

## 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 Fondation de la confrérie des rêves (connaissances communes à Hansel, Le Chasseur et Prof)

Il y a 50 ans des passages commencèrent à apparaître entre les contes et des gens/créatures se retrouvèrent perdus dans un autre conte par inadvertance. Suite à une enquête menée par Hansel, Le Chasseur et Prof, alors simples personnalités de leur contes respectifs, vous avez pu identifier la source de ces problèmes. Apparemment, un voyageur nommé *Charles Perrault* utilisait un artefact nommé "la porte des rêves" pour ouvrir ces passages et pour voyager entre les contes. Cependant, ces derniers n’étaient pas refermés derrière lui, bien qu’ils soient placés dans des endroits discrets.

Après l’avoir confronté avec ces informations et lui avoir demander de cesser ses voyages, Perrault refusa, apparemment convaincu que c’était son droit de voyager où il veut. Enervés, vous lui avez par la suite tendu une embuscade. Cette dernière, organisée par le Chasseur, a dégénéré et Charles Perrault a été tué ainsi que l’un de ses deux compagnons (un enfant s’appelant Jacob Grimm). Son frère, Wilhelm Grimm a réussi à s’échapper, a probablement pas réussi à survivre du fait de ses lourdes blessures, mais vous craignez qu’il ait eu le temps de parler avec des gens avant de mourir. Vous en avez profité pour récupérer la *porte des rêves* (un artefact sous forme de pendentif) et de vous partager cet artefact en trois morceaux.

La situation se stabilisa, mais les passages entre les contes sont resté ouverts. Ainsi, fort de vos appui diplomatique dans vos trois contes d'origine, vous avez donc fondé la *Confrérie des rêves* pour chercher activement ces passages et gérer tout ce qui touche à la communication entre les contes. Les premières années, vous vous êtes concentré à localiser les passages existants entre les contes, et à prendre contact avec les habitants respectifs. Via des longues négociations (et, si nécessaire, quelques complots quand cela était nécessaire), vous avez réussi à imposer la Confrérie comme principale interface diplomatique/commerciale entre tous les contes. De plus, vous aviez même réussi à obtenir des "tutelles" de certains contes (ce qui correspond à un conte administré directement par la confrérie, en échange un certain nombre d'avantages typiquement économiques et militaires, du fait qu'il devient un point de rassemblement de la confrérie).

Il y a une vingtaine d'années, alors que le nombre de passages nouvellement découverts diminuaient, la confrérie commença à perdre de la vitesse sur le plan économique et politique (correspondant à une potentielle fin de l'âge des explorations). Afin d'éviter une crise, vous vous êtes mis d'accord pour vous servir secrètement de la porte des rêves de manière régulière et contrôlée, afin de connecter de nouveaux contes aux caractéristiques bien choisies. Vous avez donc découverts les limitations de la porte des rêves :

- Une "limitation de portée" : deux mondes connectés ne doivent pas trop différer.
- Le temps de recharge de l'artefact (d'environ 6 mois)
- La capacité d'imagination de l'utilisateur

Afin de pouvoir gérer la confrérie qui commence à prendre une ampleur considérable, vous avez recruté de multiples conseillers, à la tête desquels se trouve le *Chat Botté*. Ces derniers font constamment les états des lieux géopolitiques et commerciaux de la Confrérie et des contes et vous fournissent régulièrement des rapports détaillés. Ces mêmes rapports sont utilisés pour que vous en déduisez le meilleur conte que l'on devrait relier à la confrérie actuellement.

Au fil des années, des contes de plus en plus étranges furent connectés, comme par exemple le *royaume de la Grenouille et du Dragon* (d'où vient le prince *Garulfo*, connecté il y a 5 ans, membre de la confrérie depuis). Par exploration de ces nouveaux contes, vous aviez retrouvé des nouveaux passages connectés vers votre réseau de contes (généralement donnant sur des endroits très peu accessibles, et donc qui avaient très peu de chances d'être découvert de votre côté), appuyant le fait que vous n'aviez finalement pas fini par découvrir tous les passages laissés par Perrault.

Au niveau diplomatique, un incident notable s'est produit il y a 10 ans, dans le conte de Cendrillon. Un passage venait d'être découvert vers ce monde et une équipe d'explorateur était en cours d'exploration. Ces derniers sont tombés en pleine nuit sur de la magie potironnesque avec "du lierre grouillant de partout", qui semblait maléfique. Du coup, ils n'ont pas eu d'autre choix que de "sécuriser la zone" discrètement et d'interpeller les deux personnes présentes à ce moment (dont une (la méchante sorcière potironnesque ayant fortement résistée et a fini par être tuée).

Le reste de l'exploration du conte et de la prise de contact se passa normalement et un accord commercial fut conclu entre la confrérie et le nouveau roi du royaume (ce dernier ayant été très récemment marié). Tout semblait relativement normal (il y eu quelques rapports de persécution du peuple du conte en question, mais il s'agissait de problème en dehors de la juridiction de la Confrérie), jusqu'au jour où la reine a convaincu le roi d'envahir les contes voisins afin d'agrandir son royaume. S'en suivit une guerre de 7 mois qui se conclut par une victoire de la confrérie (notamment grâce à la "découverte inopinée" d'un passage stratégiquement bien placé pour envahir leur conte), et la mise en tutelle du conte de Cendrillon.

Peu après ces événements, un mouvement de résistance (surnommé *la rébellion des grands méchants loups* par le Chasseur) a commencé à s'exposer au public et annoncer ouvertement leur lutte contre la confrérie. Leurs méthodes préférées sont le sabotage (d'installation, ...), les complots politiques, la contrebande (vous supposez par passages non découverts par la confrérie), mercenariat concurrent, ... Hansel avait entendu parlé de ce mouvement il y a 30 ans environ, mais leurs actions tenaient plus de la résistance passive et de la distribution de tract qu'autre chose. Le chasseur est occupé à traquer ces rebelles avec une partie de ses mercenaires.

Ce soir, vous comptez utiliser la porte des rêves pour créer un passage partant d'Hyrule vers quelque part d'autre (soit vers un conte déjà relié, si Hyrule semble ne pas vouloir de tutelle de la Confrérie, soit vers un

nouveau conte dont les caractéristiques sont à déterminer).

## 4 Il était une fois... ton personnage : Le Chasseur

**Nom** Le Chasseur

**Conte d'origine** Le Petit Chaperon Rouge

**Stéréotype** Fondateur de la confrérie des rêves - militaire/sans pitié

**Objectif** Lutter contre les "menaces de contes" - traquer la rébellion des méchants loups - en général, agir dans le sens de la confrérie

**Atout majeur** Tête des forces armées de la confrérie, bourrin à l'épée

**Inconvénient majeur** Peu subtil et rude.

**Possessions** Tiers de médaillon (porte des rêves) + épée

**Entraînement au combat** Très fort et dispose de 10 gardes d'élite.

### Description du personnage.

**Histoire personnelle** Voilà 50 ans que tu es à la tête de la confrérie, avec *Hansel* et *Prof*. Des trois fondateurs, tu t'occupes de la partie "musclée", c'est à dire de la surveillance des "menaces de contes", du mercenariat, des équipes d'explorations en cas de nouveaux passages découverts. En comparaison, Hansel s'occupe de la politique et de la diplomatie, et Prof du commerce et de l'économie.

Il y a 50 ans, tu as perdu ta seule famille (ta nièce naïve aux goûts vestimentaires douteux et ta tante addict aux produits laitiers) lors de l'attaque du Loup, la menace principale de ton conte. Bien entendu, tu as réussi à le retrouver pour lui faire la peau, mais le mal était déjà fait. Peu après ces événements, tu rencontrais Hansel et Prof et, par la suite, la confrérie fut fondée.

Depuis, tu as juré de tout faire pour que ta situation ne se reproduise plus et donc de lutter contre les menaces de conte (ce qui peut aller jusqu'à les tuer pour qu'ils laissent tranquille le peuple). Du coup, tes réactions peuvent être un peu précipitées (et généralement peu subtil, mais tu peux te le permettre). Tu es également connu pour être à l'origine du nom de la rébellion "les grands méchants loups", que tu as nommé lors d'un accès de colère (dû à une nième traque infructueuse) parce qu'ils "aideraient les menaces des contes" (point largement repris par la propagande anti-rébellion de la confrérie).

Ces derniers temps, tes principales occupations sont les suivantes :

- La rébellion se fait de plus en plus insistante depuis 10 ans. Du coup, tes hommes sont très occupés à prévenir les attaques armées, sabotages et autres agitations de "menaces de contes". Par exemple, il y a eu du grabuge il y a quelques mois dans de multiples contes qui ont provoqués une pénurie de ressources : des entrepôts de bois ont été brûlés et de entrepôts de minerais pillés.
- Il y a un peu plus d'une semaine, tu as eu un rapport de mouvements étranges au niveau du conte de *Barbe bleue* (l'information émanant d'un des villageois locaux). Tu as donc effectué un raid préventif sur la demeure de ce dernier (tuant plusieurs de ses serviteurs... mais bon, c'était des dégâts collatéraux inévitables), et tu as mis la main sur sa fortune. Tu n'es pas tombé sur Barbe Bleue pendant le raid, et tu supposes qu'il a réussi à se trouver une autre cachette dans son conte (en échappant à la surveillance de la confrérie).
- On t'a signalé un peu d'agitation du côté du *pays des Merveilles* il y a à peine deux jours, sans conséquence pour le moment...
- Concernant la soirée, tu es principalement là pour assurer la sécurité des membres de la confrérie, à l'aide de tes 10 gardes d'élite. Tu es conscient qu'ils ne feront pas le poids face à la centaine de soldats du château (contrôlés par Zelda), mais ils sont suffisamment bon pour faire une retraite stratégique avec la majorité des invités importants, en cas de pépin.
- La SPA (menée par *Belle*) te tape violemment sur les nerfs. Non seulement ils prétendent que ces...monstres devraient avoir des droits, mais ils t'empoisonnent la vie dès que tu en touches un ! Mais tu es sûr qu'elle ne se rend pas compte du danger qu'ils représentent. Ça doit probablement venir du fait que tu as mené un raid il y a quelques années contre *la Bête* (suite à de nombreuses plaintes

de villageois du conte en question et finalement un enlèvement). Tu as perdu quelques uns de tes meilleurs hommes dans l'opération (le mobilier enchanté était particulièrement vicieux) avant d'arriver à tuer la Bête en combat singulier (et justement sauver Belle). Du coup, tu la trouves particulièrement hypocrite. Seulement, Hansel t'a demandé de ne pas la toucher (du moins en public) sous peine de provoquer des remous politiques trop importants.