

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 Petit Poucet

Nom Le Petit Poucet

Conte d'origine Le petit poucet

Stéréotype Sous-chef de la rébellion - contact de la SPA - bras droit du *Chat botté*

Objectif (A terme) Mettre à bas la confrérie - Faire survivre le Chat Botté à tout prix - Aider le Chat botté dans son entreprise

Atout majeur Infiltré dans la confrérie - discret, mais au milieu de tout - Modification de rumeurs - Allié sûr : *Chat botté*

Inconvénient majeur Ne prend pas les décisions

Possessions Une dague (passée à travers la sécurité grâce à la rébellion)

Entraînement au combat Bon (équivalent à un soldat d'élite)

Description du personnage.

Histoire personnelle Tu es membre de la confrérie depuis une quarantaine d'année, puis de la rébellion depuis une vingtaine d'année, sous les ordres directs du leader de la rébellion, le *Chat Botté*. Des années de collaboration ont fait que vous vous connaissez très bien tous les deux et vous vous entre-saviez digne de confiance.

Le Chat botté a réussi à se faire recruté comme "conseiller socio-économique" par la confrérie il y a 20 ans, lui permettant de bouger librement entre les contes, et d'implanter la rébellion à divers endroits (dont dans ton conte). Vu qu'il est une personne très importante de la confrérie ayant un poids politique considérable, il passe majoritairement par toi pour agir, construire, consolider, voire mener des opérations (tandis qu'il s'occupe plutôt de récolter des informations, préparer le terrain politique subtilement, monter des complots...). Depuis 10 ans, la rébellion est beaucoup plus active et commence à saboter activement les installations de la confrérie, lancer des embuscades et faire du contre-bandage.

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.

Récemment, vous avez eu vent de la découverte d'Hyrule, un conte possédant des ressources que la rébellion s'est efforcé à en bloquer l'accès à la confrérie. Afin de ne pas jeter à l'eau votre dur travail de sabotage des

derniers mois, vous avez pris plusieurs mesures, dont le fait de t'officialiser comme assistant personnel du Chat Botté (ce dernier aurait même vanté tes compétences). Tu as également réussi à infiltrer 2 hommes de la rébellion dans les 10 hommes d'élite pris par le Chasseur. Ces derniers sont prêts à agir à votre signal, mais ce dernier reste à être fixé, ainsi que l'action qu'il déclenchera (signe et actions à décider pendant le Bal).

Sur un autre plan, vous avez eu vent de la *Société Protectrice des Antagonistes* fondée par *Belle* et ayant un poids politique conséquent. Vu que ses objectifs avec la rébellion sont relativement communs, le chat botté a pris contact avec elle à travers toi, et vous pensez monter une alliance de principe entre vos deux organisations (tu considère la SPA comme une possible version "politisée" de la rébellion, mais il existe peut-être de légères différences idéologiques à découvrir).

Tu apprécies moyennement les gens de la confrérie, surtout *le Chasseur*, contre qui tu t'es frotté de nombreuse reprise par traque/organisation de sabotage interposés. Ce sentiment est généralement partagé par tes hommes (une bonne partie d'entre eux étant des soi-disants "menaces de contes").

Tes expériences d'espion t'ont permis de savoir comment les rumeurs circulent et de les manipuler. Tu ne peux pas en créer ou en supprimer, mais tu peux potentiellement investir du temps (5 minutes, en étant isolé) pour changer jusqu'à 3 mots d'une rumeur (noms des personnages exclus).

En début de soirée, tu vas reconnaître le soi-disant *Père Noël* comme étant *Barbe bleu*, une "menace de conte" dont le refuge a été pillé par *le Chasseur* pour tu ignores quelle raison (mais tu suspectes qu'il s'ennuyait et voulait un peu d'actions). Bien que Barbe bleue fait partie des personnes les plus fortes que tu connais, tu penses qu'il n'a aucune chance de survivre à une attaque frontale contre le chasseur et ses 10 hommes d'élite. Du coup, il va te falloir le raisonner en début de soirée avant que l'irréparable se produise et décider de la marche à suivre par la suite.

HRP : Le chat botté 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.