

Comptes de Fées



Il était une fois ... un règlement de comptes

Comptes de Fées

Murder Party de 5h pour 8 joueurs et 1 (ou 2) organisateur(s)

Écrit par Jérôme Fourage

Dessins de Méandrël et Vivian O

Correction : plein de gens dont Sandra Fourage

Il était une fois...

... une journée qui semblait être totalement ordinaire dans le royaume de la fée bleue. Il avait acquis ce nom, car à sa tête ce n'était pas un roi qui régnait, mais une fée que tous appelaient Marraine. Peu de gens se souviennent vraiment du début de son règne, car il remonte à plusieurs dizaines d'années... Le plus vieux des hommes ne se souvient pas des jours où cette fée n'était pas présente. Ce royaume n'était en réalité qu'une toute petite partie d'un royaume bien plus vaste, qui s'appelait le Royaume. Il y avait un roi et une reine à sa tête, mais l'histoire ne nous en dit guère plus sur eux car le conte qui nous intéresse se passe dans le royaume de la fée bleue.

C'était donc une journée qui avait commencé comme toutes les autres. Une belle jeune femme, qui se prénomait Belle, aimait se promener dans la forêt qui bordait le château. Il faut dire que c'était à peu près la seule chose à faire dans ce royaume, car il était si petit, qu'il n'y avait qu'un château et une maison qui tombait en ruines. Tout le reste du royaume était constitué d'une forêt. La marraine était dans son bureau pour se consacrer à des affaires qui occupent une personne de son rang. Son nom ? Pimprenelle Corleone. Elle donnait des directives au prince. Car oui, dans ce royaume, s'il n'y avait pas de roi, il y avait au moins un prince et, qui plus est, un prince charmant. Le prince Philippe, puisque c'était son nom, avait fort à faire. Il devait débusquer les mécréants qui oseraient porter la main sur sa dulcinée, Belle. Il pouvait compter sur l'aide de son ami, le fidèle Philibert. Leurs ennemis prenaient de multiples visages notamment la terrible sorcière Morgane, qui travaillait une fois de plus dans son laboratoire afin d'obtenir la toute puissance. Mais également le vorace Géraudan, un loup aux dents acérées qui lorgnait la pauvre Mère-Grand, pour en faire son repas du midi. Et enfin l'immense et affreux Sète, un ogre qui préférait la chair des petites filles et qui voyait en Gretel, une demoiselle sans défense portant un chaperon rouge, un mets très délicat... Cependant une menace plus grande encore pouvait se faire sentir dans la forêt. Les miaulements de plus en plus forts annonçaient l'arrivée imminente du plus grand fléau de ce royaume : les chats !

Mais si la journée était des plus ordinaires, la suite de l'aventure allait, elle, devenir extraordinaire, car c'est vous, oui vous qui êtes en train de lire ce conte, qui allez pouvoir faire évoluer le personnage que j'aurai choisi pour vous. Je ne me suis pas présenté ? Sachez que mon nom est Monmoulin, et que si vous êtes l'un de mes héros, je ne vous laisse pas totalement seul...

Il était une fois... un jeu...

Je ne vous laisse pas non plus tomber, car je vais vous donner quelques règles simples à suivre. Cette histoire que vous allez bientôt jouer est une murder party, et qui dit murder party dit enquête; et qui dit enquête dit investigation et interrogation. Vous allez plonger dans une histoire au milieu d'autres personnages de contes, et vous allez mener une enquête car un drame terrible vient d'arriver, à moins que cela ne soit qu'une fausse alerte, mais ce sera à vous de le découvrir : Mère-Grand a disparu ! Vous allez incarner le temps du jeu l'un des 8 personnages suivants :

Marraine la bonne fée, alias Pimprenelle Corleone - Elle dirige ce royaume, et certains diraient qu'elle dirige le monde! Quoiqu'il en soit, mieux vaut ne pas la contrarier, elle pourrait vous le faire payer, et cher !

Le prince Charmant alias Philippe - un brushing impeccable, un succès auprès des demoiselles jamais égalé, voilà celui que tous les petits garçons rêvent un jour de jouer et toutes les petites filles d'épouser.

Son fidèle ami, le courageux Philibert - que ne ferait-il pas pour aider son ami le prince. Il est de tous les combats, et pourtant, il sait rester en retrait pour que la lumière se fasse sur son ami. Mais tout le monde sait qu'un bon conte ne se fait que si le meilleur ami du héros meurt lors du dernier combat contre l'ennemi.

La sublime Belle - l'héroïne de tout conte. Elle est l'élue du prince, celle qui sait se mettre en danger pour que ce dernier vienne la sauver des griffes des méchants.

La petite fille, Gretel - tantôt héroïne, tantôt personnage en arrière plan, la petite fille est fragile et imprudente. Elle accorde confiance si facilement qu'elle se trouve souvent dans des situations bien périlleuses.

La méchante sorcière, alias Morgane - si un affrontement avait lieu, il se réaliserait entre le bien et le mal, et la sorcière est la plus terrible représentation du malin. Puissante et ambitieuse, elle a plus d'un stratagème dans son sac.

Le loup, alias Sévandan - perfide et manipulateur, il saura vous convaincre de le suivre, mais ce sera pour mieux vous manger mon enfant.

Le terrifiant ogre, alias Sète - s'il ne brille pas par son intelligence, sa force brute et son immense carrure suffiront à briser n'importe quelle armure.

Cependant les armes sont devoir être rangées ce soir puisqu'une trêve est instaurée. Retrouver Mère-Grand est une priorité ! Je vous expose alors quelques règles de bonne conduite.

... et ses règles

L'enquête se fera principalement par le biais des discussions, toutefois, certaines actions sont possibles durant la soirée. Ces actions sont simulées par des règles simples qui s'appliquent à tous.

Fouiller une pièce :

Le royaume dans lequel l'histoire se passe n'est pas représenté dans sa totalité dans l'espace de jeu. Il a beau être petit, il est difficile d'avoir un château sous la main, une maison en pain d'épices qui tiennent debout, ou encore une forêt envahie par des chats sauvages. Donc de nombreux lieux existent virtuellement. Ces lieux peuvent être visités par vous, de manière raisonnable. Il n'est pas question de passer sa soirée dans la salle orga à visiter des lieux qui n'existent pas, alors que vous avez un jeu qui se déroule véritablement dans la pièce à côté. Une fouille par demi-heure est un bon ratio, mais je peux très bien choisir de modifier cette fréquence. Ces pièces contiennent quelquefois des indices. Il est important pour le déroulement du jeu de partager ce que vous aurez découvert.

Voler un personnage :

Le vol en jeu est simulé par des pincettes à linge. Vous placez une pincette à linge sur un autre personnage, et venez me voir. J'irai alors récupérer un objet sur le joueur en question, à condition qu'il en ait. Il faut localiser un minimum l'endroit que l'on vole, et rester à côté du joueur, ou le bousculer légèrement, pour simuler l'action de voler.

Les combats :

Les combats sont simples. Un coup de feu tiré vers une cible ou un coup d'arme blanche indique que cette cible est blessée. Une fois blessée, la cible doit remettre un indice, ou une info à son assaillant. Elle reste sonnée deux minutes environ à terre. Un homme à terre ne peut pas être volé. En cas de litige (qui a tiré en premier) un chifoumi en une manche départagera les protagonistes.

La magie :

Certains personnages ont la possibilité d'utiliser la magie. Il existe deux types de magie différentes, la magie discrète et la magie visible. Pour jeter un sort de magie discrète, le lanceur de sort croise les doigts au niveau du coeur, et emploie un mot de pouvoir simple, par exemple : «je l'ordonne d'aller me chercher à boire» . A contrario, la magie visible est, comme son nom l'indique, visible. Il faut tendre le bras, et énoncer clairement et d'une voix forte un mot de pouvoir simple, comme par exemple : «boule de feu!»

Pouvoirs spéciaux :

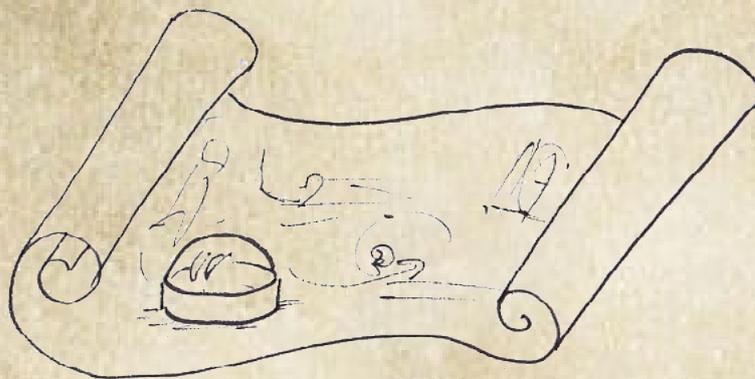
Alors que certains peuvent utiliser la magie, d'autres ont des capacités spéciales. Si elle agit sur une autre personne, alors l'utilisateur place son point au niveau du coeur, et énonce son pouvoir spécial, comme par exemple : «tu es sous mon charme, réponds à une question».

Compétence particulière - Divacité : ce pouvoir spécial est énoncé à haute voix, dans ce cas, tout le monde agit au ralenti.



Il était une fois ... un sommaire !

<i>Il était une fois un jeu et ses règles</i> <i>à fournir aux joueurs</i>	<i>page 2</i>
<i>Il était une fois un sommaire</i>	<i>page 5</i>
<i>Il était une fois un conteur et une organisation</i>	<i>page 6</i>
<i>Il était une fois plusieurs intrigues</i>	<i>page 8</i>
<i>Il était une fois les pnj</i>	<i>page 10</i>
<i>Il était une fois les pj</i> <i>à fournir aux joueurs</i>	<i>page 16</i>
<i>Il était une fois un château</i>	<i>page 54</i>
<i>Il était une fois la magie</i>	<i>page 66</i>
<i>Il était une fois de très nombreux indices</i>	<i>page 68</i>



Il était une fois ... un conteur ...

Ce jeu est le troisième que j'ai écrit, mais le premier que j'ai réellement perfectionné, afin de le rendre accessible à un maximum d'organisateur. J'ai eu l'occasion de l'organiser à plusieurs reprises, et à chaque fois, le jeu a évolué pour arriver à celui que vous avez désormais devant les yeux. L'idée de faire cette murder s'est instaurée en moi après avoir vu le film : « la véritable histoire du petit chaperon rouge ». L'idée d'avoir un jeu basé sur un univers d'apparences, qui se trouve ne pas du tout correspondre avec ce que nous présente les contes était la base de ma réflexion. J'ai ensuite travaillé les personnages pour créer une intrigue complexe, sur un ton léger. Au final, ce jeu réunit plusieurs univers bien distincts de celui des contes de fées, avec une explication logique à cette réunification.

Je mets ce jeu à la disposition de tous ceux qui souhaiteraient l'organiser car j'aimerais le voir jouer par plein de monde. Je demande juste aux futurs organisateurs de respecter mon travail, et de me faire partager leur expérience, à travers des photos, ou des commentaires. Je ne suis pas opposé à des modifications apportées par les futurs organisateurs, dans la mesure où ils m'en tiennent informé.

J'ai passé du temps et de l'énergie à la conception de ce scénario, et j'attends donc un minimum de retour de votre part. Je vous encourage à communiquer directement avec moi par mail (kilourh1515@yahoo.fr) pour toutes questions, ou simplement pour partager. Je vous souhaite une bonne lecture et un bon jeu.



... et une organisation !

Le document que vous avez actuellement sous les yeux comporte toutes les informations nécessaires à l'organisation de ce jeu. Il vous faudra cependant vous procurer certains accessoires qui ne sont pas fournis. Il se découpe en plusieurs parties non véritablement référencées. Certaines ne sont là qu'à l'intention de l'organisateur, alors que d'autres sont à fournir aux joueurs, comme la première partie de ce document comportant l'univers et les règles. Les documents à fournir aux joueurs sont directement mentionnés dans le sommaire.

Ce document ne comporte pas d'explications de ce qu'est une murder party, ni même les termes inhérents à l'univers de GN, comme les termes pnj ou pj. J'estime que vous connaissez déjà à quoi font référence ce type de terme, ou vous laissez vous renseigner ailleurs (vous pouvez même m'envoyer un mail).

Chronologie du jeu

Le jeu dure environ 5h, mais son temps peut-être rallongé ou raccourci selon vos propres besoins, ou selon le déroulement même du jeu. Vous êtes seuls juges, cependant, après plusieurs organisations, il s'avère que 5h est la durée moyenne du jeu. Le planning est fixé en fonction de cette durée de jeu. L'histoire débute à 19h, mais rien ne vous empêche de jouer à une autre période de la journée. Ce planning n'est qu'un guide de conduite, et peut très bien être changé selon le déroulement du jeu.

19h : Charmant annonce la disparition de mère-grand !

21h : première apparition de Merlin. Le corps de Mère-Grand devrait avoir été découvert.



22h : intervention de Botté.

22h30 : incitation de Merlin à l'invocation de Morgane.

23h : explication de Merlin à Viviane, quand à la malédiction de Lancelot.

Oh : Fin du jeu.



Les personnages

En tant qu'organisateur, vous incarnerez Monmoulin (en référence au sketch des inconnus) un conteur un peu loufoque, qui a décidé de s'inspirer de la vie des habitants du royaume de la fée bleue pour écrire son tout nouveau conte. Il n'est qu'un témoin des péripéties que vivent les véritables héros. Avec lui vit la muse qui l'inspire, lui mais également tous les autres habitants, sans qu'ils en aient réellement conscience, elle est incarnée par le second organisateur.

Dans ce royaume se confrontent deux entités : les gentils et les méchants. Mais les apparences étant souvent trompeuses, mieux vaut éviter de s'y fier ...

Pimprenelle Corléone est Marraine la bonne fée. C'est son royaume, et elle y règne en maître quasi incontesté. Ses lieutenants sont le prince Philippe, Prince charmant au brushing impeccable, et tombeur de ces dames ; Belle, la bien nommée, qui sait éblouir de sa beauté les mâles qui s'attardent trop sur elle ; l'ami de Philippe, Philibert, l'homme derrière le héros, qui donne sa vie pour permettre à ce dernier d'accomplir sa quête ; et enfin Gretel, une petite fille, aussi timide que peut l'être une enfant.

S'oppose à eux la sorcière Morgane, qui n'a pas dit son dernier mot, et compte bien s'emparer un jour du trône de la Marraine. Elle peut compter sur l'aide indéfectible de ses deux affreux : Le loup Gévaudan, qui terrorise par ses crocs, et le terrible Ogre Sète, qui se délecte à la vue d'un enfant sans défense ...

Au centre de cette confrontation entre le bien et le mal, certains n'ont pas choisi leur camp. C'est le cas de mère-grand, qui, si elle est proche de la petite fille et a peur du loup, préfère rester à l'écart. Elle est la victime de cette murder party, et sera retrouvée par les différents personnages au cours de la soirée.

De plus, une menace gronde dans la forêt qui borde le château. Car s'ils peuvent être doux et câlins dans vos foyers, ceux-là ne sont pas à prendre à rebrousse poil ... Les Chats sont indépendants et très incontrôlables, si bien que même Pimprenelle semble les craindre. Ils interviendront à plusieurs reprises durant le jeu et sont incarnés par les organisateurs.



L'histoire que vont vivre les personnages est très empreinte d'un autre univers, tout aussi fantastique : celui du roi Arthur et de ses chevaliers. Deux entités interviendront de manières différentes : Merlin, l'enchanteur du roi, et Morgane, la sœur maléfique d'Arthur.

Ce jeu présente plusieurs intrigues qui se mêlent les unes aux autres. L'univers même du jeu repose sur un principe qui influence la vie des différents personnages.

Il était une fois ... plusieurs intrigues !

L'histoire des mondes

Le monde des contes est lié au monde réel par un intermédiaire : le conteur. Les histoires qu'il écrit, et qui sont une version édulcorée de ce qu'il observe dans son entourage sont autant d'histoires qui sont contées aux enfants vivant dans le monde réel. Pour les habitants du monde des fées, il n'existe pas d'autres mondes, et leur monde est pour eux le monde réel.

Ce fonctionnement est le même pour tous les mondes que l'on pense imaginaire et qui sont finalement des univers parallèles au nôtre. Ainsi, dans ce jeu, 4 univers s'entrecroisent et se réunissent dans celui des contes de fées.

- Le monde réel est celui que nous connaissons tous. Il est le monde contemporain comme nous l'entendons, et est le réceptacle de toutes les histoires écrites dans les autres univers. Le signaler comme monde réel est un abus de langage, car tous les mondes existent réellement, mais comme celui-ci est celui dans lequel nous, humains sans pouvoir, nous évoluons, nous l'appellerons ainsi le reste du temps.

- Le monde des contes, ou encore le monde des fées, est le monde féérique où se passe l'histoire. Peuplé d'êtres fabuleux, de châteaux et de princesses, il est le monde qui donne une morale aux enfants. Il est composé d'une multitude de royaumes, mais seulement deux nous intéressent. Le royaume de la fée bleue est celui dans lequel se déroule l'histoire. Tout petit, il contient uniquement un château et une forêt. Il n'est qu'une petite partie du royaume dirigé par un roi et une reine qui n'ont finalement que peu d'influence ici. Ce royaume est Le Royaume, il n'a pas d'autre nom.

- Le monde du Roi Arthur et de ses chevaliers est lui un monde légendaire, où dragons et magiciens se côtoient. Il n'est pas antérieur aux deux autres, tout se déroule en parallèle sur chaque univers.

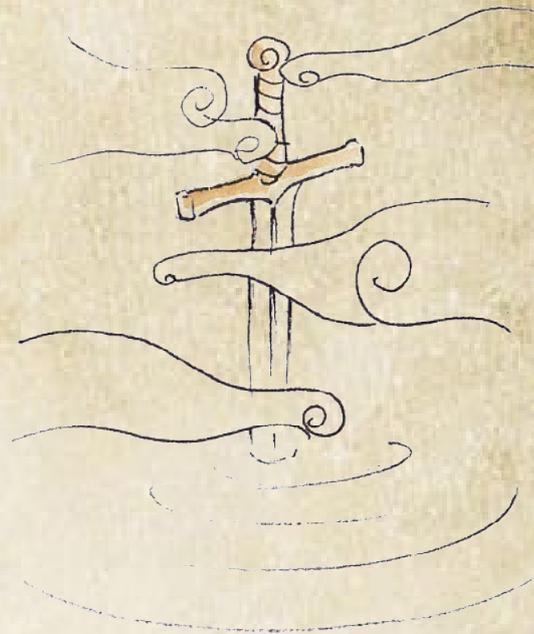
- Le monde d'Arthur Conan Doyle et de Sherlock Holmes est le plus proche du monde réel par son absence de fantastique, mais c'est lui aussi un monde imaginaire, qui se déroule dans une Angleterre du début du XX^{ème} siècle.

S'il n'existait autrefois qu'un passage entre ces mondes imaginaires et le monde réel, aujourd'hui, c'est un vrai guiyère, puisque chaque monde est lié avec les autres, et il existe plusieurs passages entre ces différents mondes. Tous les personnages ont donc des possibilités d'interagir avec les autres

univers, ce n'est plus l'apanage du Conteur. C'est le cas par exemple de Murraine, qui a mis en place un trafic d'objets dérivés enchantés, ou du prince Philippe, qui se fournit en Botox pour les besoins de ses clients.

Ces failles sont apparues après une expérience ratée de Morgane, la sœur du roi Arthur, qui se trouve être la grand-mère de Morgane, la sorcière qui sera présente durant le jeu (vous suivez ?). On la nomera la vraie, par la suite, pour plus de commodité. Elle désirait tant l'amour de Lancelot, le chevalier le plus fidèle d'Arthur, qu'elle a préféré le faire disparaître en l'envoyant dans un autre monde. Elle a suivi la même route, mais rien n'a fonctionné correctement. Depuis, les failles sont apparues, de plus en plus nombreuses entre les différents mondes.

Ursula, autrement dit la dame du lac, ayant perdu son pupille, est partie, et a erré jusqu'à se retrouver dans le monde des contes. Elle est devenue la marraine, et son cœur s'est refroidi pour devenir aussi dur que la pierre. Morgane, la vraie, voulant suivre



Lancelot, s'est retrouvée coincée dans le monde réel, perdant une très grande partie de ses pouvoirs. Lancelot, quand à lui, a perdu la mémoire, et a atterri dans le monde de Conan Doyle, aux côtés de Sherlock Holmes.

Morgane (la vraie), aidée de ses trois filles, les soeurs Kalliwell, a envoyé Morgane (la fausse) dans le monde des contes afin qu'elle acquiert des pouvoirs, et qu'elle retrouve Lancelot. Elle devra alors appeler sa grand-mère à l'aide du miroir magique, qui sera alors invoquée dans le monde des contes avec tous ses pouvoirs. Elle pourra alors retourner dans son monde au bras de Lancelot. Sauf qu'elle devra y retourner avec l'aide de Viviane, grâce au lac et à l'épée magique, Excalibur.

Lancelot, lui, a perdu la mémoire en arrivant dans le monde de Conan Doyle. Pour pouvoir revenir dans son monde d'origine, et retrouver la mémoire, il va devoir mourir, pour ainsi finir un cycle. C'est la malédiction du meilleur ami du héros.

Philibert possède un parchemin permettant la fermeture de tous les mondes. S'il l'utilise durant le jeu, alors les failles seront fermées, et le lac disparaîtra. Seule la découverte de la fontaine à souhait pourra permettre à Viviane et Lancelot de retourner dans leur monde d'origine.

L'affaire criminelle

Mère grand a disparu ! Voilà l'annonce faite par le prince Philippe en début de jeu. En réalité, elle n'a pas vraiment disparu, puisqu'elle se trouve dans le corps de Belle. C'est Belle qui a réellement disparu, et qui est enterrée derrière la maison en pain d'épice.

Mère-grand, pleurant sur sa jeunesse, a créé une formule lui permettant de changer de corps. C'est ce qu'elle a fait en prenant le corps de Belle. Mais désirant la beauté et le pouvoir, elle a fait en sorte de piéger la marraine pour qu'elle soit elle-même accusée du meurtre.

Pour Monmoulin, la disparition de Mère-grand est le symbole de l'influence du monde réel sur le monde féérique.

Une histoire de jalousie



Sévaudan, le loup n'est pas dupe. Persuadé d'être en réalité un prince, il cherche sa princesse pour avoir son premier baiser d'amour. Cela aurait pu n'être qu'un fantôme, mais il n'en est rien, le loup est réellement un prince. Il est le frère cadet de Philippe, et devrait être l'héritier du trône du Royaume, mais son frère, hanni pour ses mœurs trop légères (héritées de son propre père), en a décidé autrement. Avec l'aide de mère-grand, il l'a transformé en loup alors qu'il était encore un jeune enfant. Pour rompre le charme, il devra obtenir un premier baiser d'amour. Il se tourne évidemment vers la princesse en premier lieu, mais il s'avère que la seule capable de lui donner satisfaction est Gretel. Cependant, tant qu'elle n'est qu'une petite fille il ne peut rien se passer. Il devra tout de même se dépêcher, car le monde réel ayant une influence sur le monde des contes, il va de plus en plus devenir un vrai loup, incapable alors de s'exprimer.

Pendant ce temps, ses parents royaux ont envoyé un agent très étrange pour le retrouver : l'ogre.

Une double personnalité

Gretel n'est pas seule dans sa tête, loin de là. Son frère Hansel, un véritable psychopathe a pénétré dans son esprit au moment de sa mort. Abandonnés par leurs parents, puis recueillis par une gentille femme dans sa maison en pain d'épice, Hansel imaginait



qu'elle leur voulait du mal. Il l'a jetée dans le four, et voyant son frère agir, Gretel a fait de même. Mais lui attrapant le poignet, il pénétra dans son esprit pour ne plus jamais en sortir. Depuis, la petite Gretel ne seillit plus du tout.

Grâce à une potion, elle pourrait se débarrasser de son frère. Celle-ci doit être faite par la sorcière, malheureusement cette dernière est trop effrayante pour qu'elle puisse le lui demander. Une fois la potion buue, elle retrouvera une apparence normale, c'est à dire celle d'une jeune femme de vingt ans. Bien sûr, elle sera alors amoureuse du loup (enfin si la joueuse l'interprète ainsi) pouvant enfin exprimer pleinement ses sentiments.



Une chasse à l'ogre



Sète n'a pas toujours été un ogre balourd, stupide, et laid. Il était avant cela un éminent professeur. Mais sa morale et son cœur sombre ont fait de lui ce qu'il est aujourd'hui, car on ne triche pas dans les contes. Un méchant est forcément laid ! Il faut dire qu'il était l'être le plus intelligent, mais aussi le plus maléfique jamais rencontré dans des histoires : il était l'éminent professeur Moriarty, qui a tué le grand Sherlock Holmes avant de fuir.

Mais un autre homme aimait le détective comme son père. Philibert Holmes avait trouvé en Sherlock des réponses à sa mémoire perdue. Désormais, il ne désire qu'une chose, retrouver le coupable et le faire payer ! Mais comment le reconnaître dans sa nouvelle apparence ? Peut-être grâce à la formidable invention du professeur : les bottes de 7 lieux, ou de 7 lieues, selon le module qu'il place sur celles-ci.



Ce jeu ne demande pas une très grande expérience d'organisation pour le mettre en place. S'il est nécessaire de connaître un minimum le principe même de murder party, l'aide à l'organisation qui va suivre se veut suffisamment complète pour vous donner toutes les clefs à une bonne réalisation.

Il était une fois ... des Personnages non joueurs !

Au cours du jeu, les organisateurs interpréteront plusieurs personnages, qui permettent d'ajouter un certain rythme au jeu, mais également de donner des clefs aux joueurs, qui seraient trop largués dans le déroulement des intrigues. Techniquement, les joueurs n'ont pas vraiment besoin de l'intervention de ces personnages pour avancer dans l'histoire, ce qui fait que le jeu peut très bien être organisé par une seule personne, mais ces personnages ajoutent un plus non négligeable dans le plaisir général du jeu.

Pour que l'interprétation soit au plus juste, il est nécessaire que l'équipe orga soit mixte. En effet, certains personnages sont féminins, alors que d'autres masculins. Il y a également des personnages neutres, qui peuvent être joués par un homme ou une femme sans problème, c'est notamment le cas des chats.

Monmoulin / Merlin

Le conteur

Monmoulin est le conteur par qui les histoires passent, avant de pouvoir être racontées pour les enfants vivant dans le monde réel. Il n'est qu'un observateur des événements que les autres vivent. Il n'a qu'une seule préoccupation : le monde réel doit cesser d'influencer le monde des contes. Il faut donc trouver une solution pour fermer toutes les brèches qui existent, en conservant celle qui lui permet de conter les histoires. Pour lui, la mort de mère-grand est le symbole même de l'influence du monde réel sur le monde des contes.

Interprétation

Le personnage du conteur est un personnage double, puisque de temps en temps, lors de la soirée, il est habité par l'esprit de Merlin, l'enchanteur du roi Arthur. Il est donc important de faire deux interprétations différentes du personnage pour que les joueurs comprennent, après deux trois interventions de Merlin, que Monmoulin n'est pas tout le temps lui-même. C'est donc une différence visible, mais tout de même subtile. Le changement même peut-être visible, en simulant un réveil plus ou moins marqué.

L'autre

Merlin, lui se délecte de voir ces différentes personnalités essayer de comprendre ce qui leur arrive. Il ne connaît pas le Prince Philippe, Belle etc. Pour lui, c'est Viviane, ou Lancelot. Ses interventions seront de plus en plus poussées durant la soirée. En fonction du temps que les différents protagonistes mettent pour comprendre comment retourner dans le monde d'Arthur, il interviendra ou pas.

Merlin ne connaît pas la majorité des personnes présentes. Il ne fera quasiment attention qu'à trois personnes.

Viviane représente pour lui son élève, mais également son amour. Il est fier d'elle et lui parle comme à son élève favorite. Elle doit trouver la solution seule, si elle veut pouvoir le retrouver, mais ses intuitions ne la trompent pas, Lancelot est bien présent, et c'est grâce à lui qu'elle pourra retrouver le chemin de la Bretagne.

Il aura sans doute peu de contact avec Lancelot, mais il le guidera au fur et à mesure du jeu vers l'épée. À aucun moment, toutefois, il ne prononcera le nom de Lancelot, et il évitera de trop lui parler durant le jeu.

Morgane n'est pas celle qu'il a cotoyée, mais il accepte volontiers de discuter avec elle de sa grand-mère, insinuant les ressemblances de caractères, la traitant comme une élève, et l'incitant à travailler de concert avec Viviane.

Une fois que les trois protagonistes se sont reconnus, c'est vers l'appel de Morgane qu'il les orientera. Lorsqu'elle sera apparue, il ne fera plus vraiment d'apparitions, puisque Morgane (la vraie) pourra alors prendre le relais.



La Muse

La muse est un personnage indispensable au conteur. Sans elle, il serait bien incapable de mettre en mots ses idées.

Mais au delà de permettre au conteur d'écrire les plus beaux contes, elle influence également tous les personnages qui se trouvent dans ses parages. Elle exacerbe également leurs émotions.

En terme de jeu, elle est l'aide du conteur pour donner des informations aux joueurs de manière plus subtile. Ainsi, si le jeu semble s'écarter un peu trop du planning du jeu (notamment pour la découverte du corps), elle peut alors instiller l'idée à un personnage.

Elle aura aussi une importance lors des apparitions de Merlin. A chacune de ses interventions, le Marraine, alias Viviane, la sorcière alias Morgane, et l'ami du héros alias Lancelot ressentent certaines émotions.

Viviane retrouve une partie de son intuition. Ainsi, elle obtiendra un indice sur les questions qu'elles se posent au moment de l'arrivée de Merlin. Plus tard, ses intuitions se tournent plus vers le moyen de retrouver son monde et/ou Lancelot. Au cours de la soirée, elle est également de plus en plus attirée par Merlin, son unique amour.

Morgane, elle, ressent une colère, qui ira en s'amplifiant, envers le conteur. De plus, elle se sent également de plus en plus attirée par l'ami du héros.

L'ami du héros, lui, revit des scènes de bataille auprès du roi Arthur, il perçoit son courage, et sa mémoire devient alors de plus en plus claire.

Interprétation possible

Une possibilité particulière d'incarner la muse est de lui donner deux visages. Un visage bienveillant, qui la poussera à donner de véritables infos aux joueurs, pour qu'ils s'unissent ensemble, qu'ils se fassent confiance. Et un visage malveillant, où elle accentuera les tensions entre les personnages, et où elle mentira sur certains points, où elle donnera de mauvaises intuitions. Cette interprétation amène une dimension différente au personnage, mais risque de troubler un peu plus les joueurs.



Morgane

La vraie

Morgane est la demi-sœur du roi Arthur, qu'elle déteste, tout comme son enchanteur Merlin, qui est pourtant celui qui lui a tout appris. Elle ne supporte pas sa bienveillance et son côté paternaliste. Elle est également amoureuse de Lancelot, le plus fidèle chevalier du roi Arthur. Mais lui n'a d'yeux que pour Guenièvre, la reine, ne voyant pas les autres femmes. Si elle l'a déjà dupé en prenant l'apparence de Guenièvre, cela ne lui suffisait pas. Il lui fallait Lancelot pour elle seule. C'est à ce moment là qu'elle a mis en place une puissante formule magique, ayant pour effet de dérégler tous les univers parallèles et leurs liaisons.

Lancelot s'est retrouvé propulsé dans le monde d'Arthur Conan Doyle, sans mémoire. Il a pris le nom de Philibert Holmes, et est devenu un grand détective, sous l'influence de Sherlock Holmes. Morgane, elle, s'est retrouvée propulsée dans le monde réel, mais elle a perdu tous ses pouvoirs. Elle a vécu comme elle a pu et a eu 3 filles, qui ont contrairement à elle, développées des pouvoirs.

Lorsque Lancelot est apparu dans le monde réel, elle a compris qu'elle pourrait réparer son erreur. Mais elle avait vieilli contrairement à lui, et ne pouvait plus séduire Lancelot sous cette apparence. Elle a donc envoyé sa petite fille, qui lui ressemblait beaucoup, avec l'aide de ses trois filles (les sœurs Kalliwell) suivre Lancelot dans le monde des contes de fées.

Depuis, elle attend l'heure où sa petite fille l'appellera pour enfin réparer ses erreurs.



Apparition

Morgane n'apparaît que lorsqu'elle est appelée par sa petite fille. Il est nécessaire de souffler à Morgane (la fausse) au moment opportun qu'elle a la possibilité d'appeler sa grand-mère. C'est à dire lorsque Lancelot sera retrouvé, et qu'ils savent comment se rendre au lac.

Pour communiquer avec sa grand-mère, Morgane (la fausse), en possession d'objets lui appartenant (bâton, et pendentif par exemple, mais ça peut très bien être d'autres objets voyants), doit se placer devant le miroir magique du Prince charmant, et appeler sa grand-mère par son prénom à trois reprises. Un flash lumineux aveugle alors toutes les personnes présents, qui se retrouvent dans les vapes. Il est alors nécessaire de récupérer les dits objets sur Morgane (la fausse) pour les donner à Morgane (la vraie) qui apparaîtra dans une autre pièce, ou à défaut à l'autre bout de la pièce de jeu.

À partir de ce moment là, Morgane (la fausse), n'a plus de pouvoir, sauf si elle a bu une potion de puissance au préalable. Elle n'a aucune possibilité de revenir dans le monde réel, mais elle peut penser à une reconversion, dans la chanson par exemple.

Retour au bercail

Désormais en présence de Lancelot, elle connaît le moyen de retourner dans leur monde, du moins en partie. Elle sait qu'elle-même, Lancelot, et même Viviance, doivent trouver un symbole du monde d'Arthur, qui représente l'endroit où se trouve la faille, pour pouvoir retourner dans leur monde. Mais Morgane est vieille. Elle a vécu sa vie, et ne pourra jamais plus séduire Lancelot en restant telle qu'elle est. C'est grâce à la fontaine de jeunesse qu'elle pourra retrouver son apparence d'antan, et c'est son objectif de la trouver dans la dernière heure de jeu.

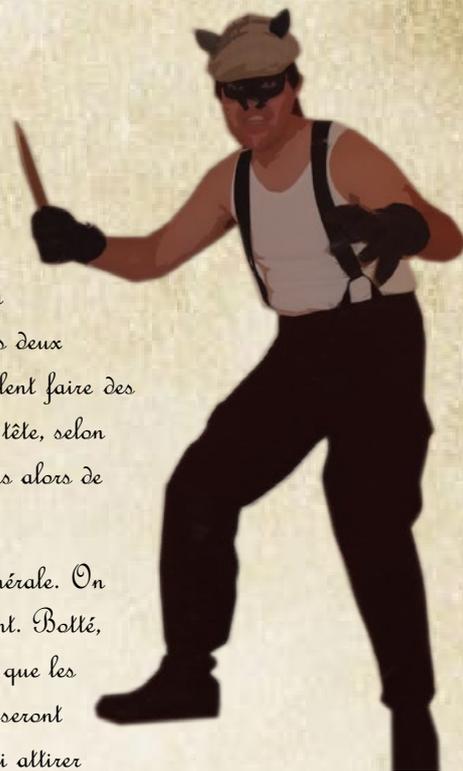
Botté

et les Chats

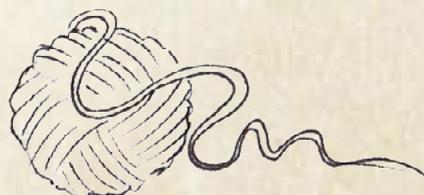
Botté est un caïd qui règne sur la forêt qui borde le château. Nul ne sait combien de chats sont sous ses ordres, mais ils sont très nombreux. De plus, ils ont neuf vies, ce qui fait de ces créatures des êtres très coriaces. Botté est plutôt instable. Personnage nerveux et imprévisible, il est toutefois assez droit dans ses principes. Ainsi, il respecte la parole donnée, et un marché est un marché. Si ce dernier lui semble équitable, et que les deux parties payent leurs dettes, alors il n'y aura pas de problème entre lui et ceux qui veulent faire des affaires avec lui. Mais ce n'est peut-être pas le cas des autres chats ! Car s'il est à leur tête, selon le cours du jeu, une relègue sera assurée, et ce ne sera peut-être pas la même chose. À vous alors de décider comment gérer ce nouveau caïd !

Les chats aiment une chose : l'argent, et tout ce qui a de la valeur d'une manière générale. On peut les bluffer, mais c'est plutôt une mauvaise idée, car tôt ou tard, ils s'en apercevront. Botté, lui, a un péché mignon : les bottes ! Si jamais des négociations sont à faire avec lui et que les bottes de sept lieues (ou lieux selon le module installé) ont été retrouvées, alors elles seront au centre des négociations, les privilégiant même par rapport à l'argent, ce qui peut lui attirer l'inimitié des autres chats.

Il est en possession du livre de comptes de la marraine, qu'il a volé en pénétrant dans le bureau de celle-ci, plus tôt dans la journée. Il a saccagé le bureau et laissé un mot sans équivoque ! Ce livre pourra servir de monnaie d'échange, ou il le donnera au plus offrant.



Relations avec les personnages



Il a acheté des potions de vitesse à Morgane. L'argent que le loup a dans la malette correspond à ce que les chats ont payé. Ces sbires avaient une certaine tendance à se laisser aller à la paresse, et il ne pouvait plus accepter ça. En terme de jeu, cette potion permet aux chats d'agir très rapidement. Sauf s'ils sont pris par surprise, ils pourront alors éviter les balles et autres coups foireux. Ils ont la compétence spéciale viracité.

La Marraine, subissant quelques revers dans ses marchés, a fait un emprunt auprès des chats. Certains diront que c'est une mauvaise idée, et ils ont sûrement raison. Elle n'a pas remboursé ce qu'elle leur devait, et cela les met à cran. C'est pour cette raison qu'ils interviendront directement dans le château en cours de jeu.

Charmant est également en affaire avec eux pour obtenir des ingrédients, notamment des glands du chêne vénérable, qui se trouve être la demeure des nombreux chats qui y résident. Bien sûr, chaque gland coûte un certain prix, à vous de le fixer au grès de vos envies.

En dehors de ces affaires, ils ont pu avoir des contacts avec d'autres personnages, notamment la petite fille qui est la seule à ne pas vraiment les craindre. Il faut dire qu'elle sait comment s'y prendre avec eux. Aucun chat ne peut résister à un fil, ou à une pelote de laine.

Bien sûr, on se doute que la relation entre les chats et le loup est plutôt conflictuelle !

Les chats peuvent fournir directement un ingrédient, mais il faut pour cela les gratter derrière l'oreille. À ce moment là, ils fourniront un joli ronronnement de chat.

Mère-Grand

La victime

Si ce personnage n'est pas interprété à proprement parler (à part si vous signifiez son corps), il est important de connaître un minimum son histoire pour discerner les différences avec celle qui a pris sa place.

Celle qui se trouve dans le corps de Mère-Grand est en réalité Belle. Il y a eu une usurpation de corps par la Mère-Grand d'origine, qui désirait retrouver son corps de jeune midinette. Son choix ne pouvait alors se porter que sur Belle, qui est l'héroïne de tous les contes de Monmoulin. Ainsi, elle prenait en plus sa revanche sur le conteur, qui la plaçait toujours au second plan.

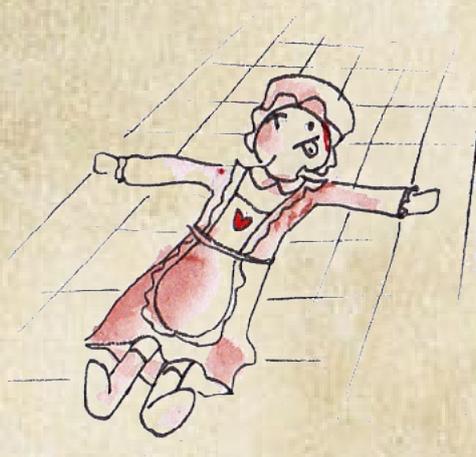
Belle était une starlette et en avait tous les défauts. Elle était capricieuse, imbue de sa personne, et n'aimait qu'elle. Enfin, pas tout à fait. Elle aimait aussi d'autres personnes, mais pas celles qu'on pourrait attendre de sa part. En effet, Belle était lesbienne et était follement amoureuse de la sorcière. Elle avait enfin décidé de lui déclarer sa flamme, quitte à essuyer un refus. Mais alors qu'elle avait fixé un rendez-vous à Morgane la veille de sa mort, cette dernière n'est jamais venue.

Elle avait un jour suivi l'ogre jusqu'en sa demeure, dans les nuages. Elle avait alors volé ses bottes et avait commencé à le faire chanter. Elle avait compris qu'il craignait le nouvel arrivant, Philibert, et elle se demandait jusqu'à quand il accepterait de payer. C'est vers la clairière où l'ogre lançait habituellement son haricot qu'elle s'est dirigée après avoir compris que la sorcière ne viendrait jamais à son rendez-vous. Elle avait du mal à tenir ce rôle de fille parfaite, et elle a commencé à se confier à l'ogre, qui l'écoutait d'une oreille attentive. Elle avait presque décidé d'arrêter de le faire chanter lorsqu'elle est retournée dans ses quartiers, le soir, mais elle n'avait pas encore rendu les bottes à l'ogre.

Le lendemain, au réveil, elle avait pris l'apparence de Mère-Grand et trouvait un mot d'un inconnu expliquant qu'il savait ce qui lui arrivait. Il y avait également des vêtements de Mère-Grand, mais refusa de les porter, préférant une de ses très nombreuses robes. Le mot en question avait été laissé par Mère-Grand, mais ça, elle ne l'apprendrait que trop tard.

Elle avait rendez-vous avec cet inconnu derrière la maison en pain d'épice, et il s'avérait que cet inconnu avait son apparence et était armé. La nouvelle Belle, qui était en réalité la vraie Mère-Grand, assassina la vraie Belle pour ne jamais avoir à justifier sa nouvelle vie. Mais alors que la vraie Belle repoussait toujours les avances du prince, et tous les hommes, la nouvelle était très attirée par eux !

Le rapport qu'elle a avec la petite fille est également un élément qui permet de confondre la nouvelle Belle. En effet, si cette dernière aime les enfants, et particulièrement la petite fille, la vraie Belle, elle, est plutôt réticente à devoir lui parler ou même l'approcher.



On peut très bien envisager que d'autres personnages puissent être incarnés par les organisateurs.

Comme un agent du FBI, bureau féérique d'investigation, fera son entrée à partir du moment où il est appelé par les deux agents infiltrés. Un agent corrompible par le charme ou des piécettes sonnantes et trébuchantes et se nommant inspecteur Bûcheron.

Le corps innanimé de Mère-grand peut aussi être joué par un des orgas, ajoutant alors plus d'impact à la scène des retrouvailles. Il doit être sale, il sort d'un trou creusé dans la terre, et avoir une blessure à la tête, une blessure par balle.

Comme précisé plus haut, ce jeu peut très bien être organisé par une seule personne. Cela nécessite seulement quelques ajustements. Seuls les personnages plutôt masculins sont indispensables. Ainsi, Monmoulin/Merlin, et Botté ne peuvent pas être supprimés au risque de déséquilibrer grandement le jeu. Par contre, la vraie Morgane n'a pas nécessairement besoin d'intervenir. Ce sera alors la fausse Morgane qui retournera dans le monde du roi Arthur avec Lancelot et Viviane. La muse n'étant qu'une aide de jeu n'est pas non plus indispensable, comme le commissaire Bûcheron, ou encore le corps de Mère-grand.

Il était une fois ... des Personnages Joueurs !

Comme signalé précédemment, il existe 8 personnages joueurs. Ces personnages sont à remettre aux joueurs quelques jours avant le jeu, pour leur laisser le temps de trouver leur costume et d'apprendre leur fiche.



Belle

Alias Mère-Grand

Ce que j'étais et ce que je suis devenue... J'étais la plus belle, la plus puissante et la plus respectée, et maintenant, je ne suis plus qu'une vieille femme, obligée de se faire livrer son beurre et ses gâteaux.

Mais surtout, je suis laide, je suis toute ridée et j'ai du mal à me déplacer, je suis nostalgique de ma jeunesse, et pourtant, j'ai l'impression que cela fait des centaines d'années que je suis vieille.

Mais je ne compte pas me laisser mourir sans rien faire. N'étais-je pas la plus grande enchantresse du royaume avant l'arrivée de cette Pimprenelle ? Certes, elle avait des ailes, et correspondait plus à l'image de la marraine pour la princesse, mais je pouvais encore être la sorcière, l'ennemie qui prend une place prépondérante dans les contes. Mais voilà que désormais, mon âge et mon physique ne correspondent plus aux « critères » de la méchante dame en noir. Voilà que cette Morgane me remplace à merveille, alors que je ne peux plus qu'occuper le rôle de Mère-Grand... alors que je n'ai même pas d'enfants !



Aujourd'hui, tout le monde a oublié que j'étais une puissante sorcière. Même le conteur (qui a vraiment une mémoire sélective) ne se souvient pas de ce dont je suis capable. Seul le prince charmant connaît ma véritable nature. Il faut dire que nous sommes tous les deux en affaires depuis quelques années. Il est venu me voir quand j'étais encore sorcière, mais plus pour très longtemps, pour l'aider à se venger de son tout jeune frère. Je n'étais pas là pour juger, il avait de bons arguments. À vrai dire, je ne voyais que son joli petit cul, et ce qu'il me demanda n'était vraiment pas sorcier.

J'ai maudit son frère, Adam, qui n'était qu'un enfant, et le beau Philippe est devenu prince. Quand j'y repense, je me demande pourquoi il n'était pas le prince légitime ? Sûrement une histoire entre lui et ses parents. J'ai connu son père, mais ça c'est une autre histoire. En tout cas, si le fils est aussi chaud que le père... Mais je m'égare.

Du coup, il m'en devait une. Il m'a fourni pendant ces dernières années des ingrédients que je ne pouvais pas trouver ici. Le meilleur est cette pilule blanche, qu'il appelle Botox. Un véritable miracle. Je ne sais pas qui a créé ça, mais je soupçonne l'utilisation de gouttes de la fontaine de jeunesse.

Mais j'ai trouvé un moyen plus radical qu'une simple conservation de mon aspect actuel. À force de talent et de travail, on trouve ce qu'on veut, et ce que j'ai trouvé c'est la formule de transmutation des corps. Un procédé simple qui m'a permis de prendre la place de l'héroïne de tous les contes : la princesse elle-même. Bien sûr, pour ne pas qu'elle caste à tout le monde, j'ai dû me débarrasser d'elle, mais c'est un détail. Personne ne se préoccupait de moi, pourquoi se préoccuperait-on d'elle une fois dans la peau de Mère-Grand ?

Mais cela comportait plusieurs risques. Le premier est celui de mon propre pouvoir. Rien ne me certifiait la conservation de mes dons magiques, le changement de corps entraîne le changement de capacités. Il me fallait donc concevoir une formule de puissance qui me permettrait de recouvrer mes pouvoirs. Ce parchemin se trouve en lieu sûr dans mon labo, à l'étage de la maison en pain d'épice. Un passage existe entre ma chambre, ou plutôt la chambre de Mère-Grand, et ce labo, et c'est là qu'est le second risque. Je dois rompre ce lien magique et dans l'avenir en créer un nouveau avec ma nouvelle chambre.

Mais il existait un troisième risque que je n'ai pas pris en compte. J'étais tellement pressée de m'emparer de son corps que j'ai oublié de l'observer. Ce n'est pas grave, elle devrait être la gentillesse et la douceur incarnées. Ce ne sera pas facile, mais je devrais pouvoir m'en sortir.

Un truc que je n'avais pas prévu, c'est la libido qui allait venir avec ce corps. Mais maintenant que j'ai le corps de cette jeune fille, le beau prince ne pourra plus me résister, ni même son mignon copain, Philibert. . .

Par contre, j'ai peur que ce corps ne soit qu'une simple enveloppe qui va vieillir aussi vite que les autres, il va falloir que je trouve du Botox, mais sans éveiller les soupçons du prince. À moins que je ne trouve la fontaine à souhait, qui m'offrira ce que je désire le plus, la jeunesse éternelle. J'ai croisé un chat un jour, dans la forêt, qui m'en avait parlé. Il existait une carte d'accès à cette fontaine, mais où la trouver ?

Désormais, ma seule faiblesse reste ma phobie des loups. Ce Gévaudan a déjà tenté de me manger. Je dégustais tranquillement ma pizza chorizo-poidrons, ma préférée, lorsqu'il est apparu d'un coup, dans ma chambre ! Il m'a avalée. Les coups de pied que je donnais ont eu raison de son estomac, et il m'a alors recrachée. Il n'a jamais été inculpé. Cet incident m'a permis certes de découvrir l'existence d'un passage entre ma chambre et d'autres lieux, dont le labo de la maison en pain d'épice, mais c'était cher payé. . .

Quelques heures plus tôt

Être méchante demande une certaine préparation. Un piège bien huilé et c'est le succès assuré. Ce piège devait prendre dans ses filets Belle, bien sûr, mais également ma future concurrente au poste de femme la plus puissante de ce monde : la marraine.

J'ai envoyé une lettre de menace à Pimprenelle dans la journée d'hier, en passant par Gretel. Je savais qu'elle cachait un business, je ne connaissais pas sa nature, mais il suffisait de signaler que j'avais tout découvert pour la mettre en rage. Le retour n'est venu que le soir, elle me donnait rendez-vous en début d'après-midi aujourd'hui pour qu'on puisse parler business.

La première phase du plan se mettait donc en marche. Je me suis dirigée en fin de journée d'hier dans la chambre de Belle, et j'ai pris tous les cheveux qui se trouvaient sur la brosse de Belle, pour y placer les miens. J'ai fait l'inverse sur ma propre brosse. Son armoire étant immense, il suffisait que j'attende ici tranquillement qu'elle se coiffe, afin que le charme agisse. Une fois qu'elle fut endormie, j'ai laissé une lettre lui expliquant ce qui lui arrivait, qu'elle ne devait pas se faire voir, et venir à la maison, à l'heure du rendez-vous fixé par la marraine pour tout arranger. J'ai pris une de ses robes et une paire de chaussures, et je suis retournée me coucher.

Ce matin le charme avait agi, j'étais devenue elle ! Il me suffisait d'enfiler sa robe, ses chaussures et de tranquillement me diriger vers le point de rendez-vous que Pimprenelle m'avait donné, j'avais un plan à mettre en place.

Philibert est arrivé pile à l'heure, en début d'après-midi. Un bon coup de pelle bien placé, et voilà mon suspect. J'aurais aimé que Pimprenelle fasse le sale boulot, mais j'aurais dû me douter qu'elle enverrait quelqu'un d'autre à sa place. J'ai pris l'arme de Philibert, et j'ai attendu Belle, ou plutôt Mère-Grand, car j'étais désormais elle.

La conne est arrivée peu de temps après, mais elle avait gardé une de ses robes. J'espère seulement que personne ne l'a vue. J'ai attendu qu'elle s'approche suffisamment de Philibert, et j'ai tiré. Puis j'ai laissé l'arme dans la main de Philibert, et suis allée dans la maison en pain d'épice, dans mon labo à l'étage.

C'était déjà le milieu de l'après-midi. Je devais fermer le passage entre ma chambre et le labo, mais je ne pouvais le faire que de la chambre. J'avais prévu de m'occuper de ma formule de puissance après. Je la laissai donc sur le pupitre.

En fin d'après midi, je suis retournée au château afin de fermer le passage. Et je dois assurer et m'insurger du vol d'une de mes robes...

En début de soirée, Je me suis dirigée vers ma chambre, mais impossible de remettre la main sur les clés. Où ai-je pu les mettre ? Dans mon labo ? Ou pire, je les ai peut-être fait tomber lorsque je me penchais sur Belle...

Mais j'ai pas eu le temps de me poser plus de questions lorsque le loup s'est jeté sur moi. J'avais déjà eu cette vision et ce fut trop pour moi, j'ai couru dans les couloirs, alors que le soleil se couchait dehors. C'est dans la chambre de Philippe que j'ai pris refuge, reprenant doucement ma respiration. J'ai vu un miroir, et je n'ai pas pu résister à l'envie de me voir dedans, mais c'est là que j'ai compris... Le charme ne marchait pas ! De rage, j'ai brisé le miroir, mais je me suis blessée à la main du même coup. J'enrage !!!

Je pensais être foutue, tout le monde allait comprendre, je devais retourner dans mon labo, mais je suis passée devant un autre miroir, et je me suis rassurée. J'étais belle et bien Belle. Je n'avais plus qu'à aller dans la pièce commune. Ce serait une belle soirée. Je suis arrivée la dernière, tous étaient déjà là. La disparition de Mère-Grand avait déjà été annoncée. Soit...

Mais rien ne pouvait me préparer à ce que j'allais apprendre.

Qui est qui

Prince Philippe, le prince charmant :

C'est lui qui me fournissait mon Botox, en petites pilules blanches. Mais c'était avant que je ne devienne Belle. Son nom de code est Kuggy les bons tuyaux. Je l'ai également aidé à devenir ce qu'il est aujourd'hui, et si je retrouve mes pouvoirs, il risque de comprendre qui je suis vraiment.

Géraudan, le loup :

J'ai la phobie des loups depuis qu'il m'a avalée, peut-être un juste retour de manivelle. Il ne fut jamais inculpé, et je n'ai jamais vraiment dit ce qui s'était passé, j'ai peur que le FBI (Bureau Féérique d'Investigation) enquête un peu trop. Désormais dans le corps de Belle, il s'agit d'éviter de réagir hâtivement.

Pimprenelle Corleone, la marraine :

Je l'ai fait chanter pour piéger Belle. Un piège bien huilé, et il est peu probable qu'elle s'en rende compte. Elle pensera même que son toutou a fait son boulot, et ce dernier n'osera pas dire le contraire...

Monmoulin, le conteur (orga) :

Il m'a un peu oubliée ces dernières années, et maintenant que je me retrouve de nouveau sur le devant de la scène, il ne pourra plus m'oublier.

Sète, l'ogre :

Je ne le connais pas beaucoup. Mais je n'oublierai jamais notre première rencontre. Il est arrivé du ciel, dans une tenue très particulière, avec un long imperméable sali de craie et d'étranges bottes.

Morgane, la sorcière :

C'est sûrement la personne qui est la plus proche de moi. Je me souviens d'un temps passé où j'étais moi-même la sorcière. Et puis

avec son aide, il y aurait moyen de faire plonger la marraine à ma place... Tout est possible avec elle ! Et puis malgré la réussite de ma formule, mon image dans le miroir de Philippe me tracasse toujours, et si je m'étais trompée quelque part ? Je sais devoir faire des vérifications dans mon labo, ou celui de la sorcière.

Gretel, la petite fille :

Je ne peux pas résister à une petite fille. J'étais proche d'elle, elle était la seule à se préoccuper de mon confort. J'ai toujours cette envie de la cajoler et de la prendre dans mes bras, comme une envie irrésistible. Belle faisait-elle ça ?

Philibert, l'ami du héros :

Il est la victime innocente (avec Belle, mais elle n'est pas si innocente que ça) de mon subterfuge. À vrai dire je regrette qu'il fût l'exécuteur de la marraine, et c'est avec une certaine gourmandise que je le regarde désormais. Si je pouvais faire tomber la marraine en l'innocentant...

Le Chat Botté :

Un être assez imprévisible. Je ne risquais rien en tant que Mère-Grand, mais maintenant que j'ai ce corps, qui sait ce qu'il serait capable de faire.

Belle :

Je ne l'ai jamais vraiment observée avant, et c'est peut-être une erreur. Il va falloir donner le change, peut-être en prétextant une maladie. Je devrais peut-être fouiller un peu, histoire de savoir qui elle était !

Objectifs

Trouver la clef de ma chambre pour fermer le passage avec mon labo, à l'étage de la maison en pain d'épice.

Concedoir ma formule de puissance.

Essayer d'endiguer ma dépendance au Botox, ou au moins m'en procurer sans éveiller les soupçons du prince.

Faire tomber la marraine pour le meurtre de Mère-Grand, ou alors le loup, qui pourrait lui aussi être coupable, il m'a déjà bouffée, non ?

Profiter à fond de mon nouveau corps, je suis jeune, et il y a de beaux mâles ici...

Trouver cette fontaine à souhait.

Infos pratiques

Je suis persuadée que ce corps a plus d'un tour dans son sac. Je suis certaine de pouvoir l'utiliser, mais je n'arrive pas à savoir en quoi il est doué. En tout cas, je résiste très bien à la magie discrète. Je peux donc utiliser le mot de pouvoir « résiste » lorsqu'on me jette un sort. Mais je ne pense pas résister aux sorts de boules de feu...

Je me souviens au moins comment faire les potions.

Je suis armée, ce pays est plus dangereux qu'il n'en a l'air. J'ai 6 balles.

Un bandage à la main (n'importe laquelle) simulant la coupure due au miroir brisé.

La tenue de Belle est constituée d'une belle robe de princesse, indispensable !

Gévaudan, dit Gégé

Le loup

Bon alors, dès qu'elle apparaît, je me présente à elle, et je fais le truc habituel. Bien sûr elle me tombe dans les bras, elle m'embrasse d'un premier baiser d'amour et je redeviens le prince charmant que j'ai toujours été.

Ah par contre, il y a un petit souci, c'est l'autre. Tant qu'il sera là, je ne pourrai pas être le prince charmant. Ça par contre c'est un peu plus ennuyeux. Bon, je vais retourner au boulot, sinon, Morgane va me griller sur place !

Dans tout conte digne de ce nom, il y a un loup, une princesse, une malédiction, et de l'amour. Je suis le loup dans l'histoire. Bien sûr, dans ces contes, je suis la représentation de la monstruosité du monde, de la peur, je suis l'image des cauchemars enfouis dans l'esprit des enfants. Je pourrais disserter pendant des heures sur la signification de chaque chose dans les contes, mais je crois que vous désirez en savoir plus sur moi.

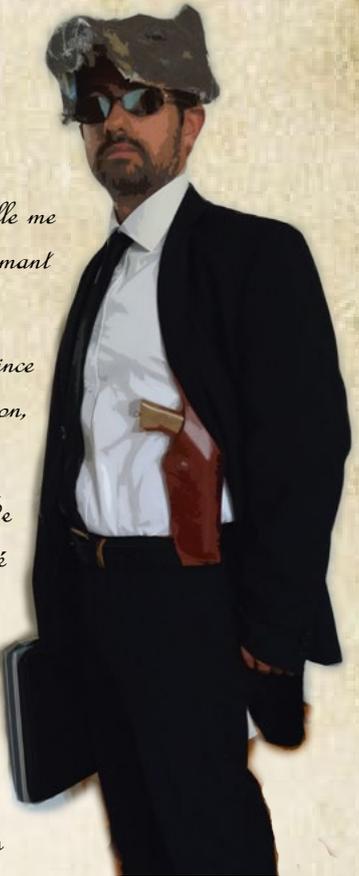
J'en suis flatté, car généralement, le loup n'est qu'un élément secondaire de l'histoire, on ne s'intéresse pas vraiment à ses envies, à ses besoins. On le montre uniquement sous l'aspect monstrueux, et on oublie que s'il désire manger ces trois petits cochons, c'est qu'il a été conçu ainsi. Il ne choisit pas sa nature de prédateur. Alors tous les loups sont mis dans le même panier. Des monstres dénués d'intelligence, qui se font toujours avoir par le premier bûcheron venu. Je suis loin d'être aussi stupide, je suis même loin de l'image originelle du loup. Pour preuve, je n'ai jamais aimé la viande avariée d'une vieille dame, ou encore la peau tendre d'une petite fille, mon plat favori, ce sont les pizzas chorizo/poivrons.

Ce qui fait que je suis comme ça, et là ce n'est qu'une supposition, c'est que je dois être victime d'une malédiction. J'ai l'intime conviction d'être en fait un humain transformé pour je ne sais quelle raison en loup. Si ça se trouve, je suis même prince d'un royaume éloigné, et mes parents me cherchent en vain depuis des années, comme le conte qui met en scène Raiponce et sa chevelure magique. Bien sûr, rien n'est magique en moi, mais je me pose quelquefois ce genre de questions.

En tout cas, je me place dans ce monde comme un expert en contes et autres événements surnaturels. Je sais par exemple que notre monde est lié à un autre, totalement différent, appelé monde réel. Il n'est bien sûr pas plus réel que le nôtre. Le lien se fait généralement par un homme, ici, c'est notre conteur Monmaulin. Il prend des notes, et raconte alors nos histoires (souvent embellies) aux enfants. Il existe une multitude d'autres mondes comme le nôtre, même si je ne les connais pas.

Ma condition de loup ne m'offre pas d'avenir radieux, mais il est des histoires où la bête est finalement prince et trouve sa belle. J'ose espérer faire partie de cette histoire, et pas de celle où je vais me retrouver le ventre ouvert en deux. J'adoue y avoir échappé de peu, il y a quelques temps, lorsqu'attiré par l'odeur d'une bonne pizza chorizo/poivrons, je me suis retrouvé à l'avaler d'un seul coup, avec sa propriétaire. J'ai bien évidemment recraché Mère-Grand immédiatement, comme je le disais, je ne suis pas ce genre de loup. Mais il s'en est fallu de peu que je me retrouve ouvert en deux.

Pour preuve, j'aime conter cette histoire où j'ai libéré Gretel, une gentille petite fille, des geôles d'un terrible aïeul. Si vous aviez pu voir le traitement qu'ils lui avaient infligé. Elle n'est toujours pas remise aujourd'hui de ses blessures, et elle a de gros problèmes de communication. J'aime penser que je suis en quelque sorte son protecteur, et ainsi tordre le cou à toutes ces rumeurs sur la méchanceté des loups. C'est avec joie que je l'ai retrouvée il y a peu. Elle travaille comme livreuse pour la marraine, livreuse de pizzas. Comment ne pas me sentir proche d'elle après ce que nous avons vécu, et quelquefois, elle aime passer me rendre visite dans



ma grotte, toujours accompagnée d'une bonne pizza chorizo/poivron.

Aujourd'hui, c'est auprès de la sorcière que j'ai trouvé ma place. Certes, cela risque de ne pas améliorer mon image que j'essaie de changer, mais j'imagine qu'elle non plus n'est pas à l'image des contes, et si je veux qu'on me regarde autrement, je dois être capable d'en faire autant. Cela dit, c'est une personne avec une poigne de fer et je suis assez fier d'être à son service. Je pense qu'elle m'accorde une confiance qu'elle n'accorde à aucun autre, et je sais aussi que je peux lui demander à peu près n'importe quoi (à condition bien sûr d'y mettre les formes), elle acceptera sans condition.

Quelques heures plus tôt

Je prends toujours beaucoup de plaisir à me promener avec la jeune Gretel. Ses propos, toujours très surprenants, ont le don de m'amuser. Quoiqu'il en soit, j'avais rendez-vous avec elle hier après-midi lorsque je suis passé devant le bureau de la marraine. Je l'avais rarement entendue aussi en colère contre une personne. Il était difficile de savoir de qui il s'agissait, mais ses propos étaient destinés à une personne féminine au vue de son langage fleuri. Juste après, j'ai vu Belle sortir du bureau. Je n'ai pas vu son visage, et n'ai pas réussi à voir dans quel état elle était.

Je suis parti et j'ai retrouvé alors ma jeune protégée, j'avais perdu un peu de temps, et c'était déjà la soirée, mais elle ne semblait pas m'avoir attendu trop longtemps. La promenade fut agréable et nous emmena vers un lac que je n'avais jusqu'alors jamais vu. Gretel, du genre prévoyante, marquait toujours son chemin de petits cailloux blancs. Il se faisait tard et j'avais l'intention de revenir, le tracé fait par les cailloux de Gretel serait parfait pour retrouver le lac. Je raccompagnai la jeune fille avant de retourner dans ma grotte. J'ai alors vu Belle revenir au château. Elle venait elle aussi de la forêt.

J'avais pris l'habitude de passer mes matinées à la bibliothèque pour trouver d'éventuelles pistes quant à ma véritable nature lorsque j'ai entendu du bruit dans le couloir. J'ai cru apercevoir Belle se diriger vers l'extérieur. En réalité, je ne l'avais que deviné à ses vêtements. J'ai alors remarqué qu'elle avait perdu l'une de ses chaussures.

Se pouvait-il qu'un signe me soit enfin donné ? Je devais vérifier dans les livres si ma théorie était juste. Mais malheureusement, c'est pour trouver la princesse, l'histoire de la chaussure, et non pas le prince. Je gardai tout de même la chaussure histoire de la lui remettre à l'occasion.

Je suis retourné dans ma grotte, car j'avais des restes de pizza, et Gretel ne livrait pas le midi. Je suis arrivé à ma grotte en début d'après-midi, lorsque Morgane est arrivée. Elle me confia alors une mallette, contenant beaucoup d'argent. La confiance qu'elle m'accordait me rendait toujours fier.

Mais mon instinct primaire de loup reprit le dessus lorsque j'ai entendu un coup de feu. J'ai couru me réfugier au fond de ma tanière tel le lâche que je suis, et je le déplore.

J'ai rapidement repris mes esprits et j'ai couru vers la direction qui me semblait être celle du coup de feu. J'ai alors vu une ombre pénétrer dans la maison en pain d'épice. Le temps que j'y arrive, plus personne ne s'y trouvait. C'était le milieu de l'après-midi, et je suis alors reparti vers le château. J'ai aperçu au milieu de la forêt un haricot géant qui n'était pas là auparavant. La tentation était grande de m'y rendre, mais j'avais déjà compris qu'il s'agissait de la demeure de l'ogre, et je n'avais pas le temps. Je devais voir Monmoulin, car je savais qu'un problème se profilait.

La fin de l'après-midi était déjà là quand je suis tombé sur Philippe alors que je revenais de la maison en pain d'épice. J'avais toujours un air de défi lorsque je le croisais seul à seul dans les couloirs. Une tension, que je semblais être le seul à sentir, car il

me fit un grand sourire et me souhaita la bonne journée avant de disparaître dans le château. J'ai recherché le conteur, mais sans succès.

Au début de la soirée, j'ai remarqué, d'une des fenêtres du château, Philibert entrer en courant au château. Je l'ai alors observé jusqu'à sentir l'odeur de Belle. Je l'ai suivie, elle se trouvait à la porte de Mère-Grand. J'étais alors prêt à lui remettre la chaussure, mais elle a pris peur et a fui. Surpris de sa réaction, j'ai préféré ne pas la suivre, et je suis retourné à la salle commune où se trouvaient déjà Philibert et Morgane, avant que les autres n'arrivent.

Qui est qui

Belle :

Elle est étrange aujourd'hui. Alors que d'habitude, elle est plutôt encline à croire mon histoire (même si elle n'a jamais voulu m'embrasser), aujourd'hui, elle semble effrayée par moi. Aurait-elle eu des cauchemars me concernant ?

Le Prince Philippe, le prince charmant :

Difficile de le considérer comme mon ennemi, c'est un homme tout à fait charmant, et j'ai quelques fois des doutes sur ma version. Quand on le regarde, il est le prince charmant, à n'en pas douter. Mais peut-être a-t-il un terrible secret !

Pimprenelle Corleone, la fée marraine :

Elle est la patronne ici. Et elle n'est pas ce qu'on pourrait appeler quelqu'un de sociable. Je crois qu'elle est responsable d'un trafic, mais je n'en sais pas plus. Et difficile de mener l'enquête, car je n'aimerais pas m'attirer ses foudres.

Morgane. La sorcière :

Je n'aime pas me vanter, mais elle me tient en haute estime, et si ça se trouve, elle en pince même un peu pour moi, peut-être sait-elle que je suis le vrai prince charmant !

Gretel, la petite fille :

C'est ma petite chérie. J'aime parler avec elle car elle a toujours une façon originale de voir le monde. Je connais l'histoire d'Hänsel et Gretel, bien sûr, mais je n'ai jamais vu son frère. En tout cas, je ne risque pas de la laisser seule avec l'ogre. . .

Sète, l'Ogre :

L'ogre est très étrange. Je ne l'avais jamais vraiment vu sortir de son château à part ces derniers mois. Je ne lui fais pas confiance, les ogres sont connus pour être des mangeurs d'enfants. Mais les loups aussi. Je devrais essayer de limiter mes préjugés.

Philibert, l'ami fidèle :

Dans toutes les histoires, l'ami du héros meurt en sauvant le héros. Et comme je suis certain que nous sommes en plein milieu d'une histoire, il va certainement y passer ce soir. A moins que je ne trouve un moyen d'endiguer cette malédiction. Mais est-ce vraiment mon rôle ?

Monmoulin, le conteur (L'orga):

Il est le lien entre mon monde et l'autre, qu'on appelle monde réel. Est-ce sa plume qui est magique ? Il raconte ce qu'il se passe dans ce monde, et ce soir, c'est un tout autre conte qu'il écrit. J'ai commencé à écrire un peu, et je ne suis pas mauvais. . .

Mère-Grand :

Il y a un passage secret entre ma tanière et sa chambre. Je l'ai découvert grâce à l'odeur de la pizza, le jour où je l'ai... enfin bon, on ne va pas y revenir. Il est depuis condamné, mais je me demande s'il n'y en a pas d'autres !

Les chats :

Ils vivent eux aussi dans la forêt, mais j'évite au maximum de les côtoyer, ce sont de véritables psychopathes. Mais j'ai vu que quelquefois, Morgane avait besoin de ronronnements de chat.

Objectifs

Obtenir un baiser d'amour de la princesse pour rompre la malédiction.

La disparition de Mère-Grand va me mettre premier sur la liste des suspects. Je dois trouver le vrai responsable.

Si Philibert survit ce soir, ou s'il meurt en me sauvant, j'aurai rompu sa propre malédiction dans un cas, et fragilisé la mienne dans le second.

Pourquoi ne pas être conteur à la place du conteur, je sais moi aussi écrire...

Infos pratiques

Incapable d'utiliser la magie.

Equipé d'une arme à feu (avec 6 balles). Mallette de la sorcière.

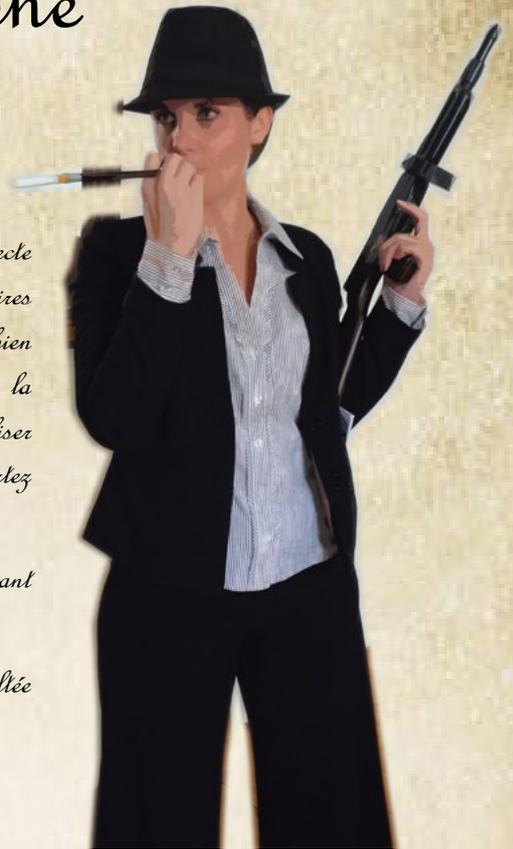
Flair hors du commun, je peux sentir les objets et connaître une partie de leur histoire.

Porte un costard-cravate comme un garde du corps. Un masque, une queue et des gants sont également les bienvenues, pour notifier l'aspect « loup » du personnage. Des lunettes de soleil sont un plus.

Primprenelle Corleone

Marraine la bonne fée

Alias Viviane, la dame du lac



- Savez-vous qui je suis ? Pourquoi vous ne me respectez pas, je suis pourtant correcte avec vous, non ? Écoutez, je vous ai dit que je ne voulais pas tremper dans vos affaires de drogue. Ce n'est pas un business qui m'intéresse. Nous sommes tous des gens bien ici, et nous sommes contre le fait de faire du mal aux gosses, nous leur offrons la possibilité d'avoir près d'eux les héros qu'ils chérisent, et vous vous me proposez d'utiliser mes produits dérivés pour transporter votre drogue... Ça ne m'intéresse pas. Parlez maintenant !

Alors que l'homme se retourne pour partir, la marraine se lève de son fauteuil, laissant déployer ses ailes, prend son colt et tire une balle dans le dos de l'homme.

- J'avais prévenu qu'il ne fallait jamais me tourner le dos, surtout après m'avoir insultée ainsi.

En un claquement de doigt, le corps de l'homme mort disparaît.

Si j'accepte aujourd'hui d'évoquer ma vie, c'est parce que je me retrouve dans une impasse à tous les niveaux. Mais attention, il ne s'agit pas de répéter ce que je vais vous raconter, car à ce moment là, je saurai que vous avez casté, et je ne donnerai alors pas cher de votre peau, m'avez-vous bien comprise ?

Bien. Je suis Primprenelle Corleone, et ici c'est moi qui dirige. On m'appelle la marraine, car j'ai de nombreuses personnes qui me respectent ici bas. J'ai une seule politique : j'accepte de rendre service, mais si un jour je vous demande un service, et ce jour n'arrivera peut-être jamais, alors vous devrez me le rendre.

Mais comment vous raconter mon ascension ici sans vous parler de mon autre vie ? Celle qui n'est pour moi plus qu'un vague souvenir où d'autres valeurs étaient pour moi essentielles. Je ne peux pas dire si ces valeurs sont plus importantes que celles que je défends aujourd'hui, elles sont simplement différentes. Bien sûr j'ai toujours su ce que je voulais, mais alors qu'aujourd'hui, la puissance que représente ma position me convient, à l'époque, c'était l'amour que je privilégiais. L'amour d'un homme puissant, comme jamais cette terre n'en a porté depuis.

Il savait, en m'enseignant l'art de la magie, qu'un jour je créerais une prison pour l'enfermer et le garder pour moi seule. Et pourtant, il ne me repoussa jamais. Il ne m'avait demandé qu'une seule chose, m'occuper de ce jeune garçon. Mais j'ai failli à ma tâche, et je l'ai perdu, corps et bien ! Je n'ai pas cessé de le chercher pendant des années, pour ne pas décevoir mon amour, mais je ne l'ai jamais retrouvé. Ma recherche m'éloignait chaque jour un peu plus de l'homme que j'aimais. J'ai alors commencé à changer, petit à petit je fermais mon cœur pour ouvrir mon sens des affaires.

Je ne sais plus vraiment comment je suis arrivée ici, vraisemblablement par l'intermédiaire de ma demeure, de mon lac. Mais lui aussi j'ai perdu sa trace, et donc le moyen de revenir chez moi, auprès de mon amour Merlin et de son protégé, Arthur. Le jeune garçon que j'ai perdu, Lancelot, n'est jamais réapparu, et aujourd'hui, je ne suis plus Viviane, celle qu'on appelait alors la dame du lac, mais Primprenelle, la bonne fée, celle qui s'est penchée sur le berceau de Belle, celle qui dirige ce monde.

Ces derniers temps, les événements furent chamboulés dans ma nouvelle vie. Mon commerce, autrefois si rentable de produits dérivés

provenant des contes de Monmoulin, connaît aujourd'hui des rebondissements m'obligeant à traiter avec des êtres qui me répugnent : les chats, et leur chef, le pire de tous, Botté !

Alors que j'avais trouvé une brèche entre ce monde, celui des contes de fées, et le monde « réel », celui où se trouvent les enfants qui lisent les contes écrits par Monmoulin, j'avais eu l'idée de créer un marché proposant des peluches, et autres jouets liés aux livres de contes. Un marché prospère car ces peluches étaient enchantées, si bien que chaque enfant en voulait toujours plus. Même le prince était attaché à l'une d'elles.

Mais d'autres brèches furent découvertes, l'une d'elles par le prince me semble-t-il, et d'autres ont osé me concurrencer. J'ai dû emprunter beaucoup d'argent aux chats pour pouvoir ouvrir de nouveaux marchés, et créer de nouveaux jeux. Aujourd'hui, mon commerce se maintient, mais je n'ai pas réussi à récupérer l'argent emprunté, et les chats sont de plus en plus pressants. Comment maintenir mon statut si je ne peux même pas rembourser de foutues bêtes à poils !

De plus, j'ai appris que le FBI, le bureau féérique d'investigation, avait envoyé un agent ici, dans mon propre domaine. Il semblerait qu'il ait un parchemin pouvant fermer les voies entre notre monde et les autres. S'il l'activait, ce serait la fin de mon commerce, et de ma notoriété !

L'autre élément qui, si elle ne l'a pas bouleversée, a dévié ma façon de voir les choses, c'est mon aptitude à retrouver l'intuition que j'avais perdue lorsque je suis arrivée ici, dans ce monde. J'ai du mal à dater cette réapparition, mais elle ne peut signifier qu'une seule chose, Lancelot ou Merlin sont ici ! J'ai peut-être la possibilité de retrouver ma vie passée. Est-ce que je le souhaite ? Ça c'est une autre question...

Quelques Heures plus tôt

Hier dans l'après-midi, j'étais en train de parler avec Belle, lorsque la petite fille est venue me remettre une lettre. Elle est repartie de suite, me laissant découvrir ce qui allait me mettre en rage.

C'était une lettre de Mère-Grand, qui me menaçait de débarrer tout mon trafic au FBI si je ne lui transmettais pas un bon paquet de fric. Je n'ai pas pu contenir ma rage devant Belle, et ce n'est qu'après m'être un minimum calmée que je l'ai congédiée. Je devais lui répondre, et j'avais besoin de me calmer pour trouver une solution.

Je suis sortie bien longtemps après de mon bureau, c'était déjà le soir et c'est lorsque j'ai vu Philibert sortir de la chambre du prince que j'ai compris ce que je devais faire.

Je suis retournée de suite à mon bureau rédiger une courte note donnant rendez-vous à cette Mère-Grand le lendemain après-midi derrière la maison en pain d'épice. Un lieu qu'elle affectionnait, elle ne se méfierait pas.

J'ai convoqué Philibert ce matin dans mon bureau. Je devais le charmer pour qu'il aille se débarrasser de Mère-Grand à ma place. Il n'était pas question que je sois mêlée à cette histoire. Mais je n'avais jamais tenté un charme aussi puissant, et j'avais eu besoin de quelques artifices qu'affectionnait habituellement la sorcière pour y parvenir. J'avais fait un petit tour dans son labo avant l'arrivée de Philibert, et avait pu confectionner la potion en question.

Il but la potion et aussitôt je commençai à lancer mon charme. Il risquait de se souvenir de ce qu'il faisait, mais n'oserait pas évoquer quoi que ce soit, car il était aux commandes. Le charme a alors opéré au-delà de mes espérances, car il ne semble pas se souvenir de ce qui s'est passé...

La suite de ma journée était moins réjouissante, en revenant de la cuisine où j'avais déjeuné, j'ai retrouvé mon bureau mis à sac. Il y avait un mot sur mon bureau qui ne laissait aucun doute quant à l'auteur. Le Chat Botté désirait être remboursé, et au plus vite. Sinon, il reviendrait, et il serait bien moins sociable. Il ne l'avait jamais vraiment été, il n'était qu'un fou dangereux, drogué à l'herbe à chat. J'avais déjà envisagé de le rembourser en drogue, mais je n'affectionnais pas vraiment ces substances.

Mais si je ne trouvais pas l'argent, il fallait être préparée à cette solution. Je savais que Mère-Grand avait toutes sortes d'herbes dans sa chambre, car je l'avais déjà vue en sortir avec les mains pleines. Sa porte était fermée, je suis alors allée voir le conteur pour avoir le double.

J'ai eu cette sensation étrange en arrivant dans son bureau. Il y avait dans l'atmosphère une sensation d'extrême bienveillance qui m'était destinée. Je ne savais pas d'où cela provenait mais des sensations de mon ancienne vie me sont alors revenues. Cet instant n'avait été que très éphémère et bientôt l'air redevenit normal.

J'ai mis quelques minutes à sortir de mon état, mais j'étais venue pour une raison très concrète. Après avoir charmé Monmoulin, qui ne voulait pas me donner son pass, je suis retournée à la chambre de Mère-Grand. En ouvrant la porte, j'ai entendu du mouvement à l'intérieur. Elle devait y être. J'ai cessé mon mouvement, et j'ai frappé, mais le bruit cessa, et personne ne répondait. Je suis rentrée, mais n'ai vu personne. La chambre elle-même était plutôt déserte, pas de cuisine, ou labo, pas de bibliothèque, seulement un lit et une armoire. Tout cela sentait la magie, mais je n'arrivais pas à mettre le doigt dessus.

Je suis sortie et en passant devant la fenêtre, j'ai remarqué un immense arbre au milieu de la forêt. Je suis persuadée qu'il n'était pas là auparavant, car celui-ci allait jusqu'au ciel et se perdait dans les nuages. Je savais que la sorcière maîtrisait la magie, mais elle ne semblait pas être la seule. Je suis descendue dans la cour et j'ai vu l'ogre courir en direction de la forêt, avait-il lui aussi vu l'arbre ? J'ai également vu Belle revenir au château. C'était la fin d'après-midi, et je voulais voir d'où était parti l'arbre en question.

Je me suis dirigée vers la forêt, j'avais l'intention de retrouver le point de départ de cet arbre. Mais mes recherches n'ont pas été fructueuses et j'ai dû me rendre à l'évidence que je n'avais absolument pas le sens de l'orientation. J'avais retrouvé un chemin qui semblait être tracé par des cailloux blancs lorsque mon intuition me revint pour la seconde fois de la journée. J'ai pris le chemin en sens inverse et ait trouvé le lac. C'était mon lac, j'en avais la certitude. Je l'avais perdu et voilà qu'il me réapparaissait aujourd'hui. Et son accès était assuré par ce chemin donné par ces petits cailloux blancs.

Le soleil se couchait, je suis donc retournée au château avec la ferme intention de revenir plus tard. Je suis arrivée dans la salle commune, où se trouvait tout le monde, mis à part Belle. La nouvelle de la disparition de Mère-Grand allait bientôt être révélée. Je souriais, mais pas pour longtemps, lorsque j'ai entendu Monmoulin...

Qui est qui

Mère-Grand :

Dire qu'elle a osé me faire du chantage, tout raconter au FBI sur mes affaires. Qu'a-t-elle vraiment découvert ? Seul mon livre de comptes est vraiment incriminant, mais il est en lieu sûr... Quoique je n'ai pas vérifié, la dernière fois mon bureau avait été mis à sac !

Sète, l'ogre :

Une personne très étrange. Mon intuition me dit qu'il n'est pas à sa place ici... Se pourrait-il que...

Belle :

C'est ma petite protégée, et je ne peux rien lui refuser. Et elle en profite. Elle est capricieuse et toujours en train de râler. C'est toutefois quelqu'un qui me sert bien. Un vrai petit soldat, même si elle rechigne toujours lorsque je lui demande de séduire un homme pour récolter quelques infos.

Prince Philippe, le prince charmant :

Je me souviens d'une histoire à propos d'un prince disparu et d'un autre banni. Mais ça remonte à longtemps. En tout cas, ce prince est lui aussi un très bon lieutenant, et lui ne rechigne pas à récupérer des infos auprès des demoiselles.

Philibert, l'ami fidèle du prince :

Quelquefois, il faut savoir sacrifier les moutons les plus malades pour que le troupeau survive. J'avais besoin d'un exécutif, il a rempli sa tâche. Rien qu'un bon petit charme ne puisse réussir. Je n'avais pas vraiment confiance en lui, j'ai toujours soupçonné son rapprochement avec le F.B.I. Mais j'ai une drôle d'impression, en y réfléchissant, je me demande si c'est vraiment lui qui a tué Mère-Grand.

Morgane, la sorcière :

Son nom remonte de mes lointains souvenirs. La fée Morgane était la sœur du roi Arthur et elle était amoureuse de Lancelot. Mais elle est loin d'être aussi douée que celle que j'ai connue.

Mais l'histoire se répète, et une fois de plus, Morgane est ma pire ennemie, même si elle n'est qu'une usurpatrice, qui cherche à reprendre mon trône. Pourtant, on dit qu'elle arrive à faire de nombreuses choses dans son laboratoire. De plus, on dit qu'elle a beaucoup d'argent.

Monmoulin, le conteur (l'orga) :

Alors qu'il n'est qu'un scribouillard pataud, et souvent pas très sûr de lui-même, il semble être un lien important entre le monde des contes et le monde réel. Dans les situations de crise, il n'est plus du tout le même et sait exactement quoi faire... Il a deux visages !

Gégé, le loup :

Le chienchien à la sorcière, il aboie beaucoup, mais ne mord pas. Il en sait beaucoup sur beaucoup de choses. Il se dit spécialiste des contes...

Gretel, la petite fille :

Je l'ai recueillie alors qu'elle semblait perdue dans le château. J'ai confiance en elle, peut-être parce qu'elle semble toujours ailleurs. Mais j'ai aussi confiance en son intuition. Quand on l'écoute, et qu'on arrive à comprendre ce qu'elle dit, elle sait des choses. J'aime lui conter mon histoire et celle des chevaliers du roi Arthur pour l'aider à s'endormir. Mais à chaque fois, cela me replonge dans mes propres échecs.

Les chats :

De belles raclures qui vont sûrement débarquer si je ne trouve pas de l'argent, et vite. A moins qu'ils ne soient sensibles à autres choses...

Objectifs

Mon intuition est revenue, j'ai retrouvé le Lac. Ces deux éléments seuls m'ouvrent une porte vers mon ancienne vie, dois-je l'emprunter ?

Je dois trouver un moyen de rembourser les chats.

Infos Pratiques

Capable d'utiliser la magie discrète

Ma magie est plutôt basée sur la psychologie.

Lorsque j'emploie le mot : « Ordonne », je peux obliger quelqu'un à faire une action pour moi.

Lorsque j'emploie l'expression : « Je veux connaître la vérité », mon interlocuteur ne peut plus mentir, sauf par omission. Mais il n'est pas conscient d'être sous l'effet d'un charme.

Je peux également inventer d'autres formules, mais il faut en informer l'orga, qui la validera ou pas.

Je peux résister à la magie discrète en utilisant le mot de pouvoir : résiste.

J'ai une arme à feu, et j'ai 12 balles.

Pendant la soirée, je peux mettre en œuvre mon intuition, en allant poser une question à l'orga sur une situation donnée. Selon les circonstances, mon intuition m'aura parlé ou pas.

Le costume est celui d'un mafieux : costume, cravate, veston et chapeau. Une paire de petites ailes achève la tenue. L'accent est un plus.

Sîte Lieu

L'ogre

Alias Professeur Moriarty

- Si vous voulez rester ici, il va falloir me conter votre histoire.
- Je pensais que je serais tranquille ici, que personne ne viendrait me rappeler mon passé.
- Je suis désolé, mais en tant que conteur, je me dois de connaître un minimum votre vie passée, sans quoi jamais je ne pourrai vous intégrer dans mes récits, et c'est un prérequis indispensable pour rester ici.
- Mais comment savoir que vous ne répéterez pas tout ?
- Je suis un conteur, et seul ce qui se passe ici, à partir d'aujourd'hui m'intéresse, le reste n'apparaîtra pas dans mes contes. De plus, je n'interviens jamais dans les histoires qui se passent ici, je ne suis qu'un témoin.
- ...
- Votre passé est-il si affreux que vous ne désirez pas me le raconter ?
- Très bien, je vais vous dire...

C'est ainsi qu'à mon arrivée dans le monde des contes de fées, j'ai dû raconter mon histoire à Monmoulin, c'est le nom qu'il m'a donné quand il s'est présenté à moi.

Il est difficile d'avoir un regard objectif sur mon passé, et aujourd'hui encore, j'ai du mal à savoir où me placer. Une chose est sûre, mon passé a eu une influence sur mon apparence d'aujourd'hui, et si je suis devenu un ogre, c'est parce que ce monde me considère comme un monstre. Est-ce parce qu'il est destiné à faire rêver les enfants ?

Mon véritable nom est Moriarty, je suis connu pour être professeur dans mon monde, et je n'ai qu'un seul ennemi : Sherlock Holmes. Du moins, je n'avais qu'un seul ennemi, car il est aujourd'hui mort. Un piège rondement mené dans lequel il est tombé sans possibilité de se relever.

C'est grâce à mon génie que j'ai pu me débarrasser de cet homme que je considérais comme mon égal. C'était une lutte passionnante entre nos deux intellects. J'ai créé une machine me permettant de franchir de très grandes distances, sans possibilité de poursuite.

Cette invention, qui prend la forme d'une simple paire de bottes, m'a permis d'entraîner avec moi ce cher détective dans une chute mortelle. Mais une simple prise d'appui sur la falaise m'a alors permis de m'en sortir alors que Holmes, lui, a sombré.

À vrai dire, j'avais commis d'autres méfaits durant ma vie, mais celui-ci était sans nul doute le plus important : ma victoire sur le plus talentueux des détectives. Mais alors que j'avais réussi là où tous avaient échoué, un jeune garçon, le fils adoptif de Holmes, s'est mis à me poursuivre. Son père l'avait bien instruit, et s'il n'avait pas son talent, il avait une persévérance et une fougue qui m'obligèrent à prendre la fuite au-delà de toutes frontières.



Je n'avais moi-même pas compris la portée de mon invention. Sans comprendre comment cela s'était produit, je me suis retrouvé propulsé dans un autre monde, totalement différent du mien. J'ai appris que ce monde se nommait monde des fées. Dans ce monde, la magie avait une place importante et des créatures, toutes plus extraordinaires les unes que les autres, étaient monnaie courante.

Je n'avais pas encore remarqué ma propre apparence, et ce n'est qu'en rencontrant les premiers habitants de ce nouveau monde que je compris que j'étais devenu un monstre, un ogre qui faisait peur aux enfants et qui était pourchassé par les héros. J'étais devenu une simple marionnette dans ce monde, un second rôle sans aucune envergure. Je devais la plupart du temps me cacher ou fuir, tout en repoussant les pulsions qui allaient avec ce corps, et qui m'incitaient à manger tout ce que je trouvais. De plus, je n'avais pas la tenue qui convenait à ce monde, mon grand pardessus couvert de craie n'était pas « d'époque ».

C'est alors que j'ai rencontré le conteur, Monmoulin, qui m'obligea à lui raconter mon arrivée ici. Si j'avais cette apparence, c'est simplement parce que j'étais dans le monde qui était à la base de l'imaginaire des enfants. Des propos difficiles à comprendre, même pour mon intellect. J'avais tout simplement l'apparence de ma moralité. Je ressemblais à un monstre car j'étais un monstre à l'intérieur.

Comment avais-je pu imaginer qu'il en fût autrement ? Je me considérais comme supérieur aux autres, qui n'étaient que des moucheron que je devais écraser lorsqu'ils étaient sur mon chemin, sans jamais imaginer que cela avait une quelconque importance.

J'ai longtemps erré à la recherche d'une issue à ma situation. Devais-je retourner dans mon monde, et revivre comme avant, oubliant alors cette aventure passagère ? Ou était-ce une épreuve qui m'était soumise pour devenir un homme meilleur ? Je n'avais pas de solution lorsque je suis tombé sur une petite fille qui était aux prises avec un homme d'âge mûr, qui semblait lui vouloir quelques perverses faveurs.

C'est sans réfléchir que je suis venu en aide à cette fille, qui prit alors la fuite lorsque je m'occupais de l'homme qui voulait abuser d'elle. Ce n'était qu'une mendicante, et pourtant, je n'allais jamais oublier son regard. Elle avait le même que les hommes que j'avais engagés pour effectuer mes basses besognes.

C'est sans difficulté que j'avais réussi à me débarrasser du violeur, et c'est non sans surprise que mes pas me conduisirent vers ce qui semblait être le guet. Ce n'était pas le premier rapt d'enfant dans ce monde et le précédent n'était pas moins que le prince du royaume lui-même. Un concours de circonstances m'a permis de rencontrer les parents de ce jeune homme disparu des années plus tôt, qui passèrent au-delà de mon apparence pour me confier une mission : celle de retrouver leur fils, Adam, héritier du trône.

Je ne sais pas pourquoi ils ont eu une telle confiance en moi, pour me proposer une telle mission, mais cette confiance s'est retrouvée également chez les agents du FBI (bureau féérique d'investigation), qui me proposèrent une plaque, afin de pouvoir parler au nom de la loi, et ainsi remplir plus aisément ma mission.

Quelle ironie alors de me retrouver du côté de ceux contre qui je me battais dans mon propre monde. Je n'avais pour seule et unique piste que celle du fils aîné de la famille, qui avait été banni pour son comportement indigne d'un futur roi (je n'eus pas plus d'explications) et qui était dans un royaume voisin de celui-ci. Sur les traces de l'enlèvement, seuls quelques poils de chat avaient été retrouvés, et une inscription gravée sur une porte, un B.

J'avais alors un plan simple : me faire passer pour ce que je semblais être : un ogre stupide, mais finalement pas si méchant, qui pouvait entendre toutes les confidences. On m'a alors donné des haricots magiques, qui me donnaient accès à un centre de surveillance qui me permettait de rentrer en contact avec la famille royale. Ce monde était vraiment étrange, mais je commençais à m'y plaire.

J'avais atteint le royaume voisin, qui se distinguait par son incroyable manque de population. Il était ridiculement petit, et ne comptait finalement qu'une forêt et un château. Au cours de mes investigations, je rencontrais les habitants de ce royaume, qui semblait être dirigé par une fée, qui était la marraine de la princesse. La petite fille que j'avais il y a peu sauvée des griffes de l'homme se trouvait

également ici. Ainsi que ce qui semblait être une sorcière, et un loup qui se comportait comme un véritable humain. Il y avait également un homme, qui avait la prestance d'un prince.

Mais j'étais trop confiant dans mon plan, et je commis l'erreur de ne pas être assez prudent lorsque je me dirigeais vers mes quartiers secrets. La princesse m'a alors suivi sans que je m'en rende compte, et avant que j'aie pu mettre la main sur elle, elle m'avait dérobé mes bottes, qui me permettraient un jour de rentrer chez moi.

Mes investigations continuaient tout de même. Je trouverai peut-être un moyen de les récupérer, ou alors d'en fabriquer de nouvelles. Mais il faudrait faire vite, car voilà qu'était arrivé celui que j'avais fui pour venir jusqu'ici : Philibert Holmes !

Je me suis aussi aperçu que mon apparence influençait ma façon de penser. En plus de perdre un peu mes idées, j'étais de plus en plus attiré par la nourriture et les enfants. J'avais cette envie intérieure qui me poussait à vouloir dévorer les enfants. C'était un instinct primaire dû à ma nouvelle race, et je devais m'en écarter au maximum, et le prince m'aidait dans ce sens, en me procurant des pilules, repoussant au plus profond de moi mes instincts.

Quelques heures plus tôt

J'avais rendez-vous avec le prince dans l'après-midi d'hier, pour qu'il me donne les pilules pour le lendemain, mais j'avais accumulé auprès de lui une certaine dette, que je commençais à ne plus pouvoir payer. Dire que j'avais été le grand Moriarty et que je n'étais aujourd'hui plus qu'un simple junkie... Il concédait de me fournir des pilules pour un jour, mais je devais trouver de quoi lui rendre la pareille. Il semblait attendre de moi autre chose que de l'argent. Mais il ne voulait pas m'en dire plus.

Le soir, en revenant dans ma planque, j'ai vu Belle qui m'attendait. Elle était déjà venue une fois, et savait désormais où se trouvait l'emplacement que j'utilisais pour lancer mon haricot. Elle avait enfin décidé ce qu'elle désirait. Étrangement, elle se confia à moi. Elle ne pouvait plus accepter ce qu'elle vivait ici ; elle n'était qu'un faire valoir, et non cette image idyllique. Je compris à demi-mot qu'elle avait été déçue par un amour, et qu'elle désirait fuir ce pays. Elle me demanda alors de l'argent pour lui permettre de repartir, elle me rendrait alors mes bottes, qui semblaient tant me manquer.

Ce matin, au réveil, j'avais ressassé cette conversation avec Belle, et contre toute attente, je m'étais pris d'affection pour elle. Je comprenais sa position, elle n'était plus à sa place. C'est ce qui m'avait empêché hier soir de laisser cours à mon instinct d'ogre.

Je suis descendu de ma planque et j'ai entendu des bruits sourds un peu plus loin. La sorcière semblait traiter avec les chats. Ils lui remirent une mallette que j'ai remarquée plus tard dans les mains du loup. J'ai imaginé que la mallette était remplie d'argent. Un moyen de retrouver mes bottes, et de fournir par la même occasion ce que Belle voulait.

L'heure du repas arrivait, je me dirigeai alors vers la cuisine du château. J'ai croisé Philibert qui se dirigeait vers la maison en pain d'épice. J'aurais pu me débarrasser de lui comme ça, sans un bruit, car il ne semblait pas me voir. Il était comme hypnotisé par sa destination. En temps normal, je l'aurais suivi, mais je ne pouvais plus sauter de repas dans ma situation. J'ai donc poursuivi mon chemin.

Une fois rassasié, je me suis rendu dans la bibliothèque, où je suis resté une partie de l'après-midi. Je désirais comprendre l'état de Philibert. Il lui était arrivé quelque chose. C'est là que je suis tombé sur un livre de légendes. Ce livre parlait d'une grotte, où se trouvait une fontaine à souhaits. Un plan donnait même son emplacement. Il parlait d'un lac qu'on ne trouve que si on ne le cherche pas. Cette fontaine pouvait alors être mon salut, et celui de Belle.

Mais j'ai rapidement repris mes esprits lorsque j'ai fermé le livre. Une fontaine à souhaits, fontaises... Je suis allé voir le prince, qui m'avait donné rendez-vous pour la fin de l'après-midi dans sa chambre. Il semblait paniqué, mais lorsqu'il me vit, il enchaîna

directement sur ce qu'il désirait. Il lui fallait un ingrédient. Il n'avait jamais pu le trouver alors qu'il sait, en général, où se trouvent les choses. Un nuage doré, voilà sa requête.

Pourquoi moi ? Savait-il que je pouvais effectivement monter au-delà des nuages ? Quoiqu'il en soit, c'était sa demande pour les pilules qu'il m'avait fournies la veille. Je n'ai pas réussi à lui en demander de nouvelles. Mon stock était déjà épuisé en partie, et la soirée n'avait pas encore commencé. Si je me retrouvais en présence de la petite fille ce soir, je risquais de faire une bêtise. Lorsque je suis sorti de la chambre, j'ai remarqué, à travers la fenêtre, que le haricot était toujours présent. Comment avais-je pu oublier d'enlever le haricot !

J'ai alors corrigé mon erreur, c'était déjà le début de soirée. J'ai avalé ma dernière pilule et au même moment, j'ai aperçu la petite fille qui rentrait tranquillement au château alors que le soleil se couchait. La pilule ne semblait pas avoir fait effet, et je la suivis machinalement. J'ai repris mes esprits devant les portes. Elle ne semblait pas m'avoir vu. Je me suis mis dans l'ombre pour reprendre un peu plus mes esprits, lorsque j'ai vu la marraine revenir de la forêt. Je suis alors entré avant elle. Dans la salle commune, tous étaient là mis à part Belle et bien sûr la marraine, qui entra juste après moi.

Le prince annonça alors à tout le monde la disparition de Mère-Grand...

Qui est qui

Gretel, la petite fille :

Elle est celle qui m'intrigue le plus dans ce monde. Comment une si jeune fille peut avoir ce regard ? J'ai malheureusement des pulsions assez monstrueuses à son égard, puisque mon corps me pousse à en faire mon repas.

Philibert Kolmes :

Il est arrivé ici il y a peu de temps, mais mon apparence m'a pour l'instant sauvé. J'ai compris qu'il avait pris contact avec le FBI. Comment pourrait-il me soupçonner si je lui viens en aide pour les autres affaires qui le préoccupent ici ? Et si finalement, je devais tout lui raconter, et me constituer prisonnier ?

Pimprenelle Corleone, La marraine :

Elle est véritablement la tête pensante de ce monde. Si je l'ai connue peu de temps, j'ai quand-même remarqué un changement chez elle. Ses affaires, que je ne connais pas, ne semblent plus être au centre de ses préoccupations.

Morgane, la sorcière :

Je suis théoriquement dans son camp, puisque je suis un monstre qui fait peur aux enfants, et elle la méchante sorcière. Elle semble prendre ce rôle à cœur. Peut-être aurait-elle un moyen de supprimer définitivement mes pulsions.

Gégé, le loup :

L'associé de la sorcière (ou le sous-fifre). Il semble en savoir long sur ce monde, et même sur les autres. S'il y a un moyen de partir d'ici sans mes bottes, il doit le connaître.

Monmoulin, le conteur (orga):

Il semble en savoir plus sur moi que moi-même. J'ai l'impression qu'il lit en moi comme dans un livre ouvert. Destabilisant pour un homme qui semble si empoté.

Prince Philippe, le prince charmant:

Il m'a demandé un nuage doré ! Et je vais rapidement avoir besoin d'une autre pilule, ce sera quoi cette fois ? Une truite chanteuse ? Dire qu'il se fait appeler Kuggy les bons tuyaux.

Belle :

Elle m'a suivi dans ma cache et a volé mes bottes de sept lieux (ou lieues). Elle m'a récemment recontacté pour me proposer un deal, de l'argent contre mes bottes. Pourquoi un besoin si pressant ?

Mère-Grand :

La seule fois où je l'ai vue, c'est lorsque je suis arrivé dans ce monde, avec mes bottes, et dans ma tenue de professeur Moriarty. Mais elle n'en a jamais parlé à personne.

Les chats :

Il semble qu'un important groupe de chats occupe la forêt. Ils sont plutôt malfaisants et se rapprochent de plus en plus du château, pour des raisons que j'ignore ! Mais des bruits courent qu'ils en ont après la marraine.

Objectifs

Trouver de l'argent pour Belle

Trouver des nuages dorés pour le prince

Me débarrasser définitivement de mes pulsions.

Trouver cette fontaine ?

Ne pas manger la petite fille

Trouver mes bottes

Trouver un moyen de rentrer chez moi, si je le désire toujours.

Retrouver le prince perdu. . .

Infos Pratiques

J'ai des haricots magiques pour monter à ma planque. J'ai également un hachoir et un couteau.

J'ai des pulsions qui, sans les pilules du prince, risquent de me mettre dans une situation difficile avec la petite fille. Je mange beaucoup pour compenser.

J'ai remarqué que je résistais plutôt assez bien à la magie. Si on me jette un sort, je peux utiliser le mot de pouvoir « résiste ». Mais cela ne marche pas contre les pouvoirs spéciaux. . .

Je suis quelqu'un de très fort, je peux donc défoncer une porte verrouillée, ou encore un cadenas. . .

Une tenue d'ogre, gros ventre ou bosse dans le dos, moche et imposant !

Gretel et Hänsel

La petite fille



Rapport fait à Monmoulin, témoignage de la jeune Gretel :

Au regard de sa grande complexité, et des difficultés rencontrées pour comprendre ses propos, j'ai été obligé d'interpréter certaines de ses phrases, afin d'avoir un propos cohérent... Ainsi, ce qui va suivre semble être un résumé succinct de ce qui l'a touchée dans la vie. Il a été nécessaire d'utiliser deux écritures différentes, correspondant à ses changements d'humeur soudains.

Moi c'est Gretel. J'ai plus de famille aujourd'hui car tout le monde m'a abandonnée. Mais c'est pas de leur faute, c'est celle de mon frère, Hänsel, qui était un vilain garçon.

Sale farce, je t'ai sauvé la vie et c'est comme ça que tu me remercies ?

Je suis désolée, je le referai plus monsieur. Mais depuis que cette gentille dame nous a recueillis après s'être perdus dans la forêt alors que papa et belle-maman nous avaient emmenés nous promener, mon frère n'a plus été le même. Il m'a raconté que c'était une méchante sorcière, et que si on ne parlait pas de suite, elle nous mangerait, mais je ne voulais pas l'écouter, elle était vraiment gentille, et elle nous disait qu'on pouvait manger tout ce qu'on voulait, même sa maison qui était en pain d'épice.

Mais un jour...

Un jour, la vieille truie a cru pouvoir nous amadouer, mais je l'ai jetée dans son feu... (rire)

Oui, c'est vrai, il l'a tuée, c'est lui qui l'a tuée, moi, je n'ai rien fait, je voulais simplement l'aider...

Je suis obligé d'interrompre son récit pour faire part de mes observations. Il semble qu'elle présente un dédoublement de personnalité. L'esprit même de son frère, aujourd'hui disparu, semble l'habiter. Ce changement de comportement serait arrivé à ce moment précis de sa vie, le plus traumatisant, où elle a tué son frère qui était devenu fou.

Mais elle croit que c'est nous qui nous sommes perdus, mais c'est des conneries, ces vieux cons nous ont abandonnés ! Mais je leur ai réglé leur compte à ceux qui se disaient être nos parents, je les ai poignardés. Mais la salope s'est enfuie avant que je l'ouvre en deux...

(pleurs) *Il ne m'a jamais laissée tranquille. Je me souviens absolument pas pourquoi je me suis retrouvée chez nous, avec mon papa qui dormait à côté. Mais il saignait beaucoup. Il y a des hommes en blanc qui sont alors arrivés, et qui m'ont emmenée loin de mon papa.*

Ils m'ont enfermée dans un grand donjon, mais je n'étais qu'une petite fille. C'est les princesses qu'on envoie dans les donjons, pour que leur prince vienne les chercher. Je n'avais plus envie de parler. Je suis sûre que j'avais fait quelque chose de mal, mais je ne

me souvenais de rien, et j'étais alors toute seule. J'ai passé beaucoup de temps dans ce donjon, et quand j'ai cru qu'un prince venait me chercher, c'était un loup affreux, qui voulait me dévorer.

Enfin, c'est ce que je croyais, parce qu'en réalité, ce loup était très gentil, et il était venu me libérer du donjon. Je croyais alors que c'était peut-être un prince, et que je devais l'embrasser pour le délivrer d'une malédiction, mais j'étais trop jeune pour lui, il me disait qu'il ne me voulait aucun mal, juste m'aider, et une fois que je suis sortie, il m'a emmenée voir une belle femme, qui avait des ailes, pour qu'elle m'aide.

Elle n'était pas gentille, comme la vieille femme qui nous avait recueillis, mais je crois qu'elle m'aimait bien quand même. Elle m'a dit que je devais me débrouiller seule, car personne ne serait là pour moi, et ceux qui disaient être mes amis m'abandonneraient forcément un jour. Elle avait l'air triste. Mais le dernier souvenir que j'ai de cette rencontre, c'est lorsqu'elle a voulu simplement me changer car j'avais toujours ma chemise de nuit du jour où mon papa saignait beaucoup.

Normal que tu te souviennes pas pauv'tâche, je me laisse pas toucher comme ça ! Elle nous voulait du mal elle aussi, t'as pas compris ça ! Tu es incapable de t'occuper de toi, il fallait que je prenne le relais. Oui, j'ai volé des trucs dans son château juste avant de partir. Et j'ai même piqué un paquet d'allumettes et de l'essence, on allait cramer la baraque des vioques...

Je savais qu'il ne m'avait pas laissée tranquille. Je me suis de nouveau retrouvée toute seule. Je ne savais pas où aller, alors je demandais aux gens s'ils pourraient me donner à manger. Mais un jour un homme voulait me faire du mal, et un immense ogre est arrivé et voulait nous manger tous les deux. Je me suis enfuie.

Tiens, je ne me souviens pas de ça...

Je n'avais qu'un petit paquet d'allumettes avec moi. Il fallait que je les vende pour pouvoir manger. Mais je crois que j'avais trop peur, et trop froid. Personne ne m'en a acheté. J'avais tellement froid, j'ai commencé à les allumer, pour me réchauffer. J'ai alors reçu mon papa, qui jouait avec Hansel et moi. J'ai aussi reçu cette vieille dame qui nous avait accueillis et bien nourris. Je crois que je me suis endormie.

Tu parles, tu étais en train de clamer oui ! Moi aussi je me pelais, alors j'ai fait un petit feu. (rire) J'ai cramé ce foutu village, et tous les habitants qui nous ont laissés crever la dalle !

Je me suis réveillée dans une petite chambre, je ne savais pas comment j'étais arrivée là. Mais la dame avec les ailes m'a dit que je pouvais dormir là. Elle m'a montré une longue cape rouge, avec une capuche. Elle m'a dit alors qu'elle était pour moi, et que je pouvais travailler pour elle. Elle avait un travail de livraison en tout genre, mais je devais savoir faire du vélo.

Alors que je devais livrer une vieille femme qui raffolait de pizzas aux chorizo et poivrons, j'ai suivi des indications, et c'est dans une grotte que je suis arrivée. C'était la grotte du loup, celui qui m'avait sauvée. J'ai oublié la vieille dame, et nous avons mangé la pizza tous les deux. Mais lorsque je suis rentrée, je savais que la jolie dame risquait de me gronder...

Mais finalement, je suis restée à travailler pour elle, à condition que je ne retourne plus dans la grotte, sauf pour une livraison prévue. J'ai alors changé de direction, et je suis plutôt passée par la forêt pour éviter d'être attirée par le loup, qui était mon seul ami. Et la jolie dame m'avait dit qu'il fallait me méfier des amis.

J'ai alors vu un homme qui était habillé bizarrement, allongé au bord d'un lac que j'avais jamais vu avant. Je l'ai reçu plus tard, dans le château de la dame.

Aujourd'hui, je suis bien, mais je crois que mon frère n'est pas parti – *tu m'étonnes* – mais je ne sais pas pourquoi il ne me laisse

pas tranquille. Peut-être qu'un jour, il voudra bien partir. Gévaudan (il doit s'agir du loup) m'a dit qu'il connaissait quelqu'un qui était super forte avec les potions, il me l'a montrée une fois, mais elle fait peur, elle est tout en noir...

Quelques heures plus tôt (sans traduction)

J'ai déjà fait un dodo depuis que je me suis promenée avec nounours dans la maison des elfes et des lutins. Je ne voulais pas me perdre, mais j'ai tout prévu, les oiseaux, ça mange pas de cailloux. On a trouvé le lac, où j'avais vu le cheval avant. C'était après que mamie m'a donné une invitation à une fête que je devais donner à la libellule. Ils allaient faire la fête aujourd'hui après-midi, il y a même eu des feux d'artifices.

Moi je suis pas invitée, je suis trop petite, alors je suis allée voir si je pourrais quitter mon frère. Il était avec moi dans la maison qui se mange, peut-être que si je retourne là-bas, lui il restera.

La maison n'a plus d'escaliers maintenant, mais je sais qu'avec un balai on peut faire un escalier. Je suis montée et j'ai trouvé une nouvelle cuisine. Il y avait plein de trucs à manger, mais ça n'avait pas l'air bon, je préfère manger la maison. Il y avait des moutons partout, et c'est toxique un mouton, je suis allée là où il n'y en avait pas, et j'ai trouvé une porte qui n'existe pas. J'ai mangé et j'ai dormi, mais j'ai fait des rêves bizarres, où la chieuse elle faisait des bisous à la faucheuse, et où le cheval il enterrait mamie. J'avais peur, je me suis réveillée. J'étais dans la chambre de mamie, mais il y avait quelqu'un qui voulait me manger, sûrement le monstre, qui essayait de rentrer...

J'ai repris la porte qui n'existait pas, et je me suis cachée dans la drôle de cuisine où il y a tous les moutons. Il y avait la chieuse et elle cuisinait pas, mais elle a regardé son livre de cuisine. Elle est partie et moi j'ai regardé son livre. Il y avait la recette préférée de mon frère, mais je devais trouver un chat. J'ai pris la page. J'ai entendu du bruit dans le sol, alors j'ai attendu. Mon frère avait rallumé la cheminée, il voulait me jeter... j'avais peur...

J'ai regardé dans un trou, et j'ai vu la faucheuse qui avait les mains dans le feu, elle avait pas mal, et elle a pris un objet tout noir et elle l'a mis dans un tiroir, puis elle est partie.

J'ai ouvert le sol, et je suis descendue dans la pièce. Je ne voulais pas aller près du feu, je suis sortie et je suis retournée au château. Il fallait aller l'arroser pour qu'il pousse bien, comme pour la maison du monstre...

Qui est qui

La Libellule alias Pimprenelle, la marraine :

La libellule me gronde parfois, mais je l'aime bien. Elle au moins, elle n'essaie pas de m'abandonner dans la forêt. J'ai même une chambre dans son beau château. Des fois, elle vient me raconter des histoires le soir, pour m'endormir, des histoires avec des dragons et des lances à eau. Elle dit qu'elle avait un château dans l'eau aussi, à cause d'une fuite de robinet sûrement.

Le cheval alias Philibert, l'ami du héros :

Lui, il est dingue, je le vois tout le temps parler tout seul en regardant bizarrement par terre ou des objets. Des fois même, il regarde les autres gens comme si il allait lire dedans leur tête. Pourtant je ne l'ai jamais vu dans la tour.

Le grand blond alias le Prince Philippe, le prince charmant :

Lui aussi il est bizarre, il se ballade toujours avec Winnie, comme si c'était un simple objet. Il faudra certainement mettre en place une opération pour « sauver Winnie » et le remettre dans la forêt magique avec les autres orques.

La Faucheuse alias Morgane, la sorcière :

Elle ne s'entend pas avec la libellule et elle me fait un peu peur avec sa longue cape noire. Pourtant, c'est certainement la seule qui peut m'aider pour me débarrasser de Känsel. Mais il ne faut pas que la libellule soit au courant, elle pourrait me gronder.

Le monstre alias Sète, l'ogre :

Il est gros et il fait peur. J'ai déjà vu un ogre qui voulait me manger. Je sais pas si c'est le même. Je suis sûr qu'il est en train de préparer une recette à base de moi. Il a déjà mangé quelqu'un un jour...

Mounours alias Gégé, le loup :

Je l'aime vraiment beaucoup. Il est tout doux avec sa fourrure. C'est un peu mon prince charmant. Mais c'est pas un prince, et moi je suis pas une princesse.

Le sage alias Monmoulin, le conteur (L'orga):

Il paraît qu'il sait tout sur tout, peut-être même sur le moyen de me débarrasser d'Känsel. Mais il n'est pas très causant, il ne fait qu'écrire, ou alors, il nous amène dans une pièce à part, je ne sais pas si j'oserais aller avec lui, et comment réagirait Känsel ? Et des fois, il n'est pas pareil, comme quand Känsel il vient me voir. Peut-être qu'il a un Känsel lui aussi, mais son Känsel n'est pas méchant.

La Chieuse alias Belle :

C'est vrai qu'elle est drôlement belle, mais elle est tout le temps en train de râler. Si elle avait les mêmes problèmes que moi, d'accord, mais là elle exagère.

Mère-Grand :

Elle me rappelle un peu la vieille dame qui m'avait aidée. Elle est toujours gentille avec moi. Elle veut me faire des câlins, et quand je vais lui livrer une pizza, elle me donne un gâteau.

Les chats de la forêt :

Tout le monde il a peur d'eux, mais ils sont gentils avec moi. Il suffit d'avoir un fil pour pouvoir jouer avec eux. Après, on peut les caresser derrière les oreilles, et ils font un drôle de bruit... C'est marrant.

Objectifs

Trouver le chat, seul élément compréhensible sur la formule. C'est sûrement le seul moyen de se débarrasser d'Känsel.

Sauver Winnie, mais faut d'abord le trouver, car le prince ne l'a pas sur lui.

Si la formule ne marche pas, en trouver une autre.

Infos Pratiques

Incapable d'utiliser la magie

Si quelqu'un essaye de te toucher, mis à part le loup, Hänsel intervient. S'il a le couteau, il attaque directement, sinon, il gueule, insulte etc.

Parchemin magique (fourni)

Le costume est fait de guenilles, déchirées et salies, tachées de sang séché. Une cape avec capuche rouge est un plus, celle-ci est propre.

Philibert Holmes

Le meilleur ami du héros

- Tu ne devrais pas être ici, ce n'est ni ton monde, ni ton histoire. Tu t'es écarté de la route, pourquoi es-tu là ?

Comment pouvais-je répondre à cet homme qui me questionnait avant même de se présenter ? Un homme vraiment sans aucune éducation, alors que j'ai reçu la meilleure de toutes : l'éducation britannique !

Ce n'est pas exactement la vérité, mais c'est ce que j'aime laisser croire. Ma vie a commencé alors que j'avais plus d'une vingtaine d'années déjà. À vrai dire, mes souvenirs ne remontent que jusqu'à ma rencontre avec le plus grand détective de tous les mondes confondus. Je parle bien évidemment de Sherlock Holmes. Avant, c'est tout simplement le vide, le trou noir. Je sais seulement que j'étais habillé comme dans ces romans historiques, et que je n'avais aucune trace d'un quelconque accident. La seule chose pouvant expliquer mon amnésie... en fait rien ne pouvait l'expliquer.

Par contre, je me souviens très bien de ce qui m'a amené dans le monde où je me trouve aujourd'hui. Je l'ai compris rapidement, le monde n'est pas unique, il en existe une multitude, qui sont imbriqués les uns dans les autres. C'est un peu compliqué pour que je puisse vous faire un topo ici, tout ce que je peux vous dire, c'est que je ne suis pas d'ici, et qu'avant d'arriver, j'en ai traversé un bon nombre à la recherche d'un homme : l'assassin de mon mentor.

Il se fait passer pour un professeur, et se nomme Moriarty. Sa fourberie a entraîné Holmes dans un piège, dans lequel il perdit la vie. La survie de Moriarty ne tient qu'à une invention sortie tout droit de son esprit dérangé, qui lui permet d'aller d'un endroit à un autre sans avoir besoin d'aucun moyen de transport. Bref, un véritable lâche qui a préféré fuir plutôt que de m'affronter. J'ai dit au revoir au docteur Watson, et suis alors parti à la poursuite de l'homme au pardessus taché par la craie. Ce fut fastidieux, mais j'ai un jour trouvé un passage entre mon monde, et un autre. N'écoulant que mon courage, je me suis retrouvé dans un futur éloigné, dans le Londres du 21^{ème} siècle.

J'ai parcouru ce nouveau monde, et j'ai appris à me fondre dans la masse, mais jamais je n'ai pu trouver la trace de cet assassin. J'ai également compris que le monde que je considérais comme le mien était connu ici comme un monde imaginaire, et j'ai trouvé les histoires de mon mentor décrites dans des livres, avec Watson comme narrateur. Se pourrait-il qu'il connaisse un passage entre les deux mondes et qu'il ait pour habitude de faire commerce de ses écrits ?

J'ai fait d'autres rencontres dans ce monde futuriste, notamment une vieille femme, qui ressemblait à une de ces sorcières que l'on rencontre dans les contes pour enfant. C'était la première fois que je la rencontrais, et pourtant son visage ne me paraissait pas inconnu. Impossible alors de remonter plus loin dans ma mémoire, mais j'étais persuadé qu'elle faisait partie de mon histoire oubliée. Cette vieille femme, qui n'a jamais voulu se présenter m'a montré sa petite fille. Une femme ravissante mais que j'imaginai dangereuse, je ne sais pour quelle raison. Elle aussi ne me semblait pas inconnue, mais c'était bien plus flou.

Cette jeune femme, je l'ai retrouvée ici, dans ce monde. Le monde des fées comme me l'a si bien indiqué Monmoulin (il semblait être le Watson de ce monde car j'ai compris qu'il relatait les histoires que vivaient les êtres d'ici). Il m'a interrogé sur mon passé, avant de changer d'attitude et de me révéler, d'une voix entendue, que j'étais victime d'une malédiction, et que pour m'en débarrasser, il faudrait que je meure en sauvant mon meilleur ami.



Mais comment le croire alors que je ne le connaissais pas ? Je n'ai pas tardé à comprendre de qui il parlait. J'ai rencontré le prince Philippe peu de temps après mon arrivée. Nous avons des valeurs communes, celles du courage, et de la protection des opprimés. Nous sommes rapidement devenus amis, et même si je ne pouvais pas vraiment lui parler de ma connaissance des différents mondes (car lui-même ne les avait jamais vus), je savais qu'un jour ou l'autre, je devrais sacrifier ma vie pour lui, et cela ne me posait aucun problème. Et si ce vieil homme (vraiment très mystérieux, car c'est mystérieux un vieux) m'a parlé d'une malédiction, cela ne pouvait être que mon amnésie.

Le plus grand point commun que j'avais alors avec Philippe, et je devais malheureusement m'en rendre compte rapidement, était l'attraction commune que l'on avait pour Belle ! Elle lui était bien évidemment destinée, mais comment ne pas succomber à ses charmes ? Je devais pourtant y renoncer, en gage de mon amitié.

Mes différentes rencontres ne m'avaient pas fait oublier la raison de ma venue ici : retrouver l'assassin de mon mentor. Je me suis rendu au FBI, le bureau féérique d'investigation pour savoir où commencer mes recherches. Mon passé d'enquêteur m'a permis de montrer l'aide que je pouvais apporter aux différents hommes et femmes (et autres êtres magiques) et ma récente venue leur a permis de m'utiliser dans une enquête qui était au point mort depuis très longtemps.

Un trafic d'objets désirés avait cours dans le monde féérique, et c'était Pimprenelle Corléone, qui se trouvait être la marraine de Belle, qui était la principale suspecte. C'était un moyen idéal pour m'intégrer dans ce nouveau monde afin de trouver Moriarty...

Quelques heures plus tôt

Cela fait plusieurs jours que mes recherches piétinent et voilà que je me trouve moi-même dans la tourmente. Me suis-je vraiment abaissé au niveau de ceux que je combats ?

C'est dans la journée d'hier que tout a commencé, enfin je pense. J'imaginai pouvoir trouver quelque chose dans le laboratoire de la sorcière, lorsque j'ai vu mon ami, le prince charmant, en pleine négociation avec quelqu'un d'autre, qui se trouvait dans l'ombre et que je ne discernais pas. Le doute était permis, mais faible, mon ami était un dealer !

La nuit tombée, je suis allé dans sa chambre. J'y ai vu un ours en peluche. Je ne sais pourquoi, j'ai eu l'intuition qu'il s'agissait d'une preuve. J'avais alors l'intention de l'expertiser dans ma chambre. Mais les analyses sont longues, et je devais attendre jusqu'à aujourd'hui, dans la soirée.

Mais autre chose est venue perturber mes investigations, quelque chose qui m'implique directement. Pimprenelle m'a convoqué dans son bureau ce matin. Ce n'était pas la première fois. Je m'étais mis à son service. Mais cette fois-ci, j'ai été pris de vertiges après avoir bu une tasse de thé. M'avait-elle drogué ?

Je me suis réveillé plusieurs heures plus tard – nous étions déjà au milieu de l'après-midi – derrière la maison en pain d'épice. Ce qui s'était passé était tel un rêve. Ceux où plus l'on essaie de se rappeler, plus les souvenirs s'éloignent. Je me souvenais juste du trajet jusqu'à la maison, puis, plus rien. Mais ma douleur derrière la tête me laissait imaginer que j'avais peut-être reçu un mauvais coup. Ce n'était malheureusement rien en comparaison du choc de mon réveil. Dans ma main gauche, mon arme de service, et étendue devant moi Mère-Grand, morte.

J'ai paniqué, ce qui m'a fait agir froidement quant à la situation. J'ai trouvé une pelle, et j'ai enterré Mère-Grand sur place, derrière la maison. Je devais agir vite, mais cela me prit tout le reste de l'après-midi. Lorsque j'ai mis cette pauvre femme dans le trou, j'ai remarqué deux choses : sa robe était une robe de princesse, de celles que peut porter Belle, et il lui manquait une chaussure.

Me voilà donc en train de devoir réfléchir comme un criminel. Deux éléments pourraient me compromettre : l'arme et la pelle. J'ai mis la première dans la cheminée de la maison en pain d'épice et j'ai allumé le feu. Cela ne la détruira pas, mais ça effacera mes empreintes. Quant à la pelle, je l'ai placée à l'entrée de la grotte du loup. C'était l'endroit le plus près de la maison, je n'avais pas vraiment le choix...

C'était déjà le début de la soirée lorsque je suis rentré en courant au château, je devais me changer avant que quelqu'un ne me voit couvert de terre. J'ai alors mis mes vêtements au fond de l'armoire, dans un double fond. C'était une solution provisoire.

Si je devais me faire arrêter, je devais avouer mon attirance à Belle. L'instant était propice car le soleil se couchait. Je me suis dirigé vers sa chambre, mais personne ne répondit lorsque j'eus frappé. J'ai pénétré dans la chambre, et j'ai vu un mot, sur sa coiffeuse, qui parlait d'une malédiction, et d'une solution qu'on pourrait lui apporter. Elle devait se rendre cet après-midi à la maison en pain d'épice. La coïncidence était trop grande.

Tout le monde s'est alors réuni dans la pièce commune, L'ogre et la petite fille arrivant du jardin, et Belle et le loup du couloir, d'où étaient arrivés la marraine et le prince. Ce n'est qu'après que j'ai remarqué que le conteur était déjà dans la pièce.

Qui est qui

Sîte Lieu, l'ogre :

Il me semble l'avoir aperçu au poste. Si personne ne me l'a présenté officiellement, il semble que les agents du FBI le tiennent en haute estime pour avoir aidé une demoiselle en détresse. Comme quoi les apparences sont souvent trompeuses.

Pimprenelle Corleone, la marraine :

Je suis ici depuis peu mais j'ai appris qu'elle avait une attitude différente depuis mon arrivée. Il se peut qu'elle n'ait pas confiance en moi pour me confier quoi que ce soit. Cela est normal, il va peut-être falloir la pousser dans ses derniers retranchements pour la confondre.

Gretel, la petite fille :

Au premier abord, ses propos sont totalement incohérents, et pourtant, quand j'essaie de l'écouter, certaines informations ressortent. Comme le fait que le prince se promène toujours avec un ours en peluche qu'elle appelle Winnie. Et si finalement ses termes se rapportaient toujours à quelqu'un de précis ?

Le prince Philippe, le prince charmant :

Ma récente découverte sur sa possible implication dans un quelconque trafic, peut-être même celui pour lequel j'ai été engagé me pose un véritable cas de conscience. Se peut-il qu'il ne soit finalement pas si proche de moi ? Dois-je vraiment mourir pour lui ?

Morgane, la sorcière :

Elle vient du Londres futuriste. C'est la petite fille de la vieille sorcière. Si cette dernière était une sorcière, sa petite fille a véritablement repris le flambeau. Est-ce un danger pour moi ?

Belle :

J'ai toujours eu un véritable coup de cœur pour elle. Elle est tout ce que j'ai toujours rêvé, mais elle est normalement l'élue de mon ami. De toute façon, elle ne m'a jamais regardé. Mais si mon ami se trouve être un dealer, peut-être que je devrais reconsidérer mon amitié.

Gévaudan, le loup :

Il avait d'importants contacts avec Mère-Grand, il a même été soupçonné d'avoir essayé de la manger. C'est mon principal suspect dans la disparition de Mère-Grand. En espérant que je n'y sois moi-même pour rien.

Mère-Grand :

Une vieille femme tout ce qu'il y a de plus banal. Pourquoi l'aurais-je tuée ? C'est certainement un coup monté pour me le faire croire. Ce serait alors moi la cible. Un coup de Moriarty pour me faire arrêter ?

Monmoulin, le conteur (L'orga):

Mon enquête sur lui ne m'a rien indiqué de particulier. Toutefois, en sa présence, des bribes de mémoire me reviennent, comme la vision d'une femme extrêmement bienveillante, d'un château immergé.

Les chats :

Il est dit que la forêt est peuplée de chats malveillants. Ce monde est vraiment particulier !

Objectifs

Enquêter sur la mort de Mère-Grand, il y a une odeur étrange sur cette affaire, et je me demande si je suis vraiment responsable de sa mort.

Retrouver Moriarty, ça reste ma priorité...

Enquêter sur Pimprenelle et son trafic. Si nécessaire, utiliser le parchemin pour fermer le lien entre les mondes, mais je serais alors coincé ici, Moriarty aussi.

Et si la solution pour me débarrasser de ma malédiction était de mourir en sauvant Philippe ? Si je ne trouve pas de solution, je ne devrai pas oublier de mourir à la fin.

Infos Pratiques

Incapable d'utiliser la magie

Équipé d'une seconde arme à feu (avec 6 balles) et d'une plaque de police. J'ai également un parchemin, qui, selon mes indications, devrait couper court au trafic.

Observation de scène de crime : mon entraînement m'a permis de voir des choses que les autres ne voient pas. Lorsque je visite une salle, je peux quelquefois remarquer des éléments supplémentaires.

Si je me retrouve blessé en essayant de sauver quelqu'un, en m'interposant, j'aurai le droit à une longue scène d'adieu avant de mourir, épuisé ! Ma mort est toutefois définitive...

Prince Philippe

Le prince charmant

Bonjour à toi jeune joveuceau, je vais t'apprendre comment devenir le rêve de toutes les femmes, et je peux te dire que c'est un travail de chaque instant.

Mais avant de commencer, la première règle, à laquelle ne jamais, je dis bien jamais déroger, ne tombe pas amoureux, de qui que ce soit. Car tu dois rester disponible à tout moment. Et si tu veux vraiment être à la hauteur, ne touche jamais à la drogue.

Voilà, ce sont les deux principales règles à ne jamais oublier. Maintenant, je vais te dire comment les contourner, car que serait la vie sans ça, n'est-ce pas ?

Et quelle meilleure façon de t'aider, si ce n'est en prenant un exemple : moi !

Je suis Philippe, Le prince charmant qui fait rêver toutes les demoiselles en détresse, et autres joveucelles désireuses de connaître l'amour, le vrai. Tous les hommes aimeraient être moi, mais il ne peut y avoir qu'un seul moi. Du coup, je donne, je donne, surtout à toutes ces belles créatures ! Parce qu'en plus d'être le plus beau parti de la région, je suis une vraie bête au pieu. Tu peux demander à toutes les filles qui y sont passées, et elles sont nombreuses. Elles sont unanimes !

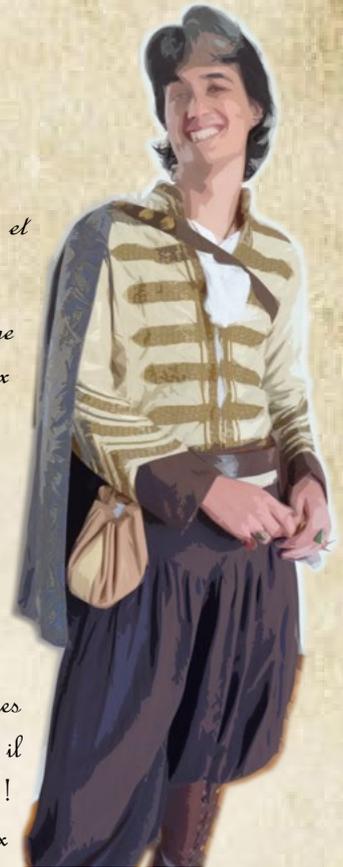
Maintenant, il va falloir que tu te rapproches un peu, car j'ai quelque chose à te dire. Être un prince aussi beau que moi n'est pas donné à tout le monde, certes, mais il faut quelquefois forcer un peu le destin si tu veux pouvoir obtenir ce qui te revient de droit. Pourquoi je te dis ça ? Parce que quelques fois, on veut te spolier ta place, et il faut savoir la reprendre.

En effet, je suis bien un prince, puisque je suis le fils aîné d'un roi, mais parce qu'ils ne trouvaient pas ma conduite digne d'un monarque, mes parents m'ont chassé du royaume, pour que ce soit mon jeune frère, Adam, qui devienne roi. Du coup, j'ai fait ce qu'il fallait pour évincer mon frère du trône et prendre sa place une fois le moment venu.

J'ai alors appelé mon contact chez les chats... Tu ne les connais pas ? Bien t'en fasse, car ce n'est pas vraiment des personnages à côtoyer. Mon contact est le Chat Botté, le chef de la bande, qui est un véritable psychopathe, mais lorsque tu as besoin d'une force de frappe élevée, ils sont la solution, à condition d'avoir de quoi les payer. Bref, ils ont enlevé mon frère alors qu'il n'était encore qu'un enfant. Si aujourd'hui je le dis sans remords, c'est parce que je ne suis pas du genre à regarder en arrière. Pour être sûr qu'il ne retrouve pas le chemin de la maison, j'ai pris contact avec une autre personne de ma connaissance... Oui, je suis du genre sociable, et si jamais tu as besoin de quelque chose, je suis celui qui peut te le trouver ! Cette personne est Mère-Grand, du moins elle est Mère-Grand maintenant, mais je sais qu'elle était une puissante sorcière.

Elle a jeté une malédiction sur mon frère et l'a transformé en loup. Bien sûr je lui étais redevable, et je l'ai alors fournie en Botox. Ce sont des pilules blanches qui permettent de conserver une certaine apparence jeune. Celles-ci ne sont vraiment pas faciles à trouver. Elle m'a également demandé de garder le secret sur ses capacités. Je n'avais aucune raison de dévoiler ce genre d'informations, donc pourquoi pas. De toute façon, si je révélais une telle info, elle avait largement de quoi me faire tomber avec elle.

Aujourd'hui, mon frère, qui a totalement oublié sa vie passée, reste toujours dans mon champ de vision, on ne sait jamais. Mais c'est difficile car j'avoue que j'ai du mal à rester concentré lorsqu'une belle créature passe à côté de moi. C'est un peu mon souci, je ne peux m'empêcher de sauter sur toutes ces donzelles, si bien que j'ai dû trouver une solution pour me réfréner. C'est grâce à la marraine que j'ai pu faire en sorte de diminuer ces pulsions, lorsqu'elle m'a confié un petit ourson, un Winnie. Grâce à lui, j'ai les



idées plus claires. Peut-être qu'il me ramène à l'image de mon enfance. En plus, lorsque j'ai mon Winnie avec moi, les demoiselles ne semblent plus si attirées par mon charme naturel, ce qui m'offre moins d'occasions.

Tu l'as donc compris, si tu as besoin de quelque chose, quoi que ce soit, je suis l'homme de la situation. Finalement, je suis la quintessence du prince : je suis le sauveur de la veuve et de l'orphelin ! Et comme tout bon prince, j'ai un compagnon d'aventure, rencontré il n'y a pas si longtemps que ça, aux abords de la forêt...

Mais ne te méprends pas, ce n'est pas parce que je suis la perfection incarnée que je n'accepte pas de côtoyer les individus qui n'ont pas mon charisme. Je sais ainsi que l'ogre, si on exclut son apparence, a finalement une histoire proche de la mienne, car je sais qu'il est un assassin, et qu'il a tué un jour un policier, ou un détective. Mais c'est un ogre, et les ogres sont ainsi.

Ma dernière découverte est l'existence d'une carte menant à la fontaine à souhaits, dans la forêt même qui borde le château. Bien sûr, je ne pourrais souhaiter plus que ce que j'ai déjà. Mais imaginons un peu ce que la découverte d'une telle fontaine pourrait m'apporter ! Mais je dois trouver un lac qui ne se révèle que lorsqu'on ne le cherche pas... Voilà encore une énigme à la con. La sorcière devrait pouvoir m'aider !

Quelques heures plus tôt

Cela fait un moment que je sais que Sète ne peut plus me payer ses petites pilules pour son « mal ». Il veut refouler ses instincts primaires. Je comprends ça, j'ai le même problème, sauf que je laisse un peu de lest, et j'ai mon ourson pour me calmer, en temps de crise. Enfin, j'avais.

Sète est venu pour notre rendez-vous régulier hier après-midi. Je lui fournissais ses pilules à condition qu'il me rende un service à l'occasion. Je n'avais pas de problème d'argent, et avec cette fontaine que je cherche, j'allais plutôt avoir besoin d'autre chose.

Le soir arrivait lorsqu'une envie commença à monter en moi. J'avais déjà essayé plusieurs fois avec la princesse, sans ne jamais parvenir à rien. Là, je ne pouvais pas accepter un refus. C'est vers une valeur sûre que je me suis tourné : la sorcière. Il n'y avait pas besoin de trop chercher à la séduire, elle est du genre toujours prête. Mais elle tardait à venir, et j'ai commencé à fouiller un peu son labo. Mais impossible de déchiffrer quoi que ce soit dans son livre de formules. Je devrais user de mon charme pour lui soutirer mon information.

Elle revint assez tard dans son labo, je l'attendais déjà depuis un moment totalement nu. Je l'ai charmée juste après qu'on ait fait l'amour, les femmes sont toujours moins sur leurs gardes une fois qu'elles pensent qu'on a eu ce qu'on voulait. Elle m'aida alors sans problème, et me donna la formule que j'attendais : révéler les objets cachés ! Et voilà qu'il me fallait des ingrédients que je n'avais jusqu'à présent, jamais trouvés, comme ce nuage doré ! Voilà ce que je pourrais alors demander à Sète !

Je me suis finalement endormi, rompant le charme, ce qui laisserait à Morgane l'impression que je me suis endormi juste après le sexe...

Je me suis par contre réveillé après elle. Elle était déjà partie. Je suis retourné dans ma chambre, j'avais oublié mon ourson, et j'avais besoin de garder les idées claires aujourd'hui pour réussir cette potion. Mais en revenant dans ma chambre, pas d'ourson ! On me l'avait volé... Qui pourrait faire une telle chose ? J'ai pris une des pilules que je vendais habituellement à Sète, et suis parti en forêt, histoire de trouver les premiers ingrédients.

J'avais besoin d'un gland de chêne vénérable et d'une aile de chauve-souris. Il me fallait aussi un reflet révélateur, et ce fameux nuage doré. Le second était simple à trouver, il se trouvait dans la grotte du loup, mais le premier était plus difficile. Si je savais

où trouver le chêne vénérable, je n'avais pas vraiment envie de voir ses occupants : les chats. J'ai déjà eu affaire à eux, et s'ils savent que je sais où ils vivent, je risque de passer un mauvais quart d'heure. Je préférerais donc me diriger vers la grotte du loup. C'est à ce moment là que j'ai entendu un coup de feu venant de la maison en pain d'épice ! Je suis le prince, le héros, et j'aurais dû courir en direction du coup de feu, l'épée levée, prêt à l'abattre sur tout individu malveillant. Mais la pilule avait eu un étrange effet sur moi. Elle refoulait mes pulsions, mais elle refoulait également mes instincts, ce que j'étais vraiment. Point de place pour un héros aujourd'hui, je devais trouver cette fontaine.

J'ai pénétré chez le loup pour prendre l'aile d'une des chauves-souris. Il était facile d'en attraper une lorsqu'elles étaient endormies. Je suis ensuite allé au chêne vénérable, voir s'il était désert. Mais ils étaient tous là, ou au moins une grande partie. J'ai vu leur chef, Botté, revenir avec son regard de dément. Je l'ai entendu dire : « Maintenant, va falloir la récupérer, je compte sur Pimprenelle pour s'en occuper !!! ».

C'était déjà le milieu de l'après-midi, et j'avais rendez-vous avec Sète. Peut-être que ce soir, lorsque les chats seront de sortie, l'arbre sera disponible.

En retournant au château, j'ai croisé Sévaudan qui revenait de la maison en pain d'épice. Il a quelquefois un air de défi à mon encounter. Se doute-t-il de quelque chose ? J'ai fait mine de ne rien voir, et lui souhaitait la bonne journée. J'ai retrouvé Sète et je lui ai demandé ce nuage doré. Si jamais il veut des pilules plus tard, je pourrai alors l'envoyer récupérer des glands...

Je devais retourner dans ma chambre, pour prendre les pilules pour Mère-Grand. Je n'avais pas le temps de récupérer le reflet révélateur de mon miroir. Il était toujours là, lui au moins. Je reviendrais plus tard. Je me dirigeais vers la chambre de Mère-Grand. J'ai croisé Belle, mais elle ne semblait pas m'avoir vu.

Mère-Grand ne manquait jamais nos rendez-vous. Lorsque j'ai frappé à la porte personne ne répondit, j'ai ouvert, mais la porte était fermée à clef. J'ai paniqué, je ne sais pas pourquoi, le coup de feu de cette après-midi m'est revenu en mémoire. Mère-Grand avait disparu. J'ai couru prévenir les autres, peut-être un peu trop hâtivement, cela ne me ressemblait pas. Je ne reprendrai plus ces pilules...

Tout le monde n'était pas dans la salle commune, mais j'ai tout de même fait mon annonce, la salle s'est rapidement remplie, et j'ai compris que ma petite crise de panique n'était peut-être que le début.

Qui est qui

Belle :

C'est pour elle que j'ai choisi de prendre la place du prince. Si j'aime toutes les femmes, c'est bien vers elle que mon cœur penche réellement. Mais elle ne semble pas vraiment attirée par moi. Je ne comprends pas, je suis pourtant irrésistible.

Pimprenelle Corleone, la marraine :

Elle est extrêmement puissante, et dirige d'une main de fer le monde des fées. À savoir si grâce à elle ce monde est meilleur ou pire qu'il ne pourrait l'être, je ne peux savoir, mais c'est certain qu'elle a eu une influence, de près ou de loin sur le monde actuel. En tout cas, quand elle me demande d'aller recueillir une info auprès d'une donzelle, je ne me fais pas prier. Je suis en quelque sorte un de ses lieutenants.

Morgane, la sorcière :

J'ai conclu un marché avec elle. Elle me permet de créer de nouvelles pilules, notamment pour moi, et en contre partie, je lui indique où trouver certains composants pour ses formules magiques. Ainsi une entente cordiale court entre nous deux. Enfin, ça c'est le côté professionnel de notre accord, il y a parfois des petits à-côtés sympas.

Sète, l'ogre :

C'est mon client le plus récent. J'ai confectionné des pilules pour lui pour qu'il réprime ses instincts les plus bas. C'est un type bien, il essaye sans doute de devenir meilleur. Il est triste de voir que cela doit nécessairement passer par des pilules.

Gretel, la petite fille :

Elle a de gros problèmes de communication. Je ne suis pas trop pour donner des substances aux petits, mais peut-être que je peux trouver un moyen de l'aider sans passer par un remède classique. Finalement, c'est une orpheline

Philibert, mon ami :

Il est arrivé dans cette contrée il y a quelques mois à peine, mais nous avons très rapidement sympathisé et il est devenu mon ami. Bien que je sois proche de lui, je n'ai pas été capable de lui parler de mon trafic. Mais je suis persuadé que lui aussi me cache des trucs.

Gégé, le loup :

Mon frère n'est que l'ombre de lui-même, et n'a plus aucun souvenir de son passé, même s'il garde en tête la certitude d'être en fait un humain atteint d'une malédiction. Certes, c'est totalement le cas, mais pourquoi le laisser croire ça ? Il faut qu'il aime sa position de loup, il faudrait peut-être que je le lui rappelle de temps en temps.

Monmoulin, le conteur (l'orga) :

C'est un observateur, pas un acteur. Il ne fait qu'observer et raconter à sa manière les histoires. Mais quelquefois, lorsque je vois son petit sourire narquois, j'ai l'impression qu'il sait plus de choses qu'il n'y paraît.

Mère-Grand :

Elle a forcément disparu, puisqu'elle ne manquait jamais un rendez-vous pour son Botox. Mais qui pourrait lui faire du mal ? Quelqu'un aurait-il découvert qu'elle était elle aussi une puissante sorcière ?

Les chats :

Je dois l'admettre, de toutes les personnes avec qui je suis en affaire ce sont de loin ceux que je redoute le plus. Ils sont totalement imprévisibles, et absolument pas réglés. J'évite un maximum d'être en contact avec eux.

Objectifs

J'ai perdu une cliente régulière, Mère-Grand, il faut donc retrouver qui l'a fait disparaître. Car cela est inadmissible. En plus je suis toujours en quête d'aider la veuve et l'orphelin et là, Mère-Grand a besoin de mon aide.

Ce n'est d'ailleurs pas la seule, car Gretel aussi a besoin d'aide, et même si elle ne le sait pas, son sens de l'expression diffère l'enferme peu à peu.

Il faut retrouver également mon ourson, ou encore mieux, un moyen de supprimer à jamais mon problème. Tout ça sans supprimer ma libido.

Et finalement, je dois trouver les autres ingrédients pour trouver cette fontaine à souhaits...

Infos Pratiques

Incapable d'utiliser la magie, mais je peux faire des potions.

Je suis en armure, avec ma célèbre épée. Bien sûr, mon brushing légendaire n'est plus à démontrer. Mon miroir, qui montre réellement qui sont les gens, se trouve dans ma chambre.

Je suis également un grand charmeur. Ma capacité spéciale... (3 fois dans la soirée):

Mot de pouvoir : « charme ». Je peux charmer les personnages féminins, et leur demander une action de leur part qui ne les met pas directement en danger, ou une révélation. La personne ainsi atteinte sera follement amoureuse de moi pendant 10 minutes.

Le costume du prince est très extravagant, avec une pointe de ridicule, comme le prince de Lu par exemple. Une perruque blonde est toujours du plus bel effet !

Morgane

La sorcière

alias Geri Halliwell

Geri, tu es la descendante directe des sœurs Halliwell, et de ce fait, tu dois faire régner le bien dans le monde de la magie. Or tu n'es pas sans savoir qu'aujourd'hui, il y a un déséquilibre vers les forces du mal. Une fée, qui se fait appeler Pimprenelle Corleone, domine le monde des contes de fées dans la terreur, et tu te dois de la contrer.

Je n'avais jamais réellement compris le trip de mes tantes. Trois pauvres femmes qui vivaient dans un vieux manoir tout pourri à se raconter des histoires de sorcières et de démons. Elles ont dû vendre les droits de leur soi-disant histoire à Hollywood pour pouvoir conserver leur vieille bicoque, mais au final, ça ne valait même pas le grand écran, seulement une pauvre série à la télé.

Franchement, je n'avais pas que ça à faire, j'avais une véritable carrière, j'étais une star planétaire, j'étais Geri Halliwell, l'une des personnalités les plus en vue, je faisais partie des Spice Girls ! Jusqu'à ce que cette pute de Victoria me pique mon mec. J'aurais continué la belle vie...

Un été, je pensais me reposer chez mes tantes loufoques, mais elles n'étaient pas là, il n'y avait que ma grand-mère, que j'ai toujours eu du mal à apprécier vraiment. Mais cet été-là, elle avait d'importantes choses à me révéler. Quand j'y repense, je m'aperçois qu'elle ne m'a jamais rien dit, elle m'a juste montré un homme. Mais il fallait croire qu'elle savait exactement ce qu'elle faisait, car une fois que je l'ai eu en tête, impossible de me défaire de son image. Il m'a hantée pendant des jours, et je ne savais plus quoi penser.

Je suis donc allée voir ma grand-mère, mais elle était repartie. Ce sont mes tantes qui m'ont dit qu'elles devaient faire un rituel pour m'envoyer dans un autre monde, afin de rétablir l'équilibre. Elles m'ont parlé d'une femme, qui se nommait Pimprenelle Corleone, et qui était la manifestation du mal. Je devais absolument débarrasser le monde de son influence. Ou quelque chose comme ça, je n'ai pas vraiment écouté, j'avais toujours cet homme en tête, et j'avais l'habitude de leurs divagations, mais lorsqu'elles ont commencé à chanter autour de moi, j'ai commencé un peu à paniquer. Mais je n'ai pas vraiment eu le temps d'émettre la moindre objection qu'elles m'avaient déjà projetée dans ce monde.

J'avais seulement un bout de bois, celui avec lequel ma grand-mère se déplaçait toujours, une longue cape noire et un vieux bouquin. Je n'avais même pas pris mes cartes de crédit et ma nouvelle paire de chaussures Dior. Le seul truc un peu précieux était ce pendentif, qui venait de ma mère, qui lui venait de sa mère... ben, de ma grand-mère !

J'ai rapidement trouvé, dans le vieux bouquin, de quoi avoir une existence un peu plus dorée. J'ai compris que le monde dans lequel j'étais était celui des contes de fées pour enfants. J'ai alors su pourquoi mes tantes stressaient à mort. Imaginez des contes où ce sont les méchants qui gagnent !

Le bouquin que mes tantes m'avaient laissé (ou que j'avais pris, je me souviens plus vraiment) était un livre de potions ! Et ça fonctionnait ! J'avais trouvé les quelques ingrédients aux noms bizarres et réussi, dans la cuisine de l'homme que j'avais séduit (je n'allais quand même pas dormir dehors, et le type en question était pas mal, quoiqu'un peu con) une ou deux potions, que j'ai pu rendre ma foi aisément.



J'ai rapidement fait ma renommée, et ma fortune. Finalement, je m'en sortais aussi bien ici que dans le monde réel. Quoiqu'il en soit, un homme plus très jeune est venu vers moi pour me proposer une place qui devait se libérer dans un château. Je n'ai pas compris de suite qui il était. J'ai accepté rapidement, et me suis retrouvée à être la sorcière des contes de ce vieux, qui n'était autre que le conteur lui-même. Je devais alors correspondre à ses prérogatives de contes, et donc devenir une vraie méchante.

J'ai rencontré la seule personne qui aurait par la suite ma confiance : le loup. Certes à l'époque je trouvais l'association un peu étrange, mais j'ai finalement compris que c'était un homme, ou plutôt un être fidèle sur qui je pourrais compter.

Le château en question était celui de cette Pimprenelle Corleone, et de sa filleule : la princesse. Il y avait aussi le prince, qui épouserait un jour la princesse, même si j'ai toujours eu l'impression que la dite princesse ne semblait pas franchement attirée par lui. Pourtant c'est plutôt un bel homme, et je n'ai jamais craché sur ça.

Depuis quelques temps, je fais de drôles de rêves, où l'homme que j'avais vu fait son apparition, aux côtés d'autres hommes, dont un que je n'aime pas, je ne saurais dire pourquoi, et pourtant, il porte une couronne, sûrement un roi. Cela me rappelle les histoires sur le roi Arthur et ses chevaliers de la table ronde. J'ai d'ailleurs choisi mon nom pour ce monde en souvenir de la fée Morgane qui était, paraît-il, très puissante. Et si ce monde existait comme celui des contes de fées existe ? Et si mes rêves étaient liés à cet homme ? Si j'ai pu venir ici, peut-être qu'il vient lui-même d'un autre monde ? Difficile de savoir vraiment ce qu'il en est.

Mais une chose est sûre, je ne suis pas arrivée ici par hasard, et je le sais depuis que l'homme que j'avais vu dans mon monde a fait son apparition dans celui-ci. Il s'appelle Philibert, et il est ami avec le prince Philippe. Nos destins sont liés ! J'en suis sûre.

J'ai toujours cette attirance pour lui, mais lui ne semble pas me voir. J'aimerais bien voir ce qu'il vaut au pieu, ne serait-ce que pour vérifier notre compatibilité !

Quelques heures plus tôt

Je travaillais dans mon labo hier après-midi lorsque quelqu'un glissa une lettre sous ma porte. Elle n'était pas signée. C'était une lettre passionnelle, qui se terminait par un rendez-vous dans la forêt. J'étais intriguée et je ne risquais pas grand-chose à aller voir de qui il s'agissait. J'ai été surprise lorsque j'ai remarqué que seule Belle se trouvait sur place. Était-il possible qu'elle puisse ressentir quelque chose pour moi ? Ce n'était pas la première fois que je sentais son regard sur moi. Mais je suis une femme qui aime les hommes, et il n'était pas question que je m'intéresse à elle.

Le fond de l'air était frais, j'ai donc contourné la princesse pour me promener tranquillement dans la forêt, et je suis tombée sur un lac. C'était la première fois que je le voyais, et pourtant, il m'était souvent donné de venir chercher des ingrédients dans la forêt. Au milieu de ce lac, couvert de brumes, j'ai cru discerner un îlot, avec un rocher, et quelque chose qui brillait en son sein. Mon imagination me jouait-elle des tours, on aurait pu imaginer qu'il s'agissait d'Excalibur, la célèbre épée du roi Arthur.

Il était déjà tard quand je suis rentrée. Dans mon labo, Philippe m'attendait en tenue d'Adam, me faisant ses yeux de tombeur. Ma balade avait été plutôt enivrante, et ce n'était pas la première fois que je tombais dans les bras du prince...

J'ai laissé dormir Philippe ce matin, et je suis sortie afin de retourner voir ce lac, à la lumière du jour. J'ai tourné un bon moment dans la forêt sans jamais retrouver le lac... J'avais décidé de rentrer quand j'ai entendu derrière moi comme un chuchotement. Et en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, j'étais entourée de chats.

Je n'avais pas eu l'intention de les retrouver ici, mais je n'étais pas vraiment une personne sans défense. J'étais en affaire avec leur patron, celui qui a des bottes (mais ils se ressemblent tous). Je préparais mentalement une boule de feu, en cas d'entourloupe,

lorsqu'il est apparu. Je lui avais concocté plusieurs potions de viracité. Non pas qu'il en manquait, mais sa troupe avait souvent tendance à roupiller... Il me lança alors une valise. De ses propres dires, il payait toujours ses dettes, et la valise était alors ma récompense. Je devenais riche grâce à eux.

L'après-midi était déjà bien avancée lorsque je suis allée chez mon complice le loup. J'avais écrit un contrat il y a quelques temps, et il était temps qu'il serve. Je lui ai confié la valise. C'est à ce moment précis que nous avons tous les deux entendu ce qui semblait être un coup de feu. Gévaudan, sûrement à cause d'une mauvaise expérience a fui vers le fond de sa grotte. Ce devait être un chasseur.

C'était le milieu de l'après-midi lorsque j'ai repris mes recherches, mais ce n'est pas sur le lac que je suis tombée, mais plutôt sur des bottes. Ce n'était pas celles du chat botté, mais de biens plus grandes, faisant la taille de l'ogre. Aurait-il perdu des bottes ?

L'après-midi se terminait lorsque je suis rentrée au château, j'avais laissé les bottes à leur place, facile à repérer, elles étaient dans une souche creuse près du chemin. A la lisière de la forêt, j'ai vu Belle revenir au château, elle venait peut-être de la maison en pain d'épice, mais c'était assez difficile d'en être sûre.

C'était alors le début de la soirée, j'ai pénétré dans la maison en pain d'épice par la porte de derrière histoire de surprendre la personne qui pouvait y être. Le feu dans la cheminée était allumé, mais personne dans la maison. J'ai un peu fouillé aux alentours lorsque j'ai senti l'odeur qui ne m'était pas encore totalement parvenue. Il n'y avait pas que du bois dans la cheminée.

Le soleil se couchait lorsque j'ai plongé la main dans le feu pour en ressortir une arme de poing. Je ne craignais pas les flammes, ce n'était donc pas un problème pour moi. Et si le coup de feu n'était pas celui d'un chasseur ? J'ai laissé l'arme dans un tiroir et je suis retournée au château pour comprendre ce qu'il s'était passé.

Je suis arrivée dans la salle commune où Philibert se trouvait déjà. J'avais de nouveau cette sensation au creux du ventre si étrange, et si envoûtante. La tête me tournait légèrement, et je ne savais si j'aimais ça ou si je détestais. Mais cette sensation a rapidement disparu à l'arrivée de la marraine, puis des autres. Je n'ai même pas vu arriver le conteur, et pourtant, il était là, depuis combien de temps ?

Qui est qui

Belle :

C'est la protégée de la marraine. Mais elle est très souvent venue me voir dans mon labo, au risque de déplaire à la marraine. Si elle n'était pas Belle, la princesse qui doit finir avec le prince, j'aurais juré qu'elle me faisait la cour.

Le Prince Philippe, le prince charmant :

Il est charmant certes, et il me trouble lorsqu'il me fait son numéro de charme. Il a quelque fois fait appel à moi, notamment pour une histoire de pilules. En fait c'était donnant-donnant, je l'aidais à concevoir des pilules à l'aide de produits, et lui me donnait les lieux où je pourrais trouver mes ingrédients. Cette entente fonctionne relativement bien.

Pimprenelle Corleone, La marraine :

Je suis, d'après mes tantes, ici pour faire tomber la marraine. Mais je n'ai franchement aucune idée de comment procéder. Elle est vraiment très puissante. Peut-être qu'un combat, comme dans les westerns. Mais je devrais alors devenir plus puissante. Ce qui ne me déplairait pas, j'avoue prendre de plus en plus de plaisir dans ce monde !

Gévaudan, le loup :

C'est mon plus fidèle lieutenant, et je lui accorde toute ma confiance. Cette relation ne repose toutefois pas sur la franchise, ou du moins sur l'absence de secret, car il ne sait pas qui je suis vraiment, et je ne sais pas non plus qui il est vraiment. Peut-être devrais-je m'en inquiéter.

Sète, l'ogre :

Son apparition concorde avec le début de mes rêves. Il dégage quelque chose de profond, c'est certain, mais impossible de définir ce que c'est. Je suis persuadée qu'il n'est pas non plus de notre monde, mais mieux vaut enquêter avant de dévoiler mes soupçons.

Philibert, l'ami fidèle du prince :

J'ai vraiment du mal à me sortir cet homme de la tête. J'ai une étrange sensation dans le bas ventre, qui me pousse vers lui. Mais j'ai aussi peur d'apprendre ce qu'il pense de moi. Je n'aime pas cette sensation, pourtant, que j'aimerais l'avoir dans mon pieu !

Monmoulin, le conteur (L'orga):

Parfois énigmatique, parfois très banal, c'est un homme complexe qui me met mal à l'aise. Je ressens même parfois une très grande colère à son encontre, justement les fois où il joue les protecteurs. Il semble alors si supérieur, si puissant. Et la fois d'après, c'est ce scribouillard miteux qui m'a demandé d'emménager ici la première fois.

Gretel, la petite fille :

Elle ne présente pas vraiment d'intérêt à mes yeux, ses propos sont incohérents, et elle semble être dans ce château comme une ombre. C'est d'après moi la nouvelle protégée de la marraine, car sinon, elle n'aurait rien à faire ici. Mais je sais mieux que quiconque qu'il ne faut pas se fier aux apparences. Elle pourrait avoir des choses intéressantes à raconter.

Mère-Grand :

Elle semblait inoffensive jusqu'au jour où j'ai remarqué qu'elle ne ramassait pas que des champignons dans la forêt. Cela ressemblait étrangement aux ingrédients que j'affectionne particulièrement. Cacherait-elle son jeu ?

Les chats :

Ils ne sont pas si terribles que ça. Ils payent même leurs dettes. Certes, ils ont des méthodes... peu conventionnelles, mais qu'importe, je suis armée pour faire face.

Objectifs

Comprendre ce qui se passe, la véritable raison de ma venue ici est ma priorité. Les choses sont telles, que je finis par croire mes lantes, je dois donc envisager de défaire la marraine, me reste à savoir comment procéder.

Mais chaque chose en son temps, et c'est ce Philibert qui est ma plus grande préoccupation, est-il bon au pieu ?

Infos pratiques

Capable d'utiliser la magie visible

Magie offensive

Pouvoir visible, mot de pouvoir : « Boule de feu » a les mêmes caractéristiques qu'une arme à feu.

Pouvoir visible, mot de pouvoir : « Sommeil ». La cible tombe dans un sommeil de 5 minutes.

Je suis également une spécialiste des potions magiques. Pour cela il me suffit de créer lors du jeu une potion magique avec les effets escomptés. Je vais voir l'orga, qui me signalera les ingrédients nécessaires.

Je résiste à la magie.

J'ai un long bâton de sorcier, et un médaillon, qui me vient de ma mère.

La tenue est entre deux univers. Une tenue plutôt sexy, avec une longue cape noire recouvrant le tout.

Il était une fois ... un Château !

Le jeu se passe dans un royaume qui est difficile de représenter dans sa globalité. Si de nombreuses pièces existent dans le château, seules quelques unes sont en jeu. Ce jeu est écrit pour pouvoir se passer entièrement dans une seule et unique pièce : le grand salon, ou la salle à manger, peu importe. Mais pour des raisons de gestion des événements, il est intéressant d'avoir un autre lieu en jeu : le laboratoire de la sorcière. De nombreuses potions seront confectionnées au cours du jeu et avec le labo en jeu, l'organisateur pourra se décharger de toutes les réalisations, laissant alors le pouvoir aux joueurs. Mais j'y reviendrai plus tard. Si vous avez de la place, vous pouvez également prévoir la chambre du Prince, ou encore un extérieur. Le reste des pièces sont tout de même visibles par les joueurs, mais alors il est nécessaire de les simuler. Ces pièces sont alors virtuelles. Elles peuvent être fouillées comme les pièces en jeu, il peut y avoir des actions qui se déroulent, mais c'est l'organisateur qui gère alors tout cela dans une salle à part, qu'on nommera salle orga.

Pour maximiser l'ambiance du jeu, chaque pièce sera décrite aux joueurs comme lors d'une séance de jeu de rôle sur table. Les joueurs pourront alors évoluer dans ces pièces virtuellement, à la recherche d'indices qu'ils devront découvrir par eux même. Il existe de nombreuses pièces au sein du château, mais il y a également des lieux extérieurs, comme la forêt, la maison en pain d'épice etc. et chacune possède un certain nombre d'indices. C'est à vous, organisateur de gérer ces indices, pour qu'ils passent de main en main et pour qu'aucun joueur ne fasse de la rétention d'informations. Vous pouvez ainsi les inciter à laisser les indices sur place.

Lorsqu'un joueur, ou un groupe de joueurs décident de fouiller une pièce qui n'est pas en jeu, ils viennent voir les organisateurs, Monmoulin ou la Muse, et l'action se déroule alors en off, dans la salle orga.

Chaque lieu sera décrit, plus ou moins en détail, selon sa spécificité, à vous donc d'agrémenter la description de détails à votre convenance. La description elle-même constitue de toute façon un indice quand à l'occupant des lieux. Seront notifiés également dans chaque pièce les indices qui s'y trouvent.

Dans le document de règles fourni aux joueurs, il est indiqué la procédure à suivre pour fouiller une pièce, ainsi que la fréquence. La consigne d'une visite par demi-heure n'est là qu'à titre indicatif, pour éviter aux joueurs de ne faire que ça. A vous de voir, selon l'avancé du jeu, si cette fréquence doit être diminuée ou augmentée. Les indices se trouvent dans le chapitre indices. Ceux qui sont indiqués comme non fournis sont en général autre chose que de simples papiers.

Une carte est à la disposition des joueurs pour leur permettre de voir quels lieux peuvent être visités.





Dans le château :

- La salle commune (en jeu)
- Le laboratoire de la sorcière
- La cour intérieure
- Le bureau de la marraine
- La chambre de Belle
- La chambre de Gretel
- La chambre de Mère-Grand
- La chambre de Philibert
- La chambre du prince Philippe

À l'extérieur :

- La forêt
- La grotte du loup
- La maison en pain d'épice

Le château

Le laboratoire de la sorcière

C'est une pièce assez sombre et oppressante ne comptant que deux ouvertures. La porte par laquelle vous êtes entré et une fenêtre, qui donne directement sur l'extérieur. Il y a de nombreuses étagères, avec des bocaux qui renferment ... mieux vaut ne pas le savoir. Une table au centre, avec une multitude de fioles, et un chaudron, qui repose dans l'ancre d'une cheminée.

Un pupitre, à côté de la table, avec un livre posé dessus, certainement un livre de sorcellerie. Ce n'est d'ailleurs pas le seul car d'autres se trouvent dans une petite bibliothèque.

Il y a même un lit double défait. Lorsque la sorcière veut faire une petite sieste pendant la préparation d'une potion. Dans l'ensemble, ce laboratoire est plutôt assez bien rangé, si on omet le lit défait.

Indices :

Livres de légende arthurienne (non fournis), dans la bibliothèque

Liste des ingrédients et effets, sur la table

Contrat avec le loup, au milieu des bocaux étranges

Lettre d'un prétendant, dans le livre de magie

Sûrement quelques ingrédients courants

Pouvoirs :

Séraudan : une odeur caractéristique ne laisse aucun doute, quelqu'un a fait l'amour ici ces dernières 24h.



La cour intérieure

La porte qui donne accès à la cour résiste sous votre poids, avant de s'ouvrir avec difficulté. Vous pouvez à peine passer pour vous retrouver au milieu de ce qui semble être une forêt si dense, qu'il est difficile d'y évoluer. Vous parvenez tout de même à vous faufiler au travers des branches de plantes qui ne sont vraisemblablement pas des arbres. La cour est entièrement ceinte des murs du château, vous percevez avec difficulté la fenêtre de la plus haute tour, vraisemblablement la chambre de Belle. En faisant un peu le tour, vous remarquez que les plantes ne semblent pas avoir d'ancrage au sol, avant de tomber sur une base énorme. Cet amas végétal ne semble n'être qu'une seule et même plante !

Indices :

Des haricots magiques (non fournis), partout, sous les feuilles.

Un amas de vêtements en boule (non fournis), comme s'ils avaient été jetés d'une fenêtre en hauteur. Il ressemble aux vêtements portés par Mère-Grand.

Le bureau de la marraine

La pièce dans laquelle vous entrez devrait être un bureau, mais aujourd'hui il est totalement dévasté. Si ce n'est pas une tornade qui a provoqué ça, c'est quelque chose qui doit s'en rapprocher. La seule chose encore en place est le bureau lui-même qui trône au milieu de ce fatras.

Plus rien ne se trouve sur ce bureau ; la machine à écrire semble explosée sur les étagères, les plumes et l'encre étalés au sol. Les étagères sont renversées au sol, la poubelle vidée sur le fauteuil, bref, difficile de retrouver quoique ce soit là dedans. Toutefois, il semble y avoir quelque chose sur le bureau lui-même.

Indices :

Sur le bureau, planté à l'aide d'un couteau (non fourni) et noté un mot signé B.

Sur le fauteuil du bureau, là où fut renversée la poubelle, plusieurs papiers déchirés semblent avoir une correspondance entre eux. Ils sont signés Mère-Grand.

Les tiroirs ont tous été fracturés. Ce qu'ils contenaient a soit disparu, soit est étalé sur le sol. De petites brûlures sont visibles au niveau des serrures, vraisemblablement causées par de petits explosifs.

La fenêtre du bureau a été fracturée. Les débris de verre sont à l'intérieur, ce qui laisse penser que c'est par là que les pillards sont entrés. Le bureau se trouve au second étage, seul un bon grimpeur a pu entrer ici.

(Ce qui manque et qui se trouve désormais en possession de Botté : le livre de comptes (contes) de la Marraine. Livre pouvant l'incriminer aux yeux de Philibert Holmes.)

Pouvoirs :

Philibert : entre les traces dans l'encre étalée au sol, les griffures et les touffes de poils, il n'y a pas de doute, c'est l'œuvre des chats !

Sévaudan : tout ici sent le chat ... Surtout le manche du couteau !

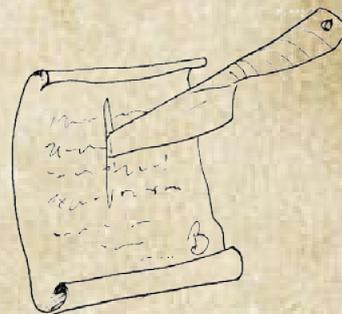
Chambre de Belle

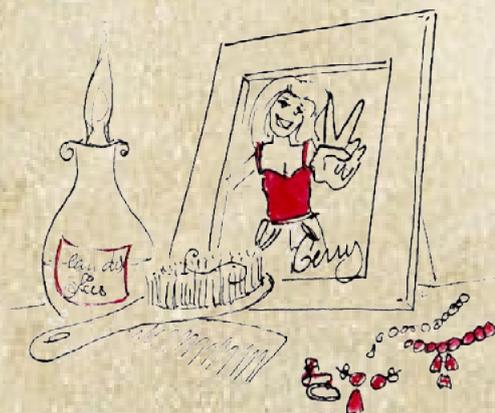
C'est la chambre de fille par excellence. Les murs sont dans les tons de rose fuchsia et pastel, le lit est à baldaquin avec des tentures en dentelles et des draps de satin coloré. Deux tables de chevet qui sont parfaitement assorties au lit, sur l'une d'elles un poste CD. Devant la fenêtre, une immense coiffeuse avec des parfums et du maquillage à foison. Un beau miroir arrondi et un miroir sur pied. Une penderie qui fait la moitié de la chambre, fermée actuellement. La fenêtre, elle, est ouverte et donne sur ce qui semble être la plus belle rue du château, du haut de la tour.

Indices

Une photo dédiée de Peri Kallinell (non fournie). Sur la photo, vous reconnaissez Morgane !

En s'approchant de la coiffeuse, vous remarquez un mot qui se trouve sur le sol, comme abandonné. Un rendez-vous fixé par un inconnu.





En regardant par la fenêtre, vous avez une vue sur la cour intérieure du château. Difficile de discerner quoique ce soit dans cette «jungle», mais il semble y avoir des morceaux d'étoffe au sol.

L'armoire est vraiment gigantesque et ne semble pas avoir de fond, mais ce n'est qu'une impression. Des centaines de robes et de paires de chaussures s'y trouvent, elle ne remet jamais deux fois la même robe. S'il est difficile de voir s'il manque quelque chose, c'est pourtant visible au niveau des chaussures. Il y a deux emplacements de libre. Elle en porte forcément une au pied, mais l'autre ?

Pourcirs

Philibert : sur une brosse (non fournie), sur la coiffeuse, vous remarquez des cheveux qui ne sont pas ceux de Belle, car ceux-là sont blancs !

Chambre de Gretel

Si vous avez ouvert cette porte, vous ne pourriez que difficilement imaginer que derrière se trouverait une chambre, et pourtant, ça semble être le cas. Pas plus grande qu'un placard et sans fenêtre, seul se trouve sur le plancher un matelas. Vous sentez véritablement le renfermé ici, et ça doit faire quelque temps que le ménage n'a pas été fait ici. Pourtant, autour du matelas, vous ne voyez pas de traces de poussière, alors qu'elle s'accumule dans les coins...

Indices

En marchant sur le plancher, l'une des planches de bois semble craquer plus que d'ordinaire, elle a même l'air de se soulever. En effet, il est facile de la retirer. Vous trouvez alors quelques billets.

Vous trouvez sous le matelas un épais dossier médical.

Chambre de Mère-Grand



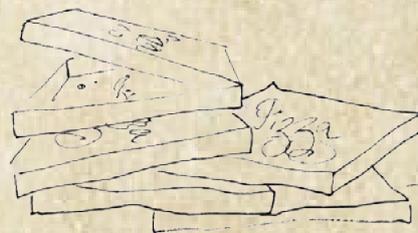
La porte de la chambre est fermée à clef. Le conteur a un pass, tout le monde est au courant de ça, mais en général, il le garde précieusement sur lui. Mais il doit y avoir une clef qui correspond...

En ouvrant

En ouvrant la porte, vous découvrez une chambre de grand-mère tout ce qui a de plus classique, jusqu'à l'odeur caractéristique. Sur les murs, toutefois, aucune photo. Si on l'appelle Mère-Grand, ce n'est que lié à son âge, pas à l'existence de petits-enfants. Il y a dans cette pièce un lit avec une table de chevet, une petite commode, et une table avec une chaise. Mais le plus étrange se trouve dans un coin de la pièce. Comme conservés tels des reliques, des boîtes de pizza et des plats à tarte...

Indices

Sur la table de chevet, à côté du dentier et des lunettes, se trouve un mot, signé P.C.



En vous approchant des cartons à pizza, vous avez une sensation d'être tiré. Vous vous retrouvez alors dans une pièce sombre, la lumière ne passe que par quelques trous dans les murs. Cette pièce ressemble à un laboratoire, les fioles, les chaudrons et les éléments un peu étranges vous le confirment. Au centre se trouve même un grimoire. En y regardant de plus près, vous reconnaissez les murs caractéristiques de la maison en pain d'épice. Vous avez dû passer par une sorte de passage entre la chambre et ce laboratoire. (voir maison en pain d'épice pour les indices et le reste de la description).

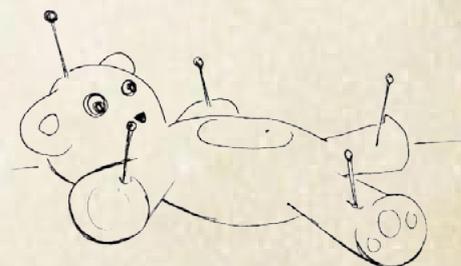
Chambre de Philibert

Il est difficile de déterminer avec exactitude la nature de cette pièce. C'est vraisemblablement une chambre, au vu du lit et de l'armoire qui s'y trouvent, mais ça ne semble pas être uniquement cela. En effet, un établi au fond de la pièce attire l'œil. Si cela ressemble à première vue à un labo de sorcier, vous remarquez également des instruments qui vous sont totalement étrangers.

Indices

Dans l'armoire, roulés en boule, vous découvrez des vêtements (non fournis). Ceux-là semblent couverts de terre... et de sang !

Sur la table de chevet, vous découvrez un livre (non fourni). L'auteur semble être Arthur Conan Doyle.



Sur l'établi se trouve un petit ourson en peluche (non fourni) fixé les membres écartés tels une grenouille qu'on voudrait disséquer.

Dans un des tiroirs de l'établi, vous découvrez un message fort curieux, qui ne semble vouloir absolument rien dire.

Pouvoirs

Séraudan : l'odeur de Mère-Grand, si caractéristique, se trouve sur les vêtements découverts.

Chambre du prince Philippe

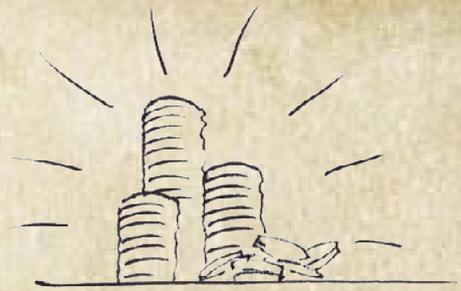
Voilà une chambre digne d'un prince. Des dorures partout, des draps somptueux, et des mannequins portant des pièces d'armure. Il y a également de magnifiques tentures mais ce qu'elles représentent est difficile à comprendre au premier abord, peut-être qu'en y jetant un coup d'œil. Le lit, robuste et costaud, avec deux tables de nuits assorties, soutient un matelas bien épais et bien douillé. La soie semble être la matière privilégiée pour les draps. Une grande coiffeuse avec un miroir du plus bel effet, et un important assortiment de brosses et autres peignes. Et enfin, une penderie, qui semble occuper une bonne partie de la pièce.

Indices

Sur la table de chevet se trouve un cadre avec la photo du Prince (non fourni).

À l'intérieur du cadre, se trouve une formule de malédiction. Ne fournir que le cadre, aux joueurs de regarder à l'intérieur.

Le lit ne semble pas en plume, mais à eau ...



Sur la coiffeuse, le miroir (non fourni), qui semblait intact vu de loin, est pourtant brisé. Un seul impact. Mais devant la coiffeuse, sur le sol, vous pouvez remarquer ce qui semble être quelques gouttes de sang.

L'armoire est moins profonde à l'intérieur qu'à l'extérieur. Un double fond est aisément identifiable, à l'intérieur se trouve un important assortiment de sex toys (non fournis)...

Dans l'armoire se trouve un petit coffret cadénassé (non fourni). Pas moyen de l'ouvrir, peut-être en le forçant. Des billets se trouvent à l'intérieur.

En regardant de plus près les tentures, elles semblent représenter des scènes plutôt... érotiques !



La forêt

Contrairement au château (et à la maison en pain d'épice et à la grotte du loup), les joueurs ne peuvent pas véritablement choisir les lieux qu'ils visitent. C'est selon leur choix, qu'ils tomberont sur l'un ou l'autre des lieux. Il y en a plusieurs, qui seront décrits dans leur ensemble.

La forêt

Une grande forêt entoure le château. Si la route principale semble en sortir pour aller vers Le Royaume, d'autres s'enfoncent profondément entre les arbres. Mais il est peu prudent de s'aventurer au sein de ce lieu sombre et inquiétant, où le moindre bruit peut-être annonciateur d'une terrible menace. Seul un chemin semble balisé, par de petits cailloux blancs laissés là, comme pour indiquer une route à suivre.

Indices

En longeant le chemin sur quelques dizaines de mètres, vous remarquez une souche d'arbre assez grande. Vous percez même qu'il est creux, malgré la pénombre qui vous entoure. À l'intérieur de celui-ci, vous percez une paire de bottes (non fournie)

La clairière

Alors que les abords du chemin semblent denses, vous percez un renfoncement, et ce qui semble être une clairière à quelques mètres entre les arbres. Vous vous y rendez et remarquez que la lune perce le feuillage qui était dense le long du chemin. À la lueur de celle-ci, vous remarquez que le sol a dû être remué il y a peu, comme si quelque chose avait poussé là, et avait été arraché. Quelque chose de gros !

Indices

En observant les alentours de la clairière, vous remarquez qu'une immense plante semble avoir été dissimulée entre les arbres. Comme si c'était cette plante qui avait poussé et avait été arrachée. En l'observant de plus près, vous avez l'impression de reconnaître un haricot, mais il est géant.

La demeure de l'ogre

Vous lancez un haricot (à récupérer avant) dans la petite clairière, et voilà que se produit devant vous un prodige : le haricot pousse instantanément et s'élève, d'abord doucement, puis plus rapidement jusqu'aux nuages et même au-delà. Vous attrapez alors une branche qui vous élève. Vous arrivez au dessus des nuages. Et vous repérez alors une demeure tout à fait normale, qui semble être posée à même les nuages. En vous rapprochant, vous remarquez alors ses proportions hors norme. Il est vraisemblable qu'ici vit un ogre...

Indices

À l'intérieur de la maison, vous avez une machinerie, difficilement compréhensible, qui semble être un système de communication. Un numéro se trouve à côté, celui d'un inspecteur du FBI : l'inspecteur Bâcheron.

Dans une armoire, vous trouvez une tenue bien étrange, comme ceux que peuvent quelquefois porter les flics du FBI : un pardessus (non fourni). Celui-ci est sale, il semblerait que de la craie soit à l'origine des tâches.

Le chêne vénérable

Le chemin vous entraîne relativement loin dans le fond de la forêt. Et vous remarquez après un moment que le silence s'est fait autour de vous. Il n'y a plus un seul bruit alors que vous entendiez tous les bruits de la forêt jusqu'ici. Devant vous, vous distinguez l'ombre d'un immense arbre, certainement le plus imposant de toute la forêt. Mais plus inquiétant que les bruits qui ont cessé, ce sont ces dizaines, voir ces centaines de points lumineux qui semblent être tournés vers votre direction. Si vous étiez paranoïaque, vous pourriez croire qu'il s'agit d'yeux...

Les chats

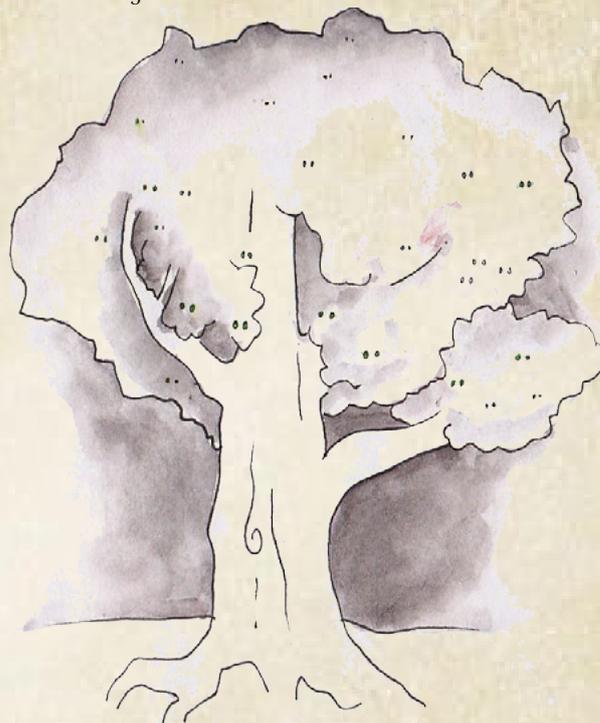
Le chêne vénérable est le repaire des chats. Autant dire que les personnages qui se trouvent ici sans véritable motif, ou sans rien à offrir aux chats, ont rapidement intérêt à repartir, s'ils ne veulent pas se faire exploser à coup de dynamite. Toutefois, ils n'attaqueront pas avant une petite mise en garde, ou une discussion. Pour avoir un gland de chêne vénérable, il va falloir le payer. Voir la description des chats pour savoir comment ils vont réagir selon les différentes personnes.

Le lac

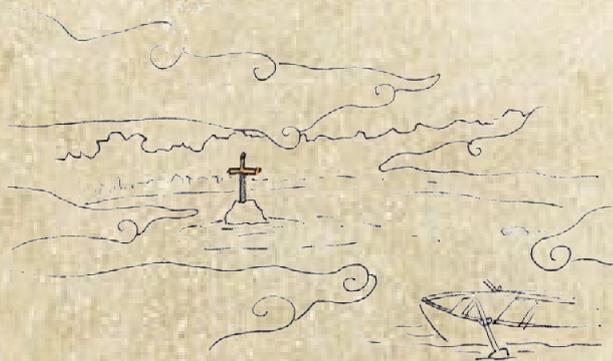
Alors que vous avancez tranquillement sur le chemin, la brume semble se lever, d'abord discrètement, puis d'un seul coup, si bien que vous vous retrouvez rapidement recouvert de brume, sans même l'avoir remarqué. L'atmosphère est alors humide, et vous entendez un clapotis d'eau, comme de petites vagues. La brume commence alors à se dissiper, les arbres ont en partie disparu, et vous voyez devant vous un lac. Il est très difficile d'en délimiter les bords, vous ne percevez que la rive qui se trouve juste devant vous, le reste semble se perdre dans la brume. Au milieu de ce lac, un îlot. Ou simplement un rocher qui affleure. Vous ne pouvez le distinguer réellement lorsque vous avez un rayon de lune qui semble se refléter sur ce qui ressemble à une épée. L'image est fugace et s'estompe pratiquement immédiatement... La brume semble reprendre doucement l'espace qui vous entoure...

Comment le trouver

Le lac n'est visible que la première fois, ou si la personne ne le cherche pas. Il s'agit d'un passage entre le monde des contes, et



l'univers du roi Arthur, car c'est le lac de Viviane, là où se trouve l'épée légendaire. Il est également possible de le trouver grâce à la potion du prince Philippe (trouver les objets perdus) ou si Lancelot est redevenu lui-même et qu'il est accompagné de Morgane (l'une des deux) et Viviane.



de l'île où vous avez aperçu l'épée.

Arrivé sur l'île, ce qui n'avait été qu'une vision fugace est maintenant bien visible. Une épée (non fournie) se trouve ici, enfoncée jusqu'à la garde dans la roche, qui constitue l'île.

Départ

Il est impossible de sortir l'épée de la roche, seul l'élu, Arthur, en est capable. Mais cette épée est la porte qui permet de retourner dans le monde d'Arthur. Il suffit alors de poser sa main dessus, et de penser au monde d'Arthur pour être immédiatement transporté dans ce monde, et disparaître alors aux yeux des autres...

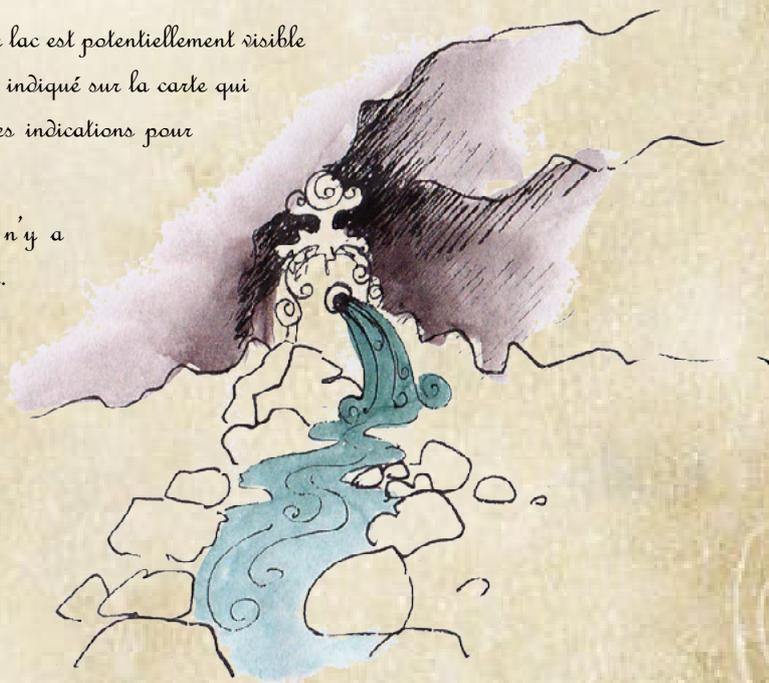
La fontaine aux souhaits

Tant que les passages entre les mondes n'ont pas été fermés, le lac est potentiellement visible par ceux qui ne le cherchent pas. Ce lac est le point de départ indiqué sur la carte qui mène à la fontaine aux souhaits. Il suffit alors de suivre les indications pour la trouver.

Vous êtes arrivé dans une grotte éclairée, et pourtant, il n'y a aucune torche. Seule se trouve une fontaine, en face de vous. La lumière semble irradier de l'eau qui en coule. Si ce que vous cherchiez était la fontaine aux souhaits, vous êtes certainement arrivé. Un texte est lisible : « qu'il soit bon ou mauvais, il ne peut être qu'unique, faites votre souhait et buvez l'eau de la fontaine. Alors celui là se réalisera, comme vous l'avez demandé »

Le souhait

Comme tout miracle, il y a toujours un revers de la médaille. Faites en sorte que le souhait soit très correctement prononcé, car les effets souhaités pourraient ne pas être les effets obtenus.



La grotte du loup

La grotte se trouve juste à la lisière de la forêt, pas bien loin de la maison en pain d'épice. Elle prend place dans un amas rocheux. L'intérieur est par contre aménagé comme une véritable petite maison, avec une vraie chambre, un petit bureau avec de quoi écrire, une grande bibliothèque, et une cuisine.

Indices

Posé à côté de l'entrée, vous trouvez une pelle (non fournie). De la terre fraîche est encore accrochée sur la pelle.

La cuisine ne semble pas être utilisée régulièrement. Il faut dire, au vu du nombre de cartons de pizza, il ne doit pas faire la cuisine régulièrement.

La bibliothèque renferme principalement des livres de contes. Mais sur le bureau, un texte attire votre œil . . . Un texte sûrement écrit de la main du loup lui-même.

Dans la bibliothèque même, se trouve un livre plus abîmé que les autres. À l'intérieur, des notes semblent avoir été prises.

Pouvoirs

Loup : Il peut sentir sur la pelle deux odeurs distinctes, celle de Philibert est très prononcée et pas uniquement au niveau du manche. La seconde odeur est bien plus diffuse, mais c'est celle d'une femme..

Philibert : Entre les traces de terre, c'est du sang qu'il remarque sur la pelle. Son propre sang !



La maison en pain d'épice

La maison semble avoir été abandonnée depuis des années, vous l'avez toujours connue dans cet état, avec quelques fois des petits bouts de murs en plus, mais il est possible que l'ogre soit passé par là depuis la dernière fois que vous l'avez vu. Vous pouvez donc entrer dans la maison, car malgré son état, elle semble encore tenir debout. Vous pouvez également en faire le tour.

(La maison en pain d'épice est un lieu qui se découpe en trois parties. Le tour de la maison, l'intérieur, et le premier étage. Ce dernier n'est accessible que par une trappe cachée dans le plafond.)

L'arrière de la maison

En faisant le tour de la maison, vous remarquez un espace où la terre semble avoir été retournée il y a peu de temps. Il est difficile de vraiment savoir quand, mais dire que ça a été fait aujourd'hui n'est pas forcément idiot.

Indices

Proche de la terre retournée, vous trouvez une clef (non fournie).

Dans le trou se trouve mère-grand. En la sortant, vous remarquez qu'elle ne porte qu'une chaussure, mais vous voyez aussi ce qui a vraisemblablement causé la mort, elle a un trou dans la tête. Une blessure par balle, à n'en pas douter.



L'intérieur de la maison

L'intérieur de la maison semble constitué d'une seule grande pièce. Elle fait office de cuisine et de salle à manger. Si des personnes ont vécu ici avant, vous ne savez pas vraiment où peut se trouver l'emplacement du couchage. En regardant un peu plus, vous supposez avoir trouvé le départ d'un escalier, aujourd'hui disparu, comme le trou qui lui permettait d'aller à l'étage. Une grande cheminée se trouve au centre de la pièce. Dans cette pièce, vous sentez comme une odeur de cochon grillé, comme lorsque vous vous faites brûler les poils des bras...

Indices

Dans la cheminée, vous remarquez que les cendres sont encore chaudes. Il est difficile de fouiller dedans sans se brûler, mais avec un bâton ou autre, vous remarquez ce qui semble être des anciens os. Mais surtout un plombage de dent ! Si il est difficile de savoir de quel type d'os il s'agit, le plombage ne trompe pas, un humain fut brûlé ici.

Dans un des tiroirs de la cuisine, vous retrouvez une arme. Il n'y a plus de balles, et il est difficile de savoir si elle a été utilisée récemment. Elle est quelque peu noircie.

Avec une observation minutieuse à l'endroit de l'ancien escalier, vous remarquez des planches qui semblent plus récentes que le reste de la maison. Un petit coup de balais, et voilà qu'une trappe s'ouvre et qu'un escabeau descend. Si la maison est abandonnée, l'étage, lui, semble toujours occupé.

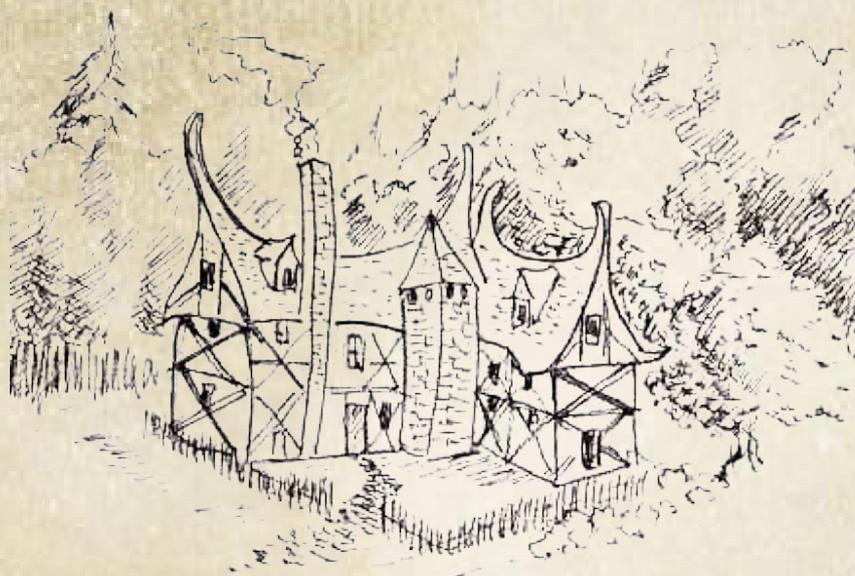
L'étage de la maison : le laboratoire

Vous vous retrouvez alors dans une pièce sombre, la lumière ne passe que par quelques trous dans les murs. Cette pièce ressemble à un laboratoire, les fioles, les chaudrons et les éléments un peu étranges vous le confirment. Au centre se trouve même un grimoire.

Indices

Le grimoire est ouvert sur une formule, mais ce que vous remarquez en premier c'est qu'une page semble avoir été arrachée.

Une des formules du grimoire attire votre œil malgré l'écriture utilisée illisible.



En plus des indices disponibles dans les différents lieux, il existe des indices qui sont en possession des personnages. Ceux là sont à fournir aux joueurs avant le début du jeu, pendant leur briefing personnalisé. La liste de chaque indices se trouvent dans la fiche de personnage.

Il était une fois ... de la magie !

Dans ce jeu, il y a un principe simple de préparation de potions. Il est nécessaire de réunir un certain nombre d'ingrédients, représentés par des cartes, et simuler la préparation en elle-même si le laboratoire de la sorcière est en jeu, ou alors les apporter à un des orgas qui validera la potion. Certains ne sont pas capables de les créer, alors que c'est très simple pour d'autres, comme la sorcière. Si certaines potions sont déjà prévues, ce n'est pas nécessairement le cas pour toutes les potions que les joueurs pourraient vouloir créer. Il s'agit de les laisser libres, mais il faut alors que les dites potions soient un minimum cohérentes avec leur effets. Chaque ingrédient entre en compte dans un élément en particulier. Le détail est annoncé juste après, tout comme les ingrédients nécessaires pour un certain nombre de potions.

De plus, les ingrédients sont disponibles à divers endroits, ou grâce à divers contacts. Si le prince a plusieurs fournisseurs, d'autres ingrédients ne sont disponibles qu'à des endroits bien précis ...

Disponibilité des ingrédients :

Pain d'épice : maison en pain d'épice

Gland de chêne vénérable : grâce aux chats et à leur demeure, le chat vénérable. Ils demandent de l'argent en échange

Sencives de porc : tous en possession de l'ogre

Ronronnement de chat : gratter un chat derrière l'oreille

Nuage doré : grâce à un haricot magique, près de la demeure de l'ogre.

Grains de folie : c'est Gretel non soignée qui permet d'obtenir les grains de folie

Plume de Phénix : C'est le prince qui peut l'obtenir grâce à Dumbledore. Mais il demande un rendez-vous avec Belle en échange.

Patte de lapin : faut chasser un lapin dans la forêt pour en trouver

Cheveu de héros : Philippe, bien sûr, mais également Philibert peuvent en fournir

Aile de chauve-souris : C'est dans la grotte du loup qu'on peut trouver ça

Goutte de sang de sorcier : tout jeteur de sort peut fournir cet ingrédient

Reffet révélateur : c'est grâce au miroir magique du prince qu'on obtient un tel reflet

Eau bénite : c'est l'eau du lac, tout simplement, mais seulement quelques gouttes pour en faire un ingrédient

Utilité des ingrédients :



Pain d'épice : pour le goût, indispensable pour chaque potion.

Gland de chêne vénérable : pour la résistance physique

Sencives de porc : pour la force physique pure

Ronronnement de chat : pour l'agilité

Nuage doré : pour la beauté

Grains de folie : pour la psychologie ou tout ce qui est lié au mental

Plume de Phénix : pour la seconde chance

Patte de lapin : pour la chance

Cheveu de héros : pour le courage

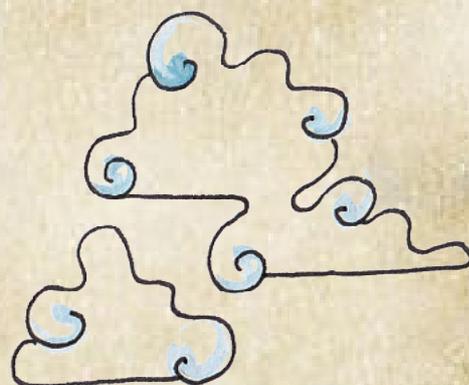
Aile de chauve-souris : pour la discrétion

Goutte de sang de sorcier : pour la force morale

Reffet révélateur : pour la sincérité

Eau bénite : contre le mal

Il est possible de maudire un ingrédient, mais il faut avoir une nature mauvaise profonde pour cela et faire un sacrifice (tuer un animal innocent étant généralement suffisant)



Exemple de potion, utiles pour le jeu

Potion de puissance : permet d'utiliser la magie sous toutes ses formes, sans aucun objet magique.

Ingrédients nécessaires : gland de chêne vénérable, gencives de porcs, sang de sorcier, ronronnement de chat

Potion de contrôle : indispensable à Gretel pour enfin pouvoir vivre sans Hänsel.

Ingrédients nécessaires : eau bénite, grain de folie, plume de phénix

Potion de calme : lorsqu'on veut résister à sa nature même.

Ingrédients nécessaires : reflet révélateur, gland de chêne vénérable, sang de sorcier

Potion de réparation : pour réparer un objet cassé, comme un miroir magique par exemple

Ingrédients nécessaires : Plume de phénix, gencive de porc

Potion d'intervertissement : pour prendre le corps de quelqu'un d'autre. C'est un échange.

Ingrédients nécessaires : des ingrédients qui représentent au mieux la cible, minimum 2.

Potion de vivacité : pour activer vos muscles et votre esprit. C'est la potion fournie par la sorcière aux chats.

Ingrédients nécessaires : ronronnement de chat, gencives de porcs, patte de lapin

Potion de découverte d'objet caché : pour révéler des éléments jusqu'alors invisibles aux yeux de tous

Ingrédients nécessaires : nuage doré, reflet révélateur, aile de chauve souris, gland de chêne vénérable

Il était une fois ... de très nombreux indices !

Comptes de fées compte un certain nombre d'indices sur les différents personnages. Certains permettent de résoudre des énigmes, en les associant entre eux, alors que d'autres permettent simplement d'avoir des informations sur la vie des personnages. Mais ces indices ne sont qu'un élément du jeu et n'en constituent pas son essence. On pourrait très bien se passer totalement des indices, ou si certains semblent indispensables, beaucoup sont superflus et ajoutent juste un peu plus de consistance aux différentes histoires.

Deux indices graphiques sont des photos, du prince et de la sorcière. Il est donc nécessaire de leur demander une photo où ils posent avant le début du jeu.

Liste des indices

Le laboratoire de la sorcière :

Livres de légendes arthuriennes (non fournis)

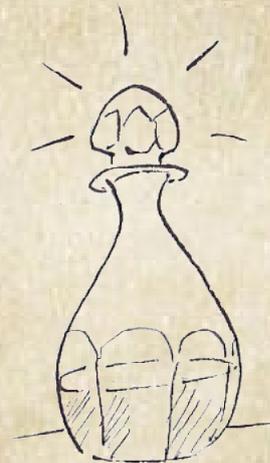
liste des ingrédients et leur utilité

Contrat d'engagement entre la sorcière et le loup

Lettre d'amour

La cour intérieure

Des haricots magiques (non fournis)



Des vêtements de mère grand (non fournis)

Le bureau de la marraine :

Une lettre de menace du chat Botté

Un couteau (non fourni)

La lettre de chantage de mère grand

La chambre de Belle :

Une photo dédiée de Seri Kallinell ou la pochette d'un album des Spice Girl (non fournie)

Lettre de rendez-vous de mère-grand

Brosse à cheveux avec cheveu blanc (non fournie)

La chambre de Gretel :

Plusieurs billets de banque (disponibles en fin de document)

Dossier médical de Gretel

Chambre de Mère-Grand

La lettre de rendez-vous de la Marraine

Chambre de Philibert

Vêtements sales et en boules, couverts de terre et de sang (non fournis)

Livre d'Arthur Conan Doyle (non fourni)

Un mini winnie en peluche (non fourni)

Message codé

Chambre du Prince

Cadre avec photo du Prince (non fourni)

Formule de malédiction

Miroir brisé (non fourni) - il suffit de faire des brisures au feutre veleda noir, car le miroir peut être réparé

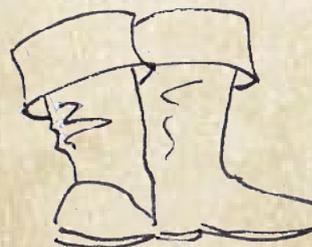
Coffret cadénassé (non fourni) avec billets (disponibles en fin de document)

Forêt

Bottes de sept lieues ou lieux (non fournies)

Imperméable sali par de la craie (non fourni)

Système de communication du FBS (non fourni)



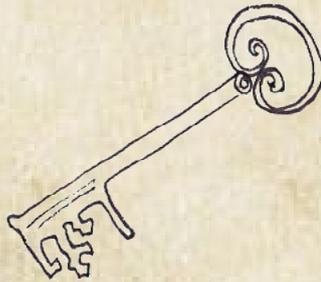
Excalibur (non fournie)

Grotte du loup

Pelle salie (non fournie)

Première scène d'Hamlet paraphrasée

Livre de contes (non fourni) avec notes



La maison en pain d'épice

La clef de la chambre de mère-grand (non fournie)

Une seule chaussure (non fournie)

Une dent avec plombage (non fournie)

Âme à feu noircie sans balle (non fournie)

Srimoire (non fourni) avec formule d'intervertissement de personne

Certains indices sont à fournir aux personnages avant le début du jeu.

Prince Charmant

Plan pour découvrir la fontaine aux souhaits

Pillules blanches correspondant au botox et pillules oranges pour l'ogre (non fournies)

Une épée (non fournie)



Parchemin de révélation

Liste de fournisseurs des ingrédients

Belle

Un bandage à la main (non fourni)

Une petite arme à feu (non fournie)

Une liasse de billets (disponible en fin de document)

Marraine la bonne fée

Une grosse arme à feu (non fournie)

La sorcière

Ordre de mission des Kalliwell

Bâton de sorcier, héritage de sa grand-mère (non fourni)

Pendentif de sorcier, héritage de sa grand-mère (non fourni)

L'ogre

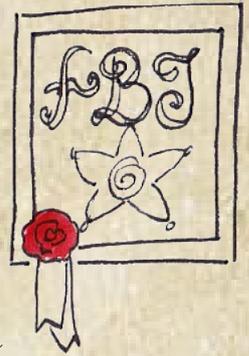
Plaque de flic (non fournie)

Couteau et hachoir (non fournis)

Lettre de chantage de Belle

2 haricots magiques (non fournis)

Mandat d'arrêt pour permettre l'arrestation de toute personne suspectée de l'enlèvement du prince Adam



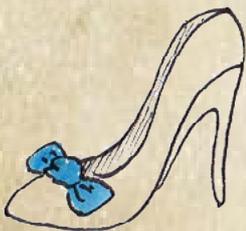
Philibert

Plaque de flic (non fournie)

Arme à feu (non fournie)

Parchemin de fermeture des mondes. Son utilisation est définitive et supprime toutes les failles existant entre les mondes. Le lac disparaît donc.

Le loup



Malette (non fournie) pleine de billets de banque (disponibles en fin de document)

Contrat le liant à la sorcière

Arme à feu (non fournie)

Chaussure de Belle, la même que celle trouvée au pied de Mère-grand (non fournie)

La petite fille

Formule de puissance en langage magique

Couteau (non fourni)

Botté

Livre de comptes de la marraine dans un livre de contes (non fourni)

Il y a également des objets de jeux, à imprimer en plusieurs exemplaires :

Les ingrédients et leur verso

Les billets de banques à l'effigie de l'auteur du jeu. Vous pouvez tout aussi bien mettre votre tête.

Ingrédients et utilité

<i>Pain d'épice</i>	<i>Utilisé pour le goût uniquement</i>
<i>Gland de chêne vénérable</i>	<i>Pour la résistance physique</i>
<i>Gencives de Porc</i>	<i>Pour la Force Physique</i>
<i>Goutte de sang d'un sorcier</i>	<i>Pour la force morale</i>
<i>Muage doré</i>	<i>Pour la beauté</i>
<i>Ronronnement de chat</i>	<i>Pour l'agilité</i>
<i>Grain de Folie</i>	<i>Contre les problèmes mentaux</i>
<i>Plume de Phénix</i>	<i>Pour une seconde chance</i>
<i>Patte de Lapin</i>	<i>Pour la chance</i>
<i>Cheveu de Héros</i>	<i>Pour le courage</i>
<i>Aile de Chauve souris</i>	<i>Pour la discrétion</i>
<i>Reflet révélateur</i>	<i>Pour la sincérité</i>
<i>Eau Bénite</i>	<i>Contre le mal</i>

CONTRAT D'ENGAGEMENT

Entre Morgane

Demeurant : Château du prince

En sa qualité d'employeur

Ci après dénommée LA SORCIÈRE

D'une part

Et Gévaudan

Demeurant : Grotte dans la forêt

En sa qualité de conseiller

Ci après dénommé : LE LOUP

D'autre Part

Conditions particulières :

Il a été convenu et arrêté ce qui suit :

LA SORCIÈRE, en sa qualité sus-indiquée engage LE LOUP pour assurer toutes les relations publiques et internes en tant que conseiller direct de LA SORCIÈRE.

De plus, il sera le garant de sa sécurité, et sera officiellement chargé de conserver en permanence sur lui, la totalité de la fortune de la sorcière. Toute perte de cette somme devra être entièrement remboursée dans un délai n'exédant pas les 60 minutes.

La prestation offerte par LE LOUP se verra rétribuée d'un montant aléatoire, et d'une aide systématique de la part de LA SORCIÈRE pour ce dernier, quelque soit la demande, dans la limite de ses capacités.

Conditions générales :

En cas de rupture du contrat, sauf cas de force majeure (mort subite, disparition inexpliquée ...) de la part du LOUP, sera alors considérée comme de la haute trahison, et entraînera irrémédiablement une force majeure (mort subite, disparition inexpliquée ...).

En cas de rupture du contrat de la part de LA SORCIÈRE, il sera convenu d'un accord entre elle seule, où elle pourra décider du sort qu'elle réserve au loup.

Les parties soussignées déclarent avoir pris connaissance des conditions générales et des conditions particulières du présent contrat, qu'elles acceptent et s'obligent à exécuter sans réserve.

Fait dans le laboratoire de la sorcière en deux exemplaires.

LA SORCIÈRE

LE LOUP

Oh douce dame en noir

Mes pensées ne cessent d'être tournées vers toi

Tu es avec moi de jour comme de nuit

Et c'est contre toutes bonnes mesures

Que je désire me plonger dans tes bras

Partager ton lit et tes nuits

Sentir le goût de tes lèvres sur les miennes

J'aimerais pouvoir réaliser ces rêves

Rejoins moi ce soir, dans la forêt

Et nous pourrons partager nos émois

B.

J'ai été patient et t'ai longtemps
attendue, mais je vois que
si je ne me rappelle pas à tes
bons souvenirs, tu m'oublies
rapidement. Je veux mon fric
MAINTENANT ou ça va faire

BOOM

B

Bonjour Pimprenelle Corleone ...

Je sais qu'il vous arrive rarement d'avoir peur, mais je vais vous apprendre à me craindre.

Oh, bien sûr, je ne vous en veux pas personnellement, mais je trouve que ça fait trop longtemps que vous dirigez votre petit monde, et ça sans réellement se soucier de ce que l'on pense, nous, les habitants lésés.

Alors j'ai décidé qu'il était temps que vous aussi vous mettiez à payer pour être tranquille.

J'ai en ma possession des documents qui peuvent être très compromettants pour vous, et je sais à qui les faire passer pour qu'ils ne disparaissent pas dans les méandres du FBI.

Mais je suis quelqu'un qui sait ce que valent les choses, et je suis prête à vous aider, si vous faites un geste en ma faveur ...

Je pense que je n'ai pas besoin d'être plus claire, ce qui me plaît, ceux sont les pièces sonnantes et trébuchantes. La vie est dure pour une vieille dame comme moi ...

En espérant que nous trouverons très vite un arrangement.

A propos, n'essayez pas de vous débarrasser de moi, car mes infos sont en lieu sûr, et ressortiraient très vite au grand jour si jamais il m'arrivait un accident fâcheux.

Bien le bonjour à votre filleule

Mère grand

*J'imagine bien la crainte qui doit être la tienne à l'heure qu'il est.
Saches que je sais ce qui t'arrive, et je peux y remédier rapidement.*

*Je te demande simplement, pour éviter les problèmes qu'ils pourraient
survenir si on te voyait ainsi, de mettre les vêtements que je t'ai laissés.*

*Retrouves moi en début d'après-midi derrière la maison en pain d'épice,
et je te redonnerai rapidement la beauté perdue.*

Une personne qui ne te veut que du bien . . .

Institut psychologique de « La Tour »

Dans la forêt de l'oubli

Le Royaume

Dossier médical de Gretel

Les analyses comportementales et psychologiques de Gretel ont permis de découvrir ses tendances schizophrènes.

Gretel est atteinte de troubles de la personnalité, et de dédoublement de la personnalité.

Sa seconde personnalité, nommée Hansel, semble être la personnalité d'un garçon, du même âge que Gretel, présentant des tendances violentes et colériques.

D'après le dossier de Gretel, elle aurait tué son père. Son frère, Hansel, aurait disparu dans la forêt, alors qu'ils avaient été tous les deux abandonnés par leur père et leur belle-mère.

Seule Gretel est revenue, et d'après le témoignage de sa belle-mère, elle se serait jetée sur elle et son époux, les yeux injectés de sang. Elle a pu s'enfuir.

Lorsque Gretel est arrivée dans cet institut, elle était dans un état catatonique et ne prononçait pas un mot.

Aujourd'hui, bien que ses paroles restent incohérentes, elle semble plus en phase avec son environnement et réagit bien aux différents stimuli.

Les « tests » vont pouvoir être entamés sur le sujet Gretel.

Directrice Raiponce Atou

Retrouvez-moi cette après-midi
à la maison en pain d'épice. Je
viendrais seule, mais tâchez de
ne pas me décevoir.

P.C.

HKWKX WX FBLLBHG :

BGYBEMKTMBHG XM XGJNXMX LNK EXL TYYTBKXL WX ET WXGHFFXX
IBFIKXGXEEV VHKEVHGX, TEBTL ET FTKKTBGX, HN, ET UHGGX YXX, HN
XGVHKX ET YXX UEXNX.

EXL BGYHKFTMBHGL KXVNXBEEBXL LKOBKHGM VHGKX ET LNLGHFFXX, XM
XGMKXKHGM WTGL LHG WHLLBXK.

TNVNG VHGTVM GX IHNKKT XMKX IKBL TOTGM ET YBG WX ET FBLLBHG

Traduction du message précédent, à ne faire lire qu'à Philibert :

ORDRE DE MISSION :

INFILTRATION ET ENQUÊTE SUR LES AFFAIRES DE LA DÉNOMMÉE PIMPRENELLE
CORLEONE, ALIAS LA MARRAINE, OU, LA BONNE FÉE, OU ENCORE LA FÉE BLEUE.

LES INFORMATIONS RECUEILLIES SERVIRONT CONTRE LA SUSNOMMÉE, ET ENTRERONT
DANS SON DOSSIER.

AUCUN CONTACT NE POURRA ÊTRE PRIS AVANT LA FIN DE LA MISSION

Voilà un sort bien aisé à lancer, le plus dur est de faire boire la potion à la personne visée.

Vous désirez vous débarrasser d'une personne encombrante, qui a prit la place qui devait vous revenir, mais vous ne pouvez pas vous résigner à la tuer ? Utilisez cette formule, elle transformera votre ennemi en un animal bien inoffensif.

Avant de prononcer les mots suivants, veilliez à ce que la cible ait bien bu totalement la potion ...

Abracadabra, transforme-toi !

Quand on vous dit qu'elle est simple cette formule ...

La potion est elle plus ardue :

Une gousse de vanille

Une Patte de lapin

Un nuage doré qui devra être maudit !!!

(c'est là que réside la difficulté de cette potion)

Un gland de chêne vénérable coupé en deux

Attention, si la cible reçoit un premier baiser d'amour, le charme est rompu !

Des soldats en sentinelle par une nuit glaciale sont saisis d'effroi à la vue d'une apparition qui s'est déjà montrée à eux les deux nuits précédentes. Elle à l'aspect du roi Lathem mort depuis peu, dont on apprend qu'il avait tué Brasorfint, roi ennemi, en combat singulier. La venue du visiteur nocturne a-t-elle quelque rapport avec la menace de guerre que le fils de Brasorfint fait peser sur le pays ? Pressé de questions par Tairook, le Spectre refuse de répondre et disparaît au chant du coq. Tairook et ses compagnons décident d'alerter le jeune prince Lathem.

En présence de la cour, Claiduus, successeur sur le trône de son frère défunt, s'explique sur les récents événements. Il a pris le pouvoir et, de celle qui était l'épouse de son frère, la reine Gertrude, il a fait sa femme. Il envoie des ambassadeurs à Brasorfint ; il autorise Taërel, fils de Loopinus son principal conseiller, à regagner un pays ami ; mais il insiste en revanche pour que le jeune Lathem renonce à son projet de retourner étudier à l'académie de magie. Celui-ci cache à peine une hostilité qu'il laisse éclater dès qu'il est seul. Il s'indigne d'voir sa mère vu sa mère épouser si vite - dans une union incestueuse - un être méprisable. Rejoint et informé par Tairook et ses compagnons, il décide d'aller avec eux, la nuit suivante sur la « plate-forme » où ils ont vu le Spectre.

Taërel, avant de s'embarquer pour Paris, met en garde sa sœur Ophélie contre la cour que lui fait le prince Lathem. Loopinus à son tour admoneste Ophélie, lui interdisant désormais de rencontrer le prince et de correspondre avec lui.

Passé minuit, sur la plate-forme glaciale, Lathem mis en présence du Spectre redoute un maléfice d'un sorcier. Mais il est bouleversé par cette vision d'un père aimé. Il la suit à l'écart malgré l'opposition de ses compagnons.

Seule avec Lathem, l'apparition lui parle, réclamant vengeance : Claiduus, après avoir séduit Gertrude, a sournoisement assassiné le roi son frère, en lui versant, pendant sa sieste, du poison dans l'oreille. Lathem promet solennellement d'obéir. Rejoint par ses compagnons après la disparition du Spectre, le prince refuse de leur dire ce qu'il a appris. Il laisse entrevoir que sa conduite pourra être celle d'un fou et, soutenu de la voix par le Spectre qui s'éloigne sous terre, les forces à jurer de ne rien révéler de ce qu'ils ont vu.

J'ai remarqué des choses étranges en découvrant ce livre.

Il semble qu'il relate une version altérée de notre réalité, une version édulcorée, où je suis un horrible monstre, et où je fais tout pour manger la jeune Gretel ... L'histoire que j'ai vécu avec mère-grand y est énoncée, mais ne correspond pas du tout à la réalité.

Il semble que Monmoulin, le conteur, est celui qui a écrit cette histoire. Je me demande s'il écrit avant ou après les événements qui nous arrivent. On peut facilement supposer qu'il ne fait qu'inventer à partir de nos histoires. Mais ce livre n'est pas normal, il a un contact étrange, proche du contact que j'ai eu avec Morgane il y a quelques jours. Au toucher, la sensation semble ténue, comme s'il ne faisait pas vraiment parti de ce monde ...

J'ai fait des recherches, et je peux affirmer que le conteur a un pouvoir fort étrange. Il raconte ce qu'il nous arrive, dans ce monde, mais ces histoires ne nous sont pas adressées. Il semble exister un autre monde, où ces histoires sont contées aux enfants, et le conteur est le lien entre ces mondes.

Encore plus étrange, il semble qu'il existe une multitude d'univers, et nous évoluons dans l'un d'eux. J'ai cru comprendre qu'ils sont tous reliés à un seul monde, que le conteur appelle «monde réel». Chaque univers est relié au monde réel par une sorte de conteur, comme Monmoulin. Je dois pouvoir créer un lien, moi aussi, entre ce monde, si je commence à raconter des histoires, peut-être un lien vers un autre monde ...

Ma crainte est confirmée, il existe des fissures qui ne devraient pas être, entre les différents univers ; mais également des passages, entre notre monde et le monde réel, qui ne passent pas par Monmoulin. Il m'a affirmé que ces fissures risquaient de mettre en péril tout notre univers. J'ai pu remarquer de drôles de choses qui ne se passaient pas avant. Ainsi, je me suis blessé, et j'ai perdu du sang. Jamais auparavant cela ne s'était produit ... Suis-je responsable ?

Formule traduite, à ne faire lire qu'aux personnes pouvant lire le magique : Belle et la Sorcière.

Sort d'Intervertissement de personne

Il est des fois où notre corps ne nous correspond plus. C'est pour cette raison que cette formule magique existe. Pour reprendre ce qui nous est dû.

Il est nécessaire de récupérer quelques cheveux de la cible, et de placer quelques uns de ses propres cheveux en contact avec la cible.

La prononciation de la formule doit se faire par celui qui désire changer de corps, prêt du corps visé.

Après avoir prononcé la formule, et seulement après, il faut boire la potion que vous aurez constituée selon le corps que vous désirez.

Pour chaque potion, choisir trois ingrédients concordants, et y ajouter une plume de Phénix.

Attention, cette solution est irréversible !

Formule :

Que nos esprits s'unissent

Que nos corps s'échangent

Tu es moi et je suis toi

Tu n'es plus toi, je ne suis plus moi

Je suis moi, tu es toi

Que nos esprits se désunissent

Et qu'ils reprennent place dans nos nouveaux corps

Le lac On le trouve si on ne le cherche pas.

50 pas vers le sud-ouest.

de vieux frère aux feuilles bleues, réfléchit au lac...

prendre la petite pierre noire qui ne demeurait pas être là.

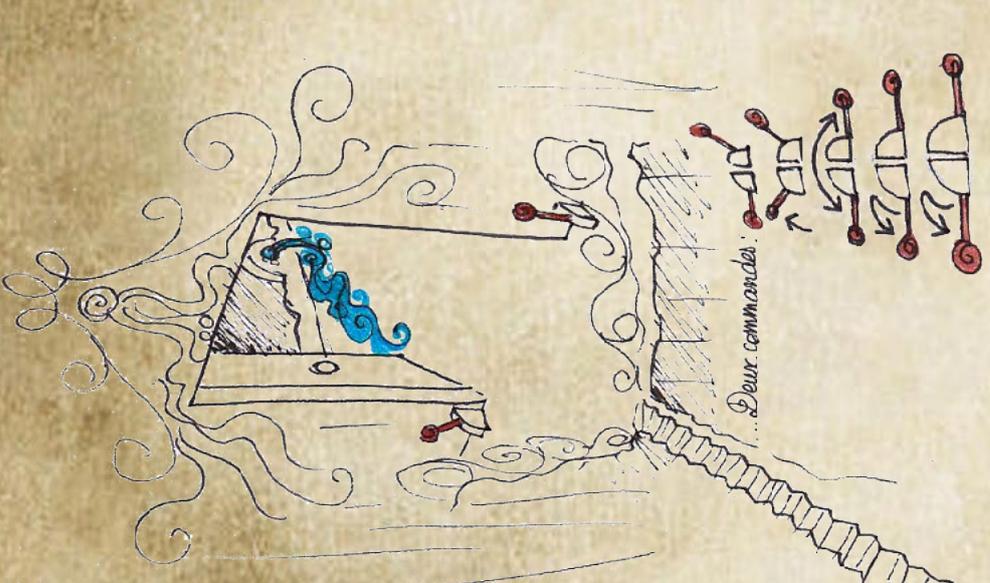
85 pas vers le sud

trois fois le tour du rocher central.

Droite.

Gauche.

La grotte!



Les rochers qui monte devant escalier...

... La fontaine aux Souhaits!

Fou est celui qui cherche à retrouver ce qui a été perdu ...

Idiot est celui qui désire révéler ce qui est invisible ...

Imbécile est celui qui veut dévoiler ce qui est secret ...

Cela dit, nous ne sommes pas ici pour juger. Donc si vous désirez mettre à jour un objet dans l'ombre, il suffit de boire cette potion, et vos yeux verront ...

Mélangez dans un chaudron confectionné par les nains durant 7 jours et 7 nuits (tout autre récipient fera tout aussi bien l'affaire)

Une once de nuage doré

Un gland du plus vénérable des chênes

Quelques gouttes de reflet révélateur

une pointe de pain d'épice, car sinon, c'est vraiment pas bon.

*Versez votre mixture dans une fiole elfique du second âge
(mais comme ils sont super durs à trouver, une fiole un peu classe, et le tour est joué).*

Buvez en une seule fois !

Ah, et n'oubliez pas de penser à ce que vous cherchez, sinon ça sert franchement à rien...

Lieux où trouver les divers ingrédients

Pain d'épice

Dans la maison du même nom

Gland de chêne vénérable

Sur le grand chêne, mais mieux vaut prévoir de quoi payer ses habitants : les chats

Gencives de porc

Dans la cuisine, sauf si l'ogre est passé par là

Ronronnement de chat

j'ai peur de savoir où les trouver

Plume de Phénix

c'est un vieux pervers qui en possède, du nom de Dumbledore

Patte de lapin

On peut quelquefois en trouver dans la forêt, mais ça me fait mal de tuer un lapin seulement pour prendre ses pattes.

Cheveu de héros

N'en suis-je pas la représentation parfaite ?

Aile de Chauve souris

La grotte du loup est remplie de ces bestioles, mais pareil, tuer pour un simple ingrédient...

Refllet révélateur

Mon miroir devrait pouvoir fournir ça

Eau bénite

Impossible de mettre la main sur ça

Aujourd'hui, le monde est en danger.

Notre univers est lié à un autre monde, parallèle à celui-ci, où les enfants peuvent s'évader le temps d'une histoire.

Ce monde, est aujourd'hui dirigé par les forces du mal. Cette domination rompt l'équilibre dans notre monde, et certainement dans tous les mondes parallèles qui lui sont liés.

C'est pour cette raison, Géri, que nous faisons appel à toi. Tu es aujourd'hui notre seul espoir, regroupant suffisamment de puissance pour t'opposer à celle qui déséquilibre tout : Pimprenelle Corleone, qui se fait appeler La Marraine.

Tu es la seule à montrer des signes de magie. Nous sommes tes tantes ou mère, et ton devoir est de poursuivre notre lutte contre les forces du mal, comme le faisait notre propre mère, ta grand-mère. C'est ton devoir, et tu ne peux aller à son rencontre.

Mais tu ne seras pas seule, ces objets appartiennent à la famille et sont porteurs de grands pouvoirs. Ils seront le lien entre toi et nous, même au delà du monde qui est le notre. Tu pourras faire appel à nous, si tu trouves un passage.

Mais c'est un voyage sans retour, il ne te sera pas possible de revenir. Tu dois donc rompre tout lien avec ce monde, et partir suivre ton destin.

Avec tout notre amour

Les soeurs Halliwell - tes deux tantes et ta mère.

Je peux me taire définitivement sur ce que vous cachez dans votre château si vous me versez ce soir la somme de 3 liasses de billets.

S'il devait m'arriver quelque chose, sachez que j'ai bien caché vos précieuses bottes, et que sans moi, jamais vous ne les retrouverez

A ce soir

Belle



Original : Français

N° : ICC-01/05-01/08

Date : 12 Aout

LA CHAMBRE PRELIMINAIRE III

Composée comme suit : : **M. le Juge Lenain Simplet, juge président**
 Mme le juge Stasia Anna
 M. le juge Crabe Séabstien

SITUATION AU ROYAUME DE LA FEE BLEUE
AFFAIRE
DISPARITION DU PRINCE ADAM

Sous scellés

ENQUÊTE

sur toute information concernant l'enlèvement du fils du roi. Arrestation autorisée



Original : Français

N° : ICC-03/07-03/13

Date : 19 février

LA CHAMBRE PRELIMINAIRE III

Composée comme suit : :
M. le Juge Shreck, juge président
Mme le juge Poucelina
Mme le juge Neige Blanche

SITUATION AU ROYAUME DE LA FEE BLEUE
AFFAIRE
TRAFFIC DES OBJETS DERIVES

Sous scellés

URGENT
fermeture totale et définitive de toutes les brèches entre les mondes

PARCHEMIN A HAUTE TENEUR MAGIQUE
l'énoncer, c'est l'activer

CONTRAT D'ENGAGEMENT

Entre Morgane

Demeurant : Château du prince

En sa qualité d'employeur

Ci après dénommée LA SORCIÈRE

D'une part

Et Gévaudan

Demeurant : Grotte dans la forêt

En sa qualité de conseiller

Ci après dénommé : LE LOUP

D'autre Part

Conditions particulières :

Il a été convenu et arrêté ce qui suit :

LA SORCIÈRE, en sa qualité sus-indiquée engage LE LOUP pour assurer toutes les relations publiques et internes en tant que conseiller direct de LA SORCIÈRE.

De plus, il sera le garant de sa sécurité, et sera officiellement chargé de conserver en permanence sur lui, la totalité de la fortune de la sorcière. Toute perte de cette somme devra être entièrement remboursée dans un délai n'exédant pas les 60 minutes.

La prestation offerte par LE LOUP se verra rétribuée d'un montant aléatoire, et d'une aide systématique de la part de LA SORCIÈRE pour ce dernier, quelque soit la demande, dans la limite de ses capacités.

Conditions générales :

En cas de rupture du contrat, sauf cas de force majeure (mort subite, disparition inexpliquée ...) de la part du LOUP, sera alors considérée comme de la haute trahison, et entraînera irrémédiablement une force majeure (mort subite, disparition inexpliquée ...).

En cas de rupture du contrat de la part de LA SORCIÈRE, il sera convenu d'un accord entre elle seule, où elle pourra décider du sort qu'elle réserve au loup.

Les parties soussignées déclarent avoir pris connaissance des conditions générales et des conditions particulières du présent contrat, qu'elles acceptent et s'obligent à exécuter sans réserve.

Fait dans le laboratoire de la sorcière en deux exemplaires.

LA SORCIÈRE

LE LOUP

Formule traduite, à ne faire lire qu'aux personnes pouvant lire le magique : Belle et la Sorcière.

Polion de puissance

Le meilleur moyen pour retrouver sa puissance perdue, est encore cette polion.

Toute personne, pouvant utiliser la magie, verra en buvant cette polion, ses pouvoirs se décupler.

Il faut boire l'intégrité de la polion lorsque les carrosses redeviennent citrouilles.

Attention, pour certaines personnes, cette polion à des effets secondaires très néfastes :

Ego démesuré

Envie de domination

Perte d'ami

Ingrédients :

Pain d'épice

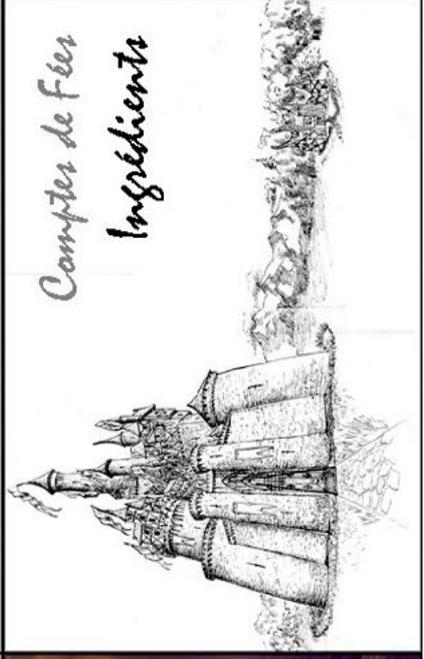
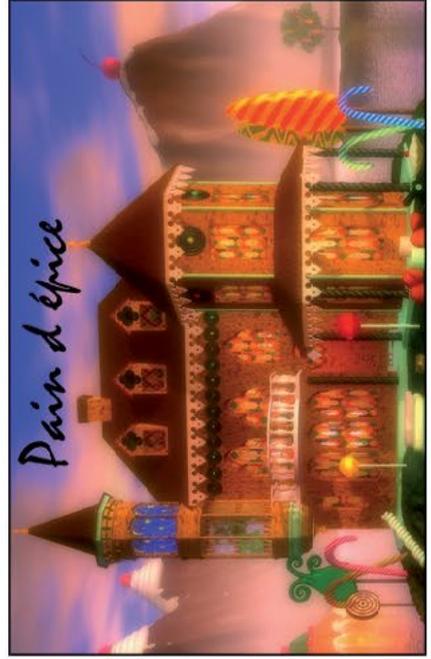
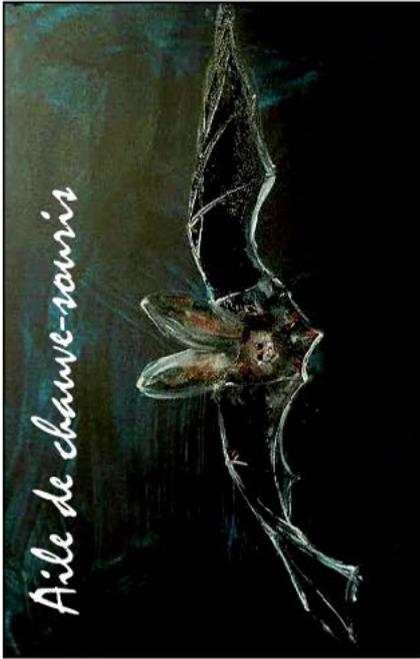
Gland de chêne vénérable

Gencives de porc

Ronronnement de chat

Livre de compte n°24-55697 F

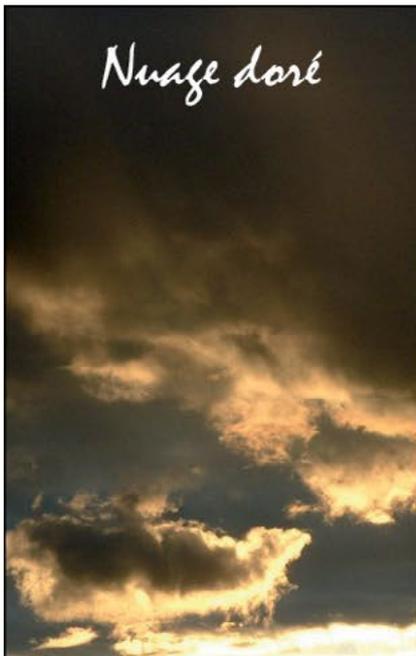
Achats		Ventes
20 cartons d'ourson en peluche	500 \$	Walt Dysney 10 000 \$
10 cartons de poupée chiffon	300 \$	Pixar 1 000 \$
200 Parures costumes Princesse	1 000 \$	Dreamworks 5 000 \$
150 Parures costume Prince charmant	700 \$	Warner Bros 4 500 \$
50 bougies	20 \$	Hanna-Barbera 1 500 \$
2 boites de craies blanches	5 \$	
20 rouleaux parchemin	75 \$	
Encre de chine	10 \$	
Plume	20 \$	
Encre machine à écrire	5 \$	
Recharge baguette magique	200 \$	



Gland de chêne
vénérable



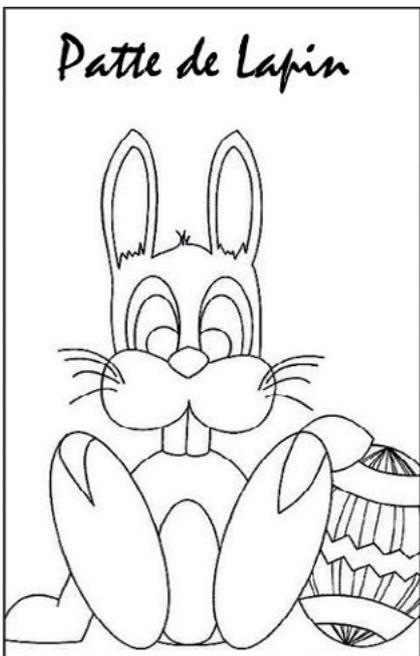
Nuage doré



Plume de Phénix



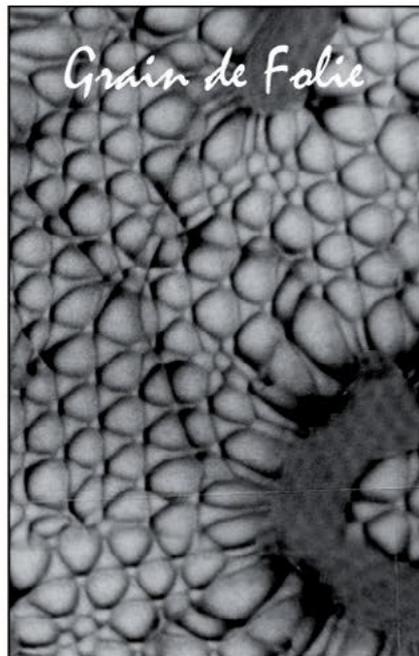
Patte de Lapin



Roulement
de chat



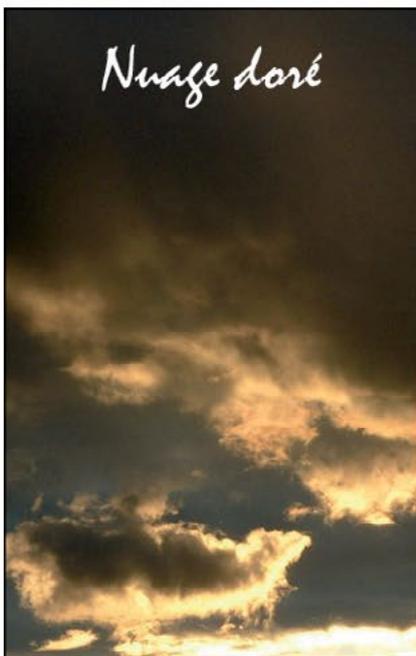
Grain de Folie



Cheveu de héros



Nuage doré



Reflet révélateur





Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



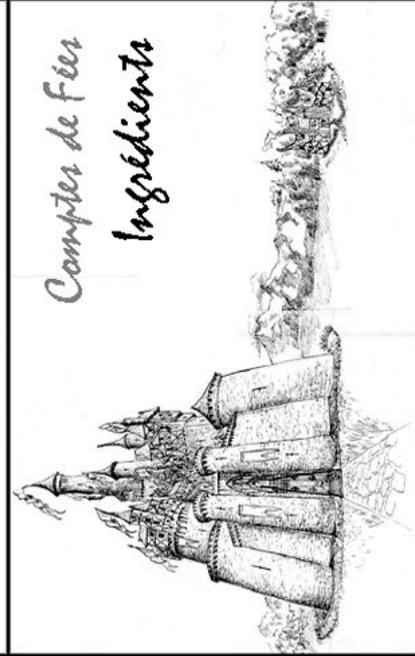
Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



Comptes de Fées
Ingrédients



