

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 : Wilhelm Grimm

Nom officiel Le narrateur

Identité secrète Wilhelm Grimm

Conte d'origine La Terre. Officiellement, un peu partout (tu es présent dans plusieurs contes et chargé de retranscrire les événements)

Stéréotype Voyageur du multivers, disciple de Perrault

Objectif Récupérer le portail des rêves à tout prix pour rentrer chez soi... et accessoirement empêcher le multivers de s'effondrer

Atout majeur Expert du multivers des contes (sent les passages et l'essence des personnages de conte), connaît le secret de la confrérie

Inconvénient majeur Se faire démasquer par la confrérie se révélera très probablement fatal

Possessions Une dague cachée sur soi (ayant passé la sécurité)

Entraînement au combat Très faible (ne fait pas le poids contre un soldat lambda)

Compétences spéciales — Peut rentrer instantanément chez lui s'il est en possession de la porte des rêves (médaillon actuellement en possession de la confrérie)
— Détection des passages (passif)

Description du personnage.

Histoire personnelle Cela fait plus de 50 ans que tu vadrouilles de contes en contes, et tes souvenirs de ton enfance sont assez vagues, mais voilà tout ce dont tu te souviens. Tu sais que tu viens d'un conte (enfin, tu es même pas sûr que ce soit vraiment un conte), appelé "Terre". Toi et ton frère (*Jacob Grimm*) étiez des orphelins recueillis par un certain *Charles Perrault*. Ce dernier avait à sa possession un artefact-médaillon nommé la *porte des rêves* qui lui permettait de créer des passages entre les contes, du moment où on imaginait sa destination. Il s'en servait pour voyager (en tant qu'observateur) de contes en contes, rencontrant les habitants et rapportant les histoires qu'il entendait.

Hélas, après quelques années, des passages commencèrent à être découverts, des résidents commencèrent à voyager par accident entre les contes. Les habitants de certains contes furent mis en contact entre eux et se rendirent compte que Perrault et ses deux disciples étaient des dénominateurs communs. Ils commencèrent à se douter de quelque chose et demandèrent des explications. Cependant, ils furent pris de cours par un complot monté secrètement par des personnalités importantes de trois des contes les plus fréquemment visités par Perrault. Les comploteurs (Hansel, Le Chasseur et Prof) montèrent une embuscade, qui vous surpris complètement. Au final, Perrault fut tué ainsi que ton frère, mais tu réussis à t'échapper in extremis (mais sévèrement amoché) en sautant dans un passage non découvert.

Tu as atterri dans une sorte de caverne replis d'or et artefacts magiques. Posé au centre de la salle se trouvait sur un piédestal une lampe magique. N'ayant rien à perdre vu tes blessures, tu activas l'artefact, priant que ce soit quelque chose d'utile. Un génie en est sortit et t'accorda 3 souhaits. Ton premier souhait fut qu'il te guérisse immédiatement de tes blessures.

Une fois remis à neuf, tu souhaita par la suite de ne jamais être reconnu par la confrérie et acquérir suffisamment de connaissances afin de pouvoir t'intégrer et naviguer entre les contes. Cependant, les pouvoirs du génie étaient limités à son propre conte et aux individus à l'intérieur de ces derniers. Il te proposa une alternative : changer ton apparence de manière drastique, te donner le pouvoir de détecter des passages entre les contes (et de manière générale sentir le tissu de la réalité des contes) et une nouvelle identité : celle du *Narrateur*.

Perrault avait en sa possession la porte des rêves, et tu penses que cet artefact a été récupéré par les conspirateurs et a motivé la création de la *Confrérie des rêves*. Le fait que tu constates une augmentation du nombre de passages entre les contes, le fait que des contes que vous n'avez jamais visités ont été reliés et le fait que ces derniers semblent systématiquement arranger la Confrérie sur le long terme semblent pointer sur le fait que la Confrérie se sert du médaillon.

Une autre chose que tu as remarqué est l'existence des passages spontanés : apparemment, cette sur-utilisation du médaillon fait apparaître d'autres passages de manière aléatoire autre part. Tu crains donc que les frontières entre les contes sont en train de s'affaiblir de plus en plus, et que ces dernières risquent de s'abattre violemment (au mieux, rassemblant tous les contes en un monde et provoquant le chaos total, au pire, provoquant une réaction en chaîne qui entraînera la destruction du multi-vers). Tu es ainsi chargé de sauver (au passage) le multivers (sans vouloir te mettre la pression :D).

Ton problème principal, c'est comment te prendre pour accéder au médaillon. Outre le fait que tu es probablement traqué par les mercenaires de la Confrérie, les trois membres du conseil sont trop bien protégés pour que tu aies eu une chance de récupérer ton artefact. Cependant, ces chances s'améliorent petit à petit, notamment grâce à la formation de la rébellion.

Au fil des années et de tes voyages, tu as acquis une grande connaissance sur la structure de ce multivers et a amélioré tes pouvoirs. Ainsi, outre ton pouvoir de sentir les passages entre contes (conféré par le génie) :

- Tu es maintenant capable de pouvoir prédire la localisation des passages spontanés à partir de la localisation des passages "officiels" (créés par la confrérie).
- Tu as remarqué que chaque conte a un pattern qui a tendance à se répéter régulièrement (sans que les habitants des contes s'en rende vraiment compte). Cela te permet ainsi de prédire certains événements à l'avance, mais seulement s'il n'y a pas d'interférence externe majeure.

- Tu peux sentir l'aura des personnages de contes, et connaître sa place dans le conte ou au minimum avoir une bonne idée de sa personnalité.
- Il semblerait que ce personnage soit également une sorte de "pattern" de (multi ?)-conte (tout comme le *Père Noël*, du coup les personnages des contes te considèrent un peu comme une puissance multi-conte.

C'est à ce moment là que tu as eu vent de la soirée organisé dans ce nouveau conte relié, nommé *Hyrule*, et que tu as réussi à te faire inviter au bal.

Tes objectifs sont donc de récupérer la porte des rêves (en passant, de préférence, par la mort des membres du conseil) et de rentrer chez toi avec (sachant que tu penses que le procédé sera quasi-instantané). Tu sais que tu ne pourras pas faire grand chose de toi même physiquement, mais tes connaissances mystiques et sur la fondation de la confrérie vont d'être un atout. Cependant, si tu n'es pas assez discret et que tu te fais identifier par la confrérie, ta durée de vie risque de chuter drastiquement...

La porte des rêves La porte des rêves est un médaillon ayant la capacité de créer un portail vers un autre monde. Les limitations de cet artefact sont :

- Une "limitation de portée" : deux mondes connectés ne doivent pas trop différer.
- Le temps de recharge de 6 mois
- La capacité d'imagination de l'utilisateur. Notamment, c'est pour cette raison que tu penses qu'aucun monde non-conte a été relié.
- Lorsqu'un passage est créé entre deux mondes (non relié), un passage spontané est créé ailleurs.

Tu présumes également que cet artefact est indispensable pour pouvoir rentrer dans ton monde original, la Terre. Bien que tu ne l'as jamais utilisé de cette façon, tu as le sentiment de pouvoir l'activer rapidement une fois qu'il sera en ta possession...

Informations au début de partie Très rapidement après être arrivé au bal, tu remarqueras plusieurs choses grâce à tes pouvoirs :

- Le **Père Noël** a une "aura" complètement différente à ce que tu t'attendais du personnage. Notamment, l'aura que tu constates en ce moment est celui d'une personne violente et en colère, ce qui semble fondamentalement à l'encontre du personnage. Tu suspectes donc un imposteur, mais tu n'as aucune idée de ses buts
- Tu n'as aucune idée d'où sort le **représentant du chapelier fou**, mais en tout cas, pas du pays des merveilles. En effet, son aura est très étrange, par rapport aux mondes de la confrérie.
- Tu as senti la présence d'un passage spontané à l'arrière du château, dans un couloir très peu fréquenté et bien caché. Tu ignores où il donne, mais les occupants (et la confrérie) ne semblent pas être au courant de sa présence et ça te donne une option de fuite pour toi ou quelqu'un d'autre.

Conseil de RP Au niveau RP, je conseille vivement au joueur de parler comme s'il était le narrateur/trice de l'histoire, càd en faisant des descriptions à voix haute et en employant la troisième personne pour décrire ses pensées et communiquer lors de conversations (merci à Martin Bodin pour cette super idée, qu'il a utilisé la première fois que cette murder a été jouée).