

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).

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 écrites 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 : Black Hat

Nom officiel Le représentant du Chapelier fou

Identité secrète Black Hat (xkcd)

Conte d'origine Officiellement, le pays des merveilles. Officieusement, un endroit bizarre nommé "xkcd".

Stéréotype Troll en puissance disposant d'un fournisseur d'artefacts détonants

Objectif Mettre le bordel, de la façon la plus trollesque possible

Atout majeur Passage découvert à l'arrière du château - Femme pouvant lui faire passer des artefacts magiques pour provoquer le chaos

Inconvénient majeur Aucune idée de la situation politique actuelle - ne connaît personne

Possessions Un téléphone portable

Entraînement au combat Très faible

Description du personnage.

HRP Je conseille la lecture des xkcd 1776 (Reindeer), 1777 (Dear Diary), 515 (No one must know) et des 5 "Journals" (374, 377, 405, 432 et 433) pour avoir une idée du personnage.

Histoire personnelle Toi et ta femme (*Danish*) venez d'un "endroit" bizarre, que tu supposes être une dimension parallèle. Un jour, alors que tu te promenais avec ta femme (qui t'égale au niveau trollitude) à tapisser le grand canyon de portails (avec un portal-gun que vous avez... euh... "trouvé" quelque part), la réalité du coin en a eu marre de se faire autant malmener et vous a expulsé dans une dimension connexe.

Vous vous êtes donc retrouvé au milieu d'un labyrinthe végétal (que vous vous êtes empressé de désherber en ligne droite) peuplé de cartes géantes (que vous avez menacé, en brandissant un jeu de coinche, de miniaturiser). Suite à divers événements impliquant notamment une histoire de drogue (option léchage de papillon saturé à l'opium), d'expérience de physique quantique utilisant un chat errant et d'utilisations non conventionnelles des potions d'agrandissement pour couler définitivement l'industrie locale de viagra (fallait pas vous spammer), vous avez fini par kidnapper le *Chapelier fou* pour mettre la main sur sa (gigantesque) réserve de thé...

Après l'avoir torturé un peu (en lui faisant boire du café trop salé et du thé au poivre), vous avez appris que vous étiez dans un "conte" appelé le *Pays des merveilles*. De plus, ce conte était relié à plein d'autre, et une organisation nommée la *Confrérie des rêves* contrôle l'utilisation des passages entre les mondes. Notamment, une réception va se tenir dans un conte voisin, nommé *Hyrule*, réunissant tous ses membres importants.

Après quelques recherches, vous êtes tombé complètement par hasard sur un passage donnant à l'arrière du palais d'Hyrule. Ainsi, tu es parti pour t'infiltrer dans la soirée, sous couvert d'être le *représentant du Chapelier fou*, intéressé par Hyrule en tant que royaume voisin. Seul problème : tu ignores qui est qui... mais bon, tu improviseras bien quelque chose sur place. Pendant ce temps, Danish reste en stand-by pour à la fois surveiller le Chapelier fou pendant la soirée, et pour te filer du matériel nécessaire pour perturber la soirée (notamment des artefacts récupérables dans les contes voisins) à travers le passage découvert.

Au niveau des communications, tu communique par téléphone portable avec Danish (ces derniers semblent fonctionner entre des contes connexes, et tu t'es arrangé pour ne pas payer la facture). Ce dernier détonne un peu par rapport au niveau technologique du coin du coup il va falloir être discret avec...

Liste des artefacts repérés et potentiellement récupérables (potentiellement négociable) :

- Un sabre-laser (arme - épée)
- Une pomme empoisonnée (arme - nourriture - poison)
- Une cape d'invisibilité (utilitaire)
- ...