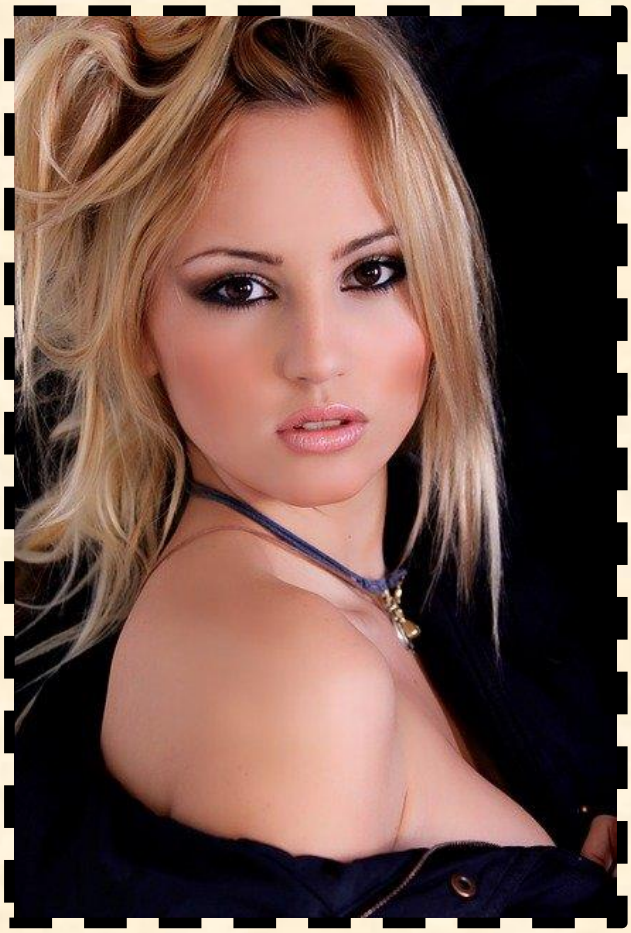
Le Petit Grand Méchant Loup rouge

Quand réfugiés, bourgeois bohèmes, aventurières capitalistes, représentants de commerce et autres gangsters débarquent dans un royaume de contes de fées, une unité spéciale de créatures oniriques mène des enquêtes merveilleuses et désespérantes.

Il était une fois, dans le Pays des Contes… (Le pays s'appelait *une fois avant* le Pays des Comtes, parce qu'il y avait plein de ces nobles. Mais les Contiens et les Contiennes - ses habitants - n'étaient pas instruits en ortographe, donc c'était devenu le Pays des Contes).

Dans icelui, il y avait un grand royaume – le Royaume des Cavernes (parce qu'il y avait trop de glodytes - mais enfin, je dois tout expliquer à chaque fois !?).

Icelui royaume était régi par la Reine Della Corrida. Icelle avait deux filles : la princesse Mèches-hantées et la princesse Bonne-Bonne (oui, deux fois). Leurs vrais prénoms ont été oubliés par les conteurs (maintenant nous avons des conteurs connectés qui enregistrent tout, et cela n'arriverait plus).



Mèches-hantées → savait bien s'occuper de sa coiffure et ses mèches tenaient toutes seules (elle a l'air chouette sur la photo, mais c'est parce que vous ne la connaissez pas).

Quand la Reine Corrida mourut, Mèches-hantées monta sur le trône et exila Bonne-Bonne. Puis elle se fit détester par sa cruauté.

Mais quelques mois après, Mèches-hantées eut un accident : alors qu'elle parcourait son royaume près d'un torrent rapide, montée sur (et non par) un âne, la reine fouetta le baudet si fort qu'il lui cria (avec la voix d'Eddy Murphy) qu'il en avait assez d'être tourné en bourrique !

L'âne rua et projeta la reine dans les flots; le courant emporta Mèches-hantées, qui eut juste le temps de crier "Je reviendrai ! Gloup-gloup !" et disparut, au soulagement général.

L'âne reçut une médaille.

Pendant ce temps, la princesse Bonne-Bonne ↓ se trouvait sur Terre en 2015.

(Elle gagnait de l'argent en étant modèle pour coiffeurs et maquilleurs. Elle aimait les mandarines)

Bonne-Bonne vit la Reine Angela Merkel décider d'accueillir **un million de réfugiés** en Allemagne, et que c'était populaire (à l'époque). La princesse vit là un exemple très généreux.

Or, on vint la chercher pour l'asseoir sur le trône du Pays des Contes. Bonne-Bonne ne prit pas le titre de reine, tant que le sort de sa sœur ne serait pas éclairci.

Sa première mesure royale fut d'ouvrir les passages avec la Terre pour accueillir **un million de réfugiés aussi** (OK, elle ne savait pas combien ça faisait, elle est un peu conne-conne).

Au début, il vint des Erythréens, des Soudanais, des Rohingyas, et bien d'autres. Ils étaient heureux de trouver un havre de paix au climat tempéré, où ils pouvaient défricher la forêt sauvage pour labourer des champs et créer leurs villages. Ils s'adaptèrent bien.

Mais il débarqua aussi des Terriens hipsters bourgeois-bohèmes, à la recherche de foncier pas cher pour leur résidence secondaire à la campagne. Arrivèrent des hommes et des femmes d'affaires pour exploiter les mines du Royaume; des trafiquants de drogue, en quête de nouvelles potions magiques et de nouveaux cons-sommateurs. Les Terriens amenèrent avec eux Internet - parce qu'il faut pas déconner et vivre sans Netflix - leurs voitures, leurs cultures, leurs armes et leurs produits.

Les indigènes grondèrent “on est plus chez nous !” et agressèrent les nouveaux entrants. Ou bien les Terriens étaient imprudents, se faisaient ensorceler, ou bouffer par les Ogres.

Ou encore les autochtones traversent n’importe comment et se font écraser par les véhicules électriques - habitués qu’ils sont aux bruyants chariots tirés par des pégases. Les armes à feu concurrencent les baguettes magiques sur les râteliers d’armes. Les jeunes préfèrent se former dans les Instituts de Technologie plutôt que d’être apprentis chez des enchanteurs désenchantés.

C’est alors qu'intervint un ancien réfugié à Berlin, un Irakien nommé Haroun El-Afortühn. Grâce à ses talents managériaux exceptionnels, il était devenu chambellan de la Princesse. Il lui conseilla de créer une unité policière spéciale, mélangeant Contiens et Terriens. Cette agence serait chargée d'identifier et d’amener devant la justice de la Princesse les auteurs de crimes graves qui utilisent la magie, la technologie, ou les différences culturelles. Cette unité mènera aussi des enquêtes délicates et maintiendra l’ordre.

Ainsi naquit le BUREAU ROYAL D’ENQUÊTES TECHNOLOGIQUES ET MAGIQUES (BREMT), dont vous faites maintenant partie.

(Discours du Chambellan Haroun aux nouveaux Détectives)

Le monde du Petit Grand Méchant Loup rouge *était une fois* un monde de contes de fées “classique”, avec ses mauvaises sorcières, ses maisons en pains d'épices bio, ses princesses pas fût-fût prêtes à se faire pécho par des princes sans-terre, ses bûcherons Village People et ses géants idiots. Ses inspirations sont les contes de Grimm et Perrault et les légendes irlandaises.

La confrontation avec la Terre contemporaine est inspirée de la BD *Fables*, sauf que la prémisse est inversée : au lieu que des personnages des contes se réfugient sur Terre, c’est les Terriens qui déménagent au Pays des Contes.

Le BREMT est inspiré du guet municipal d'Ankh-Morpork dans les *Annales du Disque-monde* de Terry Pratchett.

Les hommes et les femmes détectives du “Bureau” sont, comme tous les poulets du monde, confrontés aux parties les plus sombres de l’être humain et des autres espèces (et je fais référence à l’âme, petits dégueulasses). Leur flasque de potion de maïs fermenté en poche, les personnages-joueurs et -joueuses (PJ) traînent leur cynisme au milieu des maquereaux, des femmes fatales, des camés… Vous avez reconnu la désespérance du roman Noir.

Dans ce jeu, le Maître de Jeu s’appelle le Conteur ou la Conteuse. Un exemple sur deux est au féminin, mais cela n’oblige pas à associer un personnage à un genre (sauf exceptions)

Création d'un.e Détective et Système de jeu

Falero Luis Ricardo - Little Lily (1888)

Capacités

9 Capacités définissent les personnages

Culture Terrienne : connaissance de la criminalité terrienne (dealers, tatouages de gangs,...) Savoir se servir des merveilles inventées là-bas après le Moyen-Âge; p.ex. programmer le magnétoscope, ou utiliser toutes les machines clignotantes de *CSI : Les Experts*.	**Magie** : connaissance du folklore et de la culture contienne. Magie mineure (herbes des rebouteux, mauvais œil…) et à haut niveau, pratiquer la vraie magie.
Tchatche : tout ce qui concerne utiliser sa langue (arrêtez d'avoir l'esprit mal tourné !) pour convaincre, intimider, mener un interrogatoire, commander, séduire…	**Entêtement :** la volonté; l'auto-discipline. Résister aux belles paroles, à ses instincts… Appréhender un troll de 30 pieds pendant son mariage et être décoré à titre posthume.
Dézinguer : les contrevenant.es manquent généralement de respect aux Détectives, qui doivent les ramener à la raison à coup de poings, d'armes de toutes catégories, ou de Code du Travail.	**Endurer :** la force brute et la résistance physique; faire ses courses le black Friday, défoncer les portes ouvertes. Supporter le froid, le chaud et la puanteur des fermiers quand on en est pas un.
Gesticuler : agilité, dextérité, précision, esquiver, escalader… Ramasser un indice sans détruire la scène de crime, crocheter une serrure sans réaliser que la porte n'était pas verrouillée…	**Percevoir :** découvrir le petit détail qui cloche dans la scène, relever un indice, découvrir une porte dérobée, Trouver Objet Caché, Bibliothèque, (jet de SAN)…

Baraka : la chance de la Détective. Quand l'enquête piétine, un coup de pouce du Destin permet de trouver un témoin ou un indic, un indice, la bonne chevillette pour faire choir la bobinette…

Etape 1 : choix d'une espèce jouable

Le Pays des Contes n'est pas peuplé que d'humains. Aussi le Bureau constitue-t-il des équipes multiculturelles et polyvalentes (paf ! 20 points au *Scrabble*).

Humaine (Terrienne)

NB : il faut au moins un PJ Terrien ou Terrienne dans chaque équipe du BREMT

Réfugiées, aventurières ou scientifiques/exploratrices, les Terrien.nes et leur culture globalisée s'infiltrent au Pays des Contes.

Capacité forte : Culture Terrienne

Capacité spéciale : "Y a un truc" (Résistance à la Magie)

Les Terriens, y compris religieux, n'admettent pas l'existence de la magie païenne, même si celle-ci faisait voler leurs vélos devant la lune. Quand son PJ Terrien fait un test de la Capacité Magie, la joueuse lance deux dés. Si c'est pour *résister* à la magie (être la cible d'un sort, résister à une illusion, au bluff des créatures féeriques, mais aussi boire une potion ou bénéficier de sorts de soins…), elle utilise le résultat le plus élevé. Quand il s'agit de *maîtriser* la magie (lancer un sortilège, utiliser un objet magique), elle garde le résultat le plus bas.

Humain (Contien)

Les humains natifs du Pays de contes côtoient la magie depuis toujours, d'ailleurs il y a parmi eux des sorcières et des enchanteurs. Ils sont très conservateurs et tiennent à leurs traditions. La science terrienne les rebute et ils ont peu d'affinités avec le "progrès" technique, préférant leur vraie faux au dernier modèle de moissonneuse-batteuse Massey-Ferguson.

Capacité forte : Tchatche. Les peuples du Pays des Contes ne sont pas bêtes, ils sont analpha-bètes; leur culture est orale. Dédaignant les séries télé et les romans *Twilight*, ils passent les longues soirées d'hiver à se raconter des histoires. Les Contiens sont aussi des champions de ragots.

Enfin, essayer de s'en sortir par la discussion ou un concours d'énigmes est aussi parfois la seule possibilité qui reste quand on fait une mauvaise rencontre au fond des bois…

Capacité spéciale : "Je sais pas comment ça marche et je m'en fous"
Quand un Détective contien doit faire un test de Culture Terrienne pour maîtriser un concept ou un objet terrien, le joueur lance deux dés au lieu d'un et garde le résultat le plus bas ("je t'avais dit de basculer le levier de sécurité quand tu te balades avec le flingue ! T'as plus qu'une jambe maintenant !")

Elfe

Ces êtres gracieux vivent à moitié dans un univers parallèle encore plus magique, où ils font varier la vitesse d'écoulement du temps pour emmerder les non-Elfes. Ils ne dorment pas, créent des cocktails et sniffent de la magie.

Capacité forte : Magie

Capacités spéciales : "Every Little Thing She Does Is Magic".

- Un PJ Elfe peut provoquer toutes sortes d'effets grâce à la magie : se rendre invisible, faire danser *Staying Alive* jusqu'à l'épuisement… mais ça lui coûte de la Baraka, plus ou moins selon la puissance de l'effet et la bonne humeur du Conteur. Quand la Baraka tombe à zéro, sa magie est épuisée jusqu'à la séance suivante !
- Quand un Elfe est empli de Magie, il brille autant que John Travolta dans *La Fièvre du samedi soir* – son joueur peut choisir d'utiliser son dé de Magie au lieu de son dé de Tchatche. Quand sa Baraka diminue, le charme s'atténue, et quand la Baraka tombe à 0, on dirait Al Pacino à la fin de *Serpico*. Arrivé là, s'il faut vraiment tester la Magie, son dé de Magie est un d4.

Nils Blommér - Ängsälvor - Elfes dans un pré (un samedi soir ?) (1850)

Fée matée

Grandes comme un papillon de nuit, les fées peuvent se faufiler partout. Naturellement méchantes “parce queeee”, elles se rassemblent pour s’amuser à attaquer et blesser les voyageurs isolés ennemis (tous les autres peuples). Leur âme est hideuse et rebelle, mais leur corps est bien foutu et - allez savoir pourquoi - elles semblent allergiques aux vêtements. Les Détectives fées sont bien évidemment “matées” (enfin, on le croit).

Capacité forte : Gesticuler

Capacités spéciales :

- “Fly me to the Moon” : frivole, la fée vole en faisant des loopings.
- “cet enfant sera…” : tout le monde sait que les Fées se penchent sur les berceaux en décidant de l’avenir du nouveau-né (en fait elles trichent et ne font que décrire ce qu’elles voient de l’avenir). Pour 3 points de Baraka, une Fée peut annoncer à quelqu’un quelque chose qui lui arrivera. La cible doit réussir un test d’Entêtement contre une difficulté de 10 ou accomplir son destin tôt ou tard (“n’importe quoi ! Je ne révélerai jamais que j’ai caché le cadavre sous le vieux chêne !”).

Garou

Les scientifiques parleraient d’un gène récessif; les Contien.nes parlent de malédiction. Les hommes et les femmes garous ont juste une forme animale **humanoïde** et redoutable (donc pas de lapin-garou !) qui a une grosse envie de… courir après la baballe.

Capacité forte : Dézinguer

Capacité spéciale : “Taïaut”
Quand la violence explose autour d’elle, une Garou peut choisir de se transformer en humaine. Sous cette forme de plus grande meurtrière de masse du monde, elle peut tout utiliser comme arme - façon Hannibal Lecter; sa joueuse jette **trois** dés pour ses jets de Dézinguer (au lieu de deux dés sous forme animale) et conserve le plus élevé. Après quoi la Garou se dépêche de reprendre une forme “normale” qui ne tue que pour manger.

Leipreachán

Artisans et donc première entreprises du Royaume, parfois gentils farceurs, les Leipreacháin sont des vieillards roux qui portent toujours le même costume. Ils ont un cœur d'or, mais il est froid (*GOLDFINGER* ! PA-PA-POAH !) et donnent autant qu'ils reçoivent. Enfin, disons qu'ils reçoivent. Parce qu'ils ne lâchent rien qui leur coûte.

Capacité forte : Entêtement

Capacité spéciale : "Carte Arc-en-ciel. Ne partez pas sans elle"

Le Leipreachán se promène avec un chaudron plein de pièces d'or qu'il peut re-remplir à ras-bord sous le prochain arc-en-ciel (c'est en fait le Distributeur Automatique de Pièces de la Caisse d'Epargne leiprecháne). Problème, il est terriblement avare. Lors des transactions financières, il jette à regret deux dés, mais en reprend aussitôt un !

On ne sait pas comment ces êtres se reproduisent, vus qu'ils semblent tous mâles. On ne sait pas non plus comment les Fées se reproduisent, puisqu'elles sont toutes femelles… Mais attendez ! Ce ne serait pas la première fois qu'on observerait un grand dimorphisme sexuel, ni que de jolies filles épouseraient des vieux milliardaires aux cheveux oranges…

Nain

Forts et inépuisables, mais ras-le-front, les Nains triment dans les mines et rentrent à la maison en sifflant. Leurs noms sont des surnoms qui reflètent un trait de leur personnalité (Sanguinaire a peu d'amis. Enfin, il n'en a plus). Ce sont des vieux garçons (ou des veufs ?) qui vivent en coloc'.

Capacité forte : Endurer

Capacité Spéciale : Cafard.

Un PJ Nain est incassable, et résiste à pratiquement tout, de la puanteur d'un Garou pas lavé, à l'explosion atomagique d'un labo clandestin. Le résultat "Mort" du combat devient "blessé".

Ogre végétarienne

Le peuple Ogre est simplement au sommet de la chaîne alimentaire, puisque ses membres sont anthropophages. Les Ogresses élevaient des humains pour les engraisser, les abattre et confectionner avec amour plein de plats de boucherie-charcuterie-traiteur. Mais quand la mode de la Nouvelle Cuisine est arrivée, manger des humains fut dénoncé comme trop gras, trop salé, trop sucré. Depuis, on pourchasse les Ogres.ses, parce que quand un enfant disparaît, c'est toujours les Ogres qu'on accuse ! Comme par hasard !

Capacité forte : Percevoir. Les Ogresses, forcées de se cacher dans des lieux dangereux même pour elles, sont devenues paranos et remarquent le moindre détail. "Ça sert aussi à pas confondre les enfants Poucet et les siens quand on a un creux, *imbécile !*"

Capacité spéciale : "Init !"

La Détective Ogres.se 1. est végétarienne 2. a un sens du danger qui… la prévient d'un danger imminent. L'Ogresse a droit à un test de Percevoir contre tout piège. Même surprise, une PJ Ogre a l'initiative et peut agir une fois sans opposition !

Le petit Poucet - Gustave Doré (1862)

Eh, tape deux ! Détermination des Capacités

Récapitulatif des Capacités fortes selon le peuple, et des oppositions de Capacités :

Culture Terrienne (Terrien)	opposé à	Magie (Elfe)
Tchatche (Contien)	vs	Entêtement (Leipreachán)
Dézinguer (Garou)	vs	Endurer (Nain)
Gesticuler (Fée)	vs	Percevoir (Ogre)

1. Chaque joueur ou joueuse place sa collection de dés dans un sac. Puis Iel pioche 4 dés au hasard. Si c'est l'ubiquiste d20, on le met de côté et on re-pioche. Iel place le dé avec le plus de faces dans la Capacité forte du PJ, et les 3 autres dés dans les 3 autres lignes, sur l'une **ou** l'autre des Capacités opposées.

Règle alternative : choisissez 4 dés du type que vous voulez au lieu de les tirer au sort

2. Lisez ensuite (dans les deux directions) le type de dé de la Capacité opposée :

type de dé d'une Capacité	dé de la Capacité opposée
d4	d12
d6	d10
d8	d8

Exemple : Jäger sera un Humain Contien. Je pioche 1d4, 2d6 et 1d8. Mon plus gros dé - le d8 - va dans ma Capacité forte, la Tchatche. Je place un d6 en Gesticuler, l'autre en Magie, et le d4 en Endurer. Voici les Capacités finales :

Culture Terrienne	(2)d10°°	Magie	**d6**
Tchatche	(2)**d8****	Entêtement	d8
Dézinguer	d12	Endurer	**d4**
Gesticuler	**d6**	Percevoir	d10

Finalement Jäger se révèle assez ouvert aux nouveautés terriennes, qu'il capte bien. Il tape fort, mais il encaisse mal.

3. Lancez **1d6+2** : c'est votre score de Baraka *pour cette partie*. Car il se relance à chaque début de séance : la chance, ça va et ça vient.

Système de jeu

Echecs critiques et succès explosifs

Quand le tirage de n'importe quel dé est 1, c'est un échec critique. Le Conteur ou la Conteuse se pourlèche les babines en élaborant une conséquence désastreuse.

Quand le résultat d'un dé est son chiffre maximal (p.ex. 4 sur 1d4), on le relance autant de fois qu'il refait ce chiffre, et on additionne les résultats.

Opposition simple

Un PJ souhaite accomplir une action dont l'issue est incertaine ? La Conteuse estime la difficulté de l'action et en tire un seuil de difficulté

Difficulté	Seuil
Fastoche	2
Moyen	4
Plutôt ardu	6
"Faudrait un spécialiste"	8
"Faudrait un expert"	10
"Impossible n'est pas Contien"	12

En lançant le dé de sa Capacité pertinente, le joueur ou la joueuse doit faire plus ou égal que le seuil pour que l'action réussisse.

L'écart entre le résultat du dé et le seuil indique la qualité de la réussite… ou la gravité de l'échec.

Conflit

Quelqu'un s'oppose au Détective ? C'est un conflit, physique ou intellectuel.

Chaque protagoniste jette le dé de la Capacité correspondant le plus à l'action qu'il entreprend. Ces Capacités peuvent différer; p. ex. un géant qui essaye de fuir discrètement une grotte devant laquelle Jäger est en planque, opposera sa Capacité Gesticuler contre Percevoir du Détective.

- A plusieurs contre un, où en cas de coopération, additionnez les résultats des dés
- Des objets magiques ou de l'équipement adapté ajoutent des bonus au dé

Le plus haut résultat de dé l'emporte. En cas d'égalité, le personnage avec le plus gros dé gagne. Toujours égalité ? Le Protagoniste le plus expérimenté fait la différence.

À chaque round de combat, soustrayez le résultat le plus petit au plus grand :

différence	**Destin du Vaincu**
0	Hésitation : -5 au prochain jet
1	Fuite ou Reddition si la fuite est impossible
2-3	neutralisé (assommé ou abasourdi)
4-5	Blessure incapacitante ou neutralisation;
6+	Mort ou défaite définitive

On peut *retenir ses coups* ; on remonte alors le Destin du vaincu d'une ligne.

Baraka

Quand un Détective est gravement blessé, qu'il échoue à un jet primordial ou que tout simplement sa vie est en jeu, son joueur lance 1d8 et doit faire <u>moins ou égal</u> que le score actuel de Baraka pour que le PJ échappe de peu à la mort. Dans tous les cas, la Baraka diminue de 1.

Partie réservée au Conteur et à la Conteuse

John Bauer - Parmi les Gnomes et les Trolls (1917)

Mener à *LPGML*

L'univers du Petit Grand Méchant parodie les contes de fées ; mais comme dans les contes, tout peut basculer dans l'horreur.

Les Terriens ont amené le pessimisme au Pays des Contes et viré le merveilleux : là où il y avait des ogres, il y a des pédophiles; Barbe-Bleue n'est plus qu'un tueur en série. Le méchant Loup est un prédateur sexuel… Les brigands ne sont plus représentés par le candide Robin des Bois et ses joyeux compagnons, mais par le crime organisé, corrupteur du pouvoir politique (et policier). Amenez aux contes l'argent tout-puissant, l'alcool, le sexe et la musique fracassante et rebelle qui promeut tout ça, et qui fascine la jeunesse.

Réalisme

"Mais s'il y a des voitures électriques, quelle centrale produit l'énergie ? Et pour Internet, quelles antennes relais ? Etc." - Ne vous laissez pas perturber par ce type de remarques de joueurs casse-couilles. Répondez "Ta gueule c'est technologique !"

La justice de la Princesse

Bonne-Bonne est si débonnaire que la peine de mort est abolie *de facto* dans son Royaume. Il suffit que le prévenu verse des larmes de crocodiles et promette de ne plus recommencer, pour être pardonné. Les Détectives devront, soit arranger que le criminel "a été tué en essayant de s'enfuir" (incident fréquent sous le règne de Mèches-hantées), soit l'enrôler pour mieux le surveiller… ou autre.

Il était une fois… *Il était une fois.*

Aidez-vous de ce jeu de plateau génial pour élaborer des idées de scénars. Vous tirez 5 cartes, et décidez d'en mettre entre une et cinq à l'envers - en fonction du degré de noirceur que vous souhaitez. Faites du tragique et du glauque avec la carte renversée.

Exemples : "cuisinier" à l'envers ? C'est un dealer (et hop; premier synopsis ci-dessous).

"Un Prince" inversé ? Un usurpateur. "Prison" → évasion; "bateau" et "voyage" donnent un naufrage; la carte "royaume" évoque un coup d'État.

On se retrouve avec "Masque de Fer", le fils bâtard de la Reine Corrida, qui s'évade lors d'un transfert maritime, et recrute des insurgés. Le problème des Détectives est que personne ne se souvient de qui est Masque de Fer et pourquoi il était emprisonné !

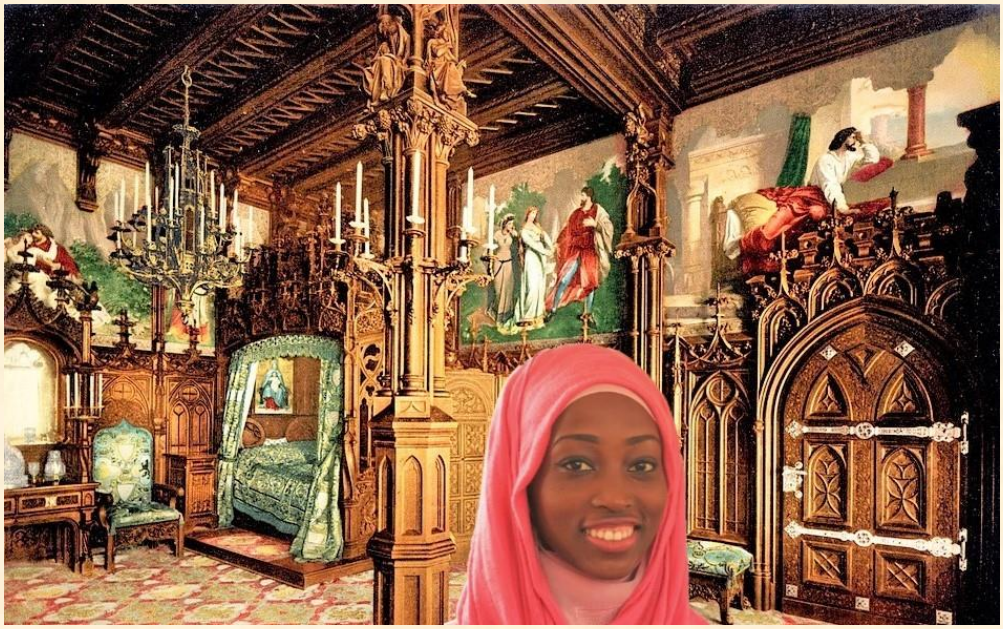
Cela vaut aussi pour les cartes Dénouements. "*D'après les rumeurs ils dansent toujours*" ? C'est qu'*Ils* sont prisonniers de la danse éternelle des Elfes, et *ils* sont morts-vivants. Ceux qui les ont déclarés disparus au BREMT vont être affligés…

De même, faites tirer un lieu, un personnage, un objet et un aspect/évènement à chaque joueur.euse. Ceux-ci peuvent introduire narrativement les éléments de ces cartes dans l'aventure. Si la Conteuse valide l'apport d'un joueur, son PJ regagne deux points de Baraka.

Vous ne possédez pas ce jeu ? (Oh la honte !) Demandez à chaque joueur d'écrire 4 éléments de contes de fées, et de les passer à sa voisine de gauche.

Synopsis d'aventures

Plats trop épicés



Situation : au palais royal, on trouve le Trésorier Pixot (un gnome très âgé, ministre des finances), mort dans son lit. S'y trouve aussi, hébétée, une servante : la belle Nigériane Isma Omar. Scandale à la Cour : les rumeurs fusent, moyennant quoi Isma est devenue la maîtresse de Pixot pour lui soutirer son argent.

Isma déclare ne se souvenir de rien. Poison ? Magie ? Sur qui ?

Indices : le cadavre a les stigmates d'une crise cardiaque. Il est en érection. Les tiroirs sont emplis de flacons avec des poudres bleues, blanches, et des alcools terriens.

Explication : le nouveau cuisinier de la Chancellerie est un Néerlandais qui fait du trafic de drogues de synthèse et médicaments avec la Terre. Il a fourni du GHB et du Viagra au Trésorier. Pixou aime la chair ferme et exotique; il a drogué Isma - et a mal dosé le Viagra (il était cardiaque).

Les ragots (contradictoires) sont des inventions des jaloux et des clients du Trésorier, qui veulent préserver sa réputation.

Innocenter Isma ne met pas fin à l'aventure. D'une part, les employés du palais avancent maintenant qu'elle est nymphomane et a provoqué la mort de son amant en exigeant de lui toujours plus de prouesses sexuelles. D'autre part, ses frères tenteront de la capturer et la ramener dans leur village pour la lapider, parce qu'elle a "déshonoré" sa famille. Les Détectives pourraient la recruter dans le Bureau pour qu'elle apprenne à se défendre.

Le Petit Grand Méchant Chaperon rouge

Situation : les parents du petit Chaperon rouge signalent que leur fille n'est jamais revenue de sa visite à sa Grand-Mère.

Ce qui se passe : les parents se gardent bien de préciser qu'eux-mêmes et leur fille sont garous.

Le "chaperon rouge" se prénomme Lorne, elle a 14 ans et a caché à ses parents qu'elle devient grave schizophrène.

En cheminant dans la forêt, Lorne a changé de personnalité pour devenir Louve, forme sous laquelle elle entend des voix qui l'enjoignent de tuer sa grand-mère.

Mais Grand-Mère a comme amant Rudy, un Texan représentant en domotique. Rudy a équipé la maison des derniers dispositifs de sécurité et se fait payer en nature (en confitures).

Quand Louve-Lorne s'est pointée chez Grand-Mère, ses oreilles, ses dents, ses poils, ne correspondaient pas aux mesures biométriques de l'ado-Lorne. Grand-Mère a tasé la louve, laquelle a déguerpi pour tomber dans les pommes plus loin, reprenant forme humaine.

Un Ogre s'empara de Lorne, et l'ajouta à son cheptel-harem-garde-manger de prisonnières. Grande et funeste fut la surprise de l'Ogre quand l'ado se réveilla, fut prise de rage, et massacra l'Orge et sa famille avec des couverts…

Louve-Lorne prit ensuite le dessus et devint cheffe d'un sanguinaire gang d'Ogres anthropophages - ceux-ci acceptant mieux d'être dirigés par un loup, que par leur nourriture préférée.

Une des prisonnières a pu s'enfuir; elle orientera les Détectives vers les cavernes du gang, où les Ogres.ses, galvanisés par leur cheffe, les affronteront à la kalachnikov.

Louve-Lorne s'enfuira si possible. Pour les Détectives, la louve a forcément dévoré le Chaperon rouge, il est probable qu'ils tuent le lupin… et donc l'adolescente qu'ils recherchaient. Source de l'inspiration.

Elle revient ?

Situation : mission très discrète chez le Duc Obu du Royaume de Paille, pour examiner un bijou. L'expertise révèle que c'est une chevalière que Mèches-Hantées aimait porter.

En coulisses : la reine Mèches-Hantées fut sauvée de la noyade, amnésique, par un pauvre paysan du royaume voisin. Après l'avoir dépouillée, le péquenaud se montra trop entreprenant. La jeune amnésique sabra son taureau; le paysan se calma, mais elle se confectionna un manteau avec le cuir du bovin pour rappeler au rustre de garder ses mains sur lui. Comme elle a toujours aussi mauvais caractère, elle y a gagné son surnom de Peau d'Vache.

Peau d'Vache trouva ensuite un emploi de pâtissière chez le duc. En lui préparant un gâteau trop dur, elle perdit sa chevalière dans la pâte, puis s'est faite virer pour avoir agressé la cuistote. Maintenant, elle est couturière parmi des réfugiées clandestines dans une sweat-shop du Royaume des Cavernes, essayant de provoquer une grève. Entretemps, le Duc a perdu une dent dans son cookie, mais trouvé la chevalière.

Les Détectives peuvent retrouver Peau d'Vache, reconnaître Mèches-Hantées derrière les jurons, et reconstituer son périple. Mais s'ils la réinstallent sur le trône du Royaume des Cavernes, sa première mesure sera d'exécuter Bonne-Bonne pour ne pas avoir assez essayé de retrouver sa reine. Sa deuxième sera d'expulser manu-militari tous les Terriens, débandant le Bureau au passage... Dilemne !

Crédits images

Wikipedia, domaine Public : Couverture - John William Waterhouse - La Belle Dame sans Merci (1893); Leprechaun; Petit Poucet, Gnomes

Pixabay : Mèches-hantées ; Bonne-Bonne : Chaperon Rouge ; Loup-Garou; Isma à Neuschwanstein; Pégase.

Trictrac.net (fair use) : *Il était une fois*

Vous avez lu un jeu de rôle de Rappar (3),
sur une idée de Allegas (1) développée par Tunime (2),
pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

— Le jeu est placé sous licence Creative Commons « CC BY-SA-NC »

Le Petit Grand Méchant Loup rouge

BUREAU ROYAL D'ENQUÊTES TECHNOLOGIQUES ET MAGIQUES

"Une Police forte pour la Justice et la Royauté"

Fiche de Détective

modèle 2042-B

NOM		Peuple	
Genre	Grade	Âge	Occupation antérieure
Culture Terrienne	d	Magie	d
Tchatche	d	Entêtement	d
Dézinguer	d	Endurer	d
Gesticuler	d	Percevoir	d
Capacité(s) spéciale(s)		** = *Capacité forte. lance 2 dés, garde le meilleur résultat* ° °= *Capacité spéciale. lance 2 dés, garde le pire résultat*	
Baraka OO OO OO OO			
éléments de conte *lieu*	*personnage*	*objet*	*aspect / évènement*
Personnalité et biographie			
Inventaire et effets magiques			
Cadre réservé à l'administration. Ne rien inscrire			