilleur système qui soit. Notamment, ses fondateurs centralisent les pouvoirs et ne laissent que très peu de marge de manœuvre aux contes. De plus, certains incidents se sont déjà produits (comme ce fut le cas de l'accident de Cendrillon,

apparemment causé par accident par la confrérie et non assumé pour des raisons "politiques" qui t'échappent). Ton opinion actuelle sur le sujet est qu'un équivalent de la confrérie reste tout de même nécessaire (notamment tu salues leur effort de préservation de la culture et des niveaux technologiques de chaque contes), mais que plusieurs améliorations du système seraient la bienvenue.

Ainsi, tu t'es fixé comme but de monter en grade dans la confrérie par la force de tes idées et de ta motivation, dans l'espoir d'en prendre la tête un jour et de changer les choses pour le bien de tous.

Du fait de tes origines, tu peux communiquer avec les animaux (fait non connu de la confrérie). Par exemple, il y a des souris et des chouettes au château d'Hyrule, entre autres. Les animaux étant simple par nature, ils ne mentent pas, mais les informations qu'ils peuvent te rapporter peuvent être déformées par leur point de vue (notamment, les animaux ne comprennent généralement absolument pas les affaires humaines). De plus, ils ne se mettent volontairement pas en danger, ni eux, ni leur proche. Ces animaux peuvent faire également d'autres tâches simples (comme surveiller un lieu, ...). L'inconvénient est que tes animaux ne s'aventureront pas loin pour récupérer des informations.

Au dernier grand rassemblement de la confrérie, tu as réussi à pré-négocier un accord avec le Chapelier Fou afin d'obtenir du bois (vu que tu ne vas pas couper tes forêts, vu que c'est là où tes amis habitent) contre 2 unités d'argent. Tu n'avais pas de liquide sur toi à ce moment, du coup vous avez repoussé l'échange à ce bal. Parmi les 3 unités d'argent que tu possèdes, il y en a ainsi 2 de destiné au Chapelier Fou (une fois le bordereau déposé).

Enfin, le passage découvert menant à Hyrule communique directement avec ton conte. Tu veux donc en apprendre plus sur ton voisin et voire si tu peux établir des relations commerciales intéressantes sur une plus longue durée (tu sais que tu auras d'ici quelques mois au minimum des stocks de *nourriture*, du fait de la production optimisée de tes fermes).