

ET ILS VÉCURENT HEUREUX



Par Sparfell, sur une idée de Momi Magique développée par Aranitha pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Crédits

Couverture : illustration de Sparfell, placée sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Image d'arrière-plan : "Old book #1" de jinterwas, sous licence CC BY 2.0.

Illustration de marges par Sparfell, placée sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Illustration de la page 5 par Sparfell, placée sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



Dans ce jeu de rôle à narration partagée, vous jouez des personnages de contes cherchant à atteindre leur « fin heureuse ». Malheureusement, tous ne pourront pas l'atteindre en même temps.

PRÉPARATIFS

Chaque joueuse doit disposer d'un bout de papier qui lui servira de fiche de notes repliable, et de quoi écrire.

Elle disposera également de cinq cartes numérotées de as à 5 (des cartes de jeu classique, ou de tarot par exemple) et de six jetons. Les jetons représenteront les ressources d'un personnage, tandis que ses cartes représenteront les obstacles que la joueuse peut mettre à ses rivales.

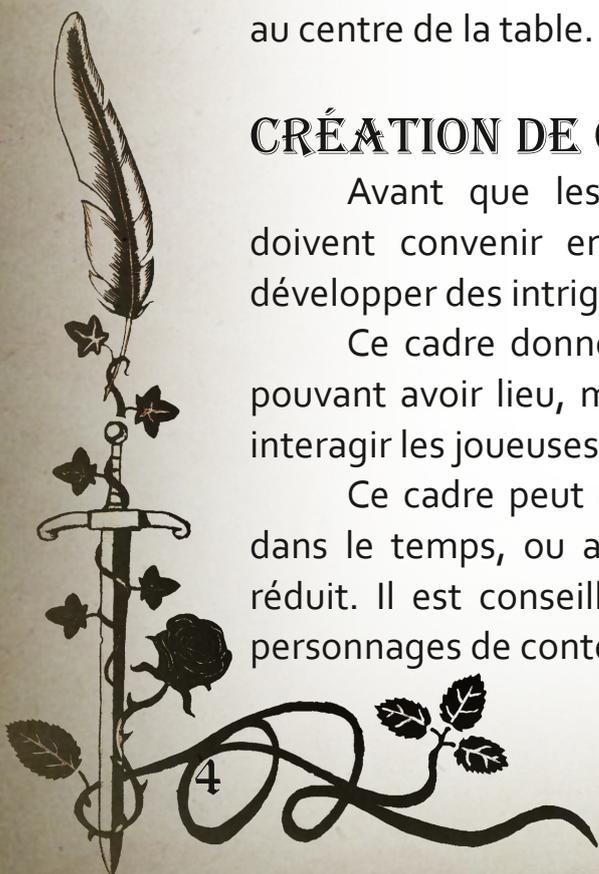
Enfin, toutes les joueuses doivent garder une réserve de jetons au centre de la table.

CRÉATION DE CADRE

Avant que les joueuses ne créent leur personnage, elles doivent convenir entre elles d'un cadre qui leur permettra de développer des intrigues.

Ce cadre donnera une vague idée de la nature des obstacles pouvant avoir lieu, mais il sera toujours plus une excuse pour faire interagir les joueuses qu'autre chose.

Ce cadre peut être un lieu relativement statique et très étalé dans le temps, ou au contraire un événement dynamique et très réduit. Il est conseillé de créer le Cadre tout en réfléchissant aux personnages de contes que l'on peut y ajouter.



Au vu du contexte, les cadres les plus appropriés sont ceux qui permettront aux personnages de gagner en influence et d'obtenir des opportunités de se rapprocher de leur fin heureuse.

Voici quelques exemples de cadres :

-Un grand bal organisé par le Marquis, qui règnent sur une marche regorgeant de créatures fantastiques.

-La quête épique de la première joueuse pour atteindre sa Fin Heureuse. Les autres joueuses incarneront, selon la direction que prendra le récit : ses ennemis, ses compagnons, ou des rencontres en chemin.

-Une grande bataille où chacun lutte pour sa survie, et où se retrouvent des personnages fantastiques de deux camps opposés.

-Une ville, dont les PJ incarnent des figures notables sur plusieurs années.

-Le braquage d'un convoi, qui voit interagir les brigands et les victimes.

Si trop de débats concernent la création du cadre, la joueuse la plus âgée tranche (après tout, le conteur par excellence est âgé). Elle ne tranche que pour décider du cadre global, les détails et sa cohérence interne restent flous et avant tout à la charge de la table complète.





CRÉATION DE PERSONNAGES

Chaque joueuse choisit un personnage de conte. N'importe quel conte, même au sens large, peut suffire pour peu que tout le monde en connaisse les grandes lignes autour de la table. Ces personnages sont définis par un certain nombre de caractéristiques :

Ressources : les capacités d'un personnage. Pèle-mêle, cela regroupe les capacités magiques importantes du personnage, ses amis, ses animaux de compagnie, ou encore ses compétences propres.

Il s'agit de tout élément du personnage que l'on aimerait voir intervenir dans le récit.

Chaque joueuse en choisit trois pour son personnage, mais notez bien que ces ressources sont des indications pour les autres joueurs, il n'est pas certain qu'elles demeureront dans le récit final.

Faites bien en sorte de marquer le nom du personnage et ses ressources avant la Fin heureuse et la Limite, afin de pouvoir replier la feuille sur ces dernières. Idéalement, les Ressources devraient toutes être de nature différentes.

Voici une liste de plusieurs types de ressources dont un personnage peut disposer :

- *Pouvoir* : une bénédiction ou une capacité surnaturelle. Blanche Neige peut charmer les animaux avec sa voix, quand le grand méchant loup peut souffler et pousser jusqu'à faire s'effondrer des maisons.

- *Relation* : un PNJ humain ayant la confiance du personnage. Aladin connaît le génie, et le Prince Charmant peut avoir son père le roi comme relation.

• *Animal* : un animal constamment avec le personnage. Il peut être plus intelligent qu'un animal réel, mais reste généralement soumis à ses appétits ; par exemple, l'Ankou a deux chevaux tractant sa charrette.

• *Objet fétiche* : un outil propre au personnage, qui le symbolise et qu'il a en sa possession. Les haricots magiques de Jack, ou la flûte du joueur de flûte de Hamelin en font partie.

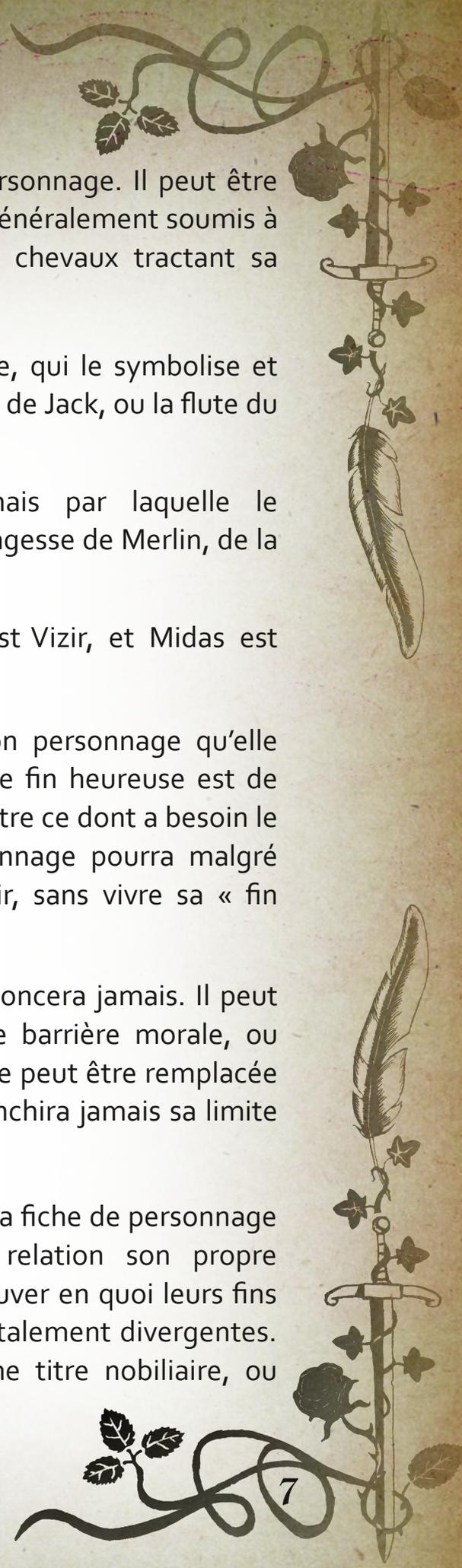
• *Compétence* : une capacité naturelle, mais par laquelle le personnage se démarque. Il peut s'agir de la sagesse de Merlin, de la voix de Belle ou de la ruse d'Ulysse.

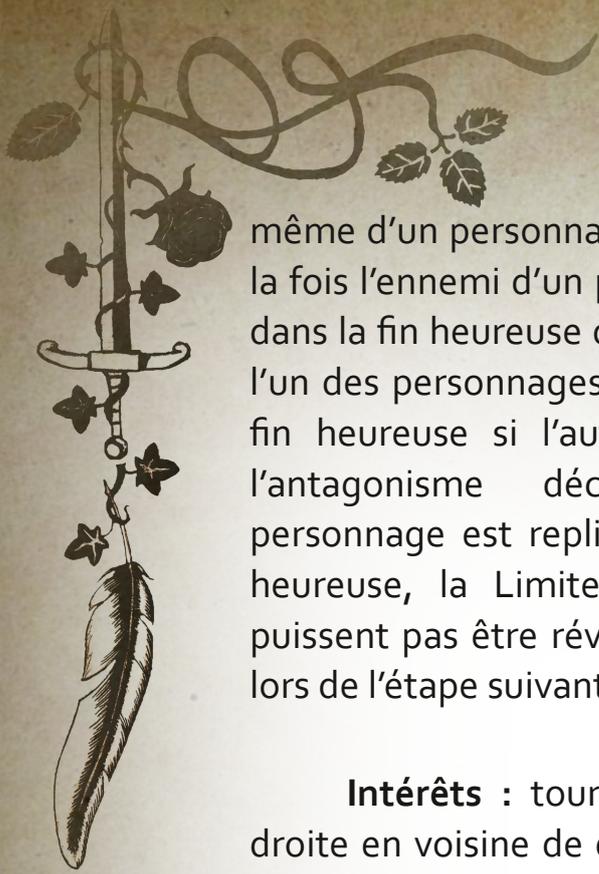
• *Statut* : un statut social particulier. Jafar est Vizir, et Midas est infiniment riche.

Fin heureuse : le désir profond de son personnage qu'elle cherchera à atteindre pendant la partie. Cette fin heureuse est de l'ordre du fantasme réalisable, mais n'a pas à être ce dont a besoin le personnage pour s'épanouir. Ainsi, un personnage pourra malgré tout connaître une fin positive et s'accomplir, sans vivre sa « fin heureuse ».

Limite : ce à quoi le personnage ne renoncera jamais. Il peut s'agir d'une partie de sa fin heureuse, d'une barrière morale, ou encore d'un traumatisme. Là où la fin heureuse peut être remplacée par une fin positive, aucun personnage ne franchira jamais sa limite personnelle de lui-même.

Antagonismes : chaque joueuse passe sa fiche de personnage à sa voisine de droite. Celle-ci met en relation son propre personnage avec celui de sa voisine, pour trouver en quoi leurs fins heureuses et/ou leurs Limites sont fondamentalement divergentes. Il peut s'agir d'un même amour, d'un même titre nobiliaire, ou





même d'un personnage non-joueur qui est à la fois l'ennemi d'un personnage et impliqué dans la fin heureuse d'un autre ; en tous cas, l'un des personnages ne pourra pas avoir sa fin heureuse si l'autre l'obtient. Une fois l'antagonisme décidé, la fiche de personnage est repliée de façon que la fin heureuse, la Limite et l'Antagonisme ne puissent pas être révélés aux autres joueurs lors de l'étape suivante.

Intérêts : tour à tour (de voisine de droite en voisine de droite), chaque joueuse va choisir des intérêts pour les ressources des personnages dont elle n'est pas l'antagoniste.

Elle choisit pour cela une Ressource d'un personnage, qu'elle pourra à sa guise réinterpréter, remanier, ou échanger contre un autre attribut du personnage du conte. La joueuse altère physiquement la fiche de personnage pour réécrire la Ressource.

Finalement, elle doit trouver une Ressource pour laquelle son personnage a un intérêt dans la progression vers sa fin heureuse ; cet intérêt peut être contenté par un vol ou par une alliance avec le personnage, selon le contexte.

Les joueuses réitèrent l'opération de manière à avoir un intérêt pour chaque autre joueuse dont elles ne sont pas l'antagoniste.

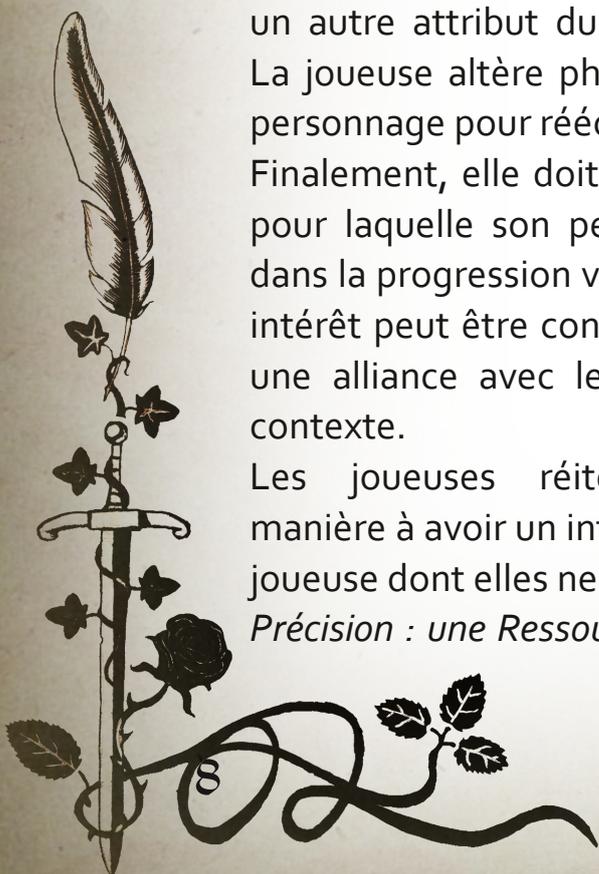
Précision : une Ressource peut tout à fait être

*Réinterprétation
& entremêlement*

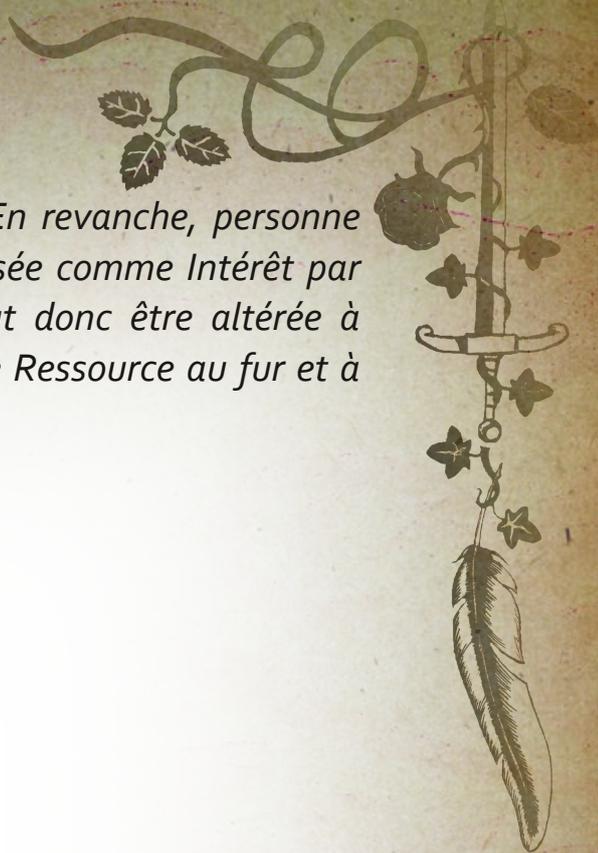
Dès le choix de l'antagonisme, et plus encore avec le choix des Intérêts et du Cadre, les personnages s'éloignent de leur conte d'origine.

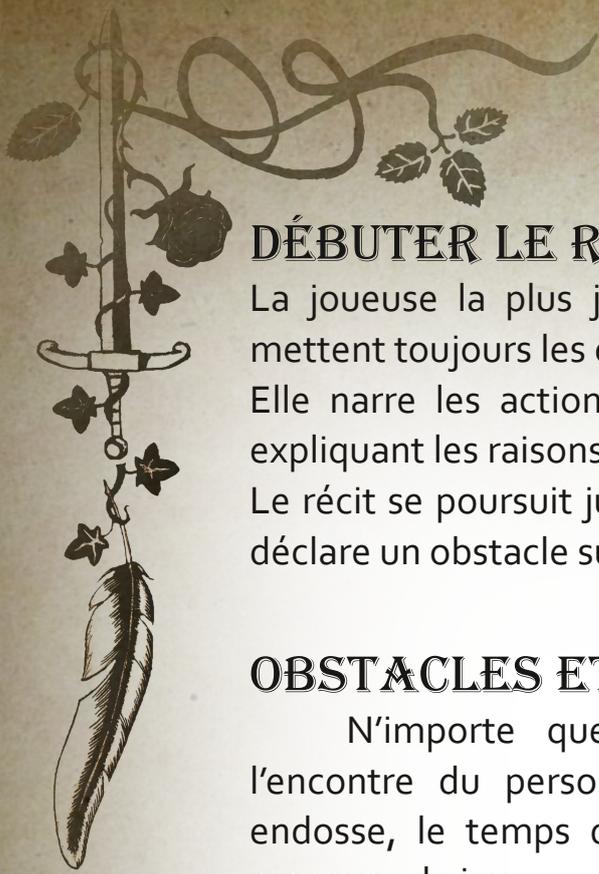
Gardez donc à l'esprit qu'ils coexistent tous dans un cadre plus ou moins cohérent, et que leurs histoires sont altérées de façon à s'entremêler.

Ainsi, Cruella peut devenir l'affreuse belle-mère de Blanche-Neige (antagoniste), et chercher à utiliser le Petit Chaperon Rouge comme appât pour se faire un manteau de la peau du Grand Méchant Loup (Intérêt).



choisie par plusieurs joueuses comme Intérêt. En revanche, personne ne peut altérer une Ressource qui est déjà utilisée comme Intérêt par une autre joueuse – et une Ressource ne peut donc être altérée à plusieurs reprises. Pensez donc à cocher chaque Ressource au fur et à mesure que les joueuses se passent les fiches.





DÉBUTER LE RÉCIT

La joueuse la plus jeune prend la parole (après tout, les contes mettent toujours les cadets en avant).

Elle narre les actions de son personnage et introduit le récit en expliquant les raisons qui ont amené son personnage dans le cadre.

Le récit se poursuit jusqu'à ce que la joueuse de son antagoniste ne déclare un obstacle sur son chemin.

OBSTACLES ET ÉPREUVES

N'importe quelle joueuse peut invoquer un obstacle à l'encontre du personnage dont elle incarne l'antagoniste ; elle endosse, le temps d'un obstacle, la position de la traditionnelle meneuse de jeu.

Elle commence par décrire un obstacle. Pour cela, elle peut soit **introduire un élément provenant du conte de la joueuse** dont elle est l'antagoniste ; soit **réutiliser un obstacle précédemment introduit** qui n'a pas encore été totalement résolu ; soit **tirer parti des descriptions précédentes** pour en faire des conséquences.

Elle choisit une carte de sa main, numérotée de **1 à 5**. La joueuse dont le personnage doit résoudre l'obstacle mise alors autant de jetons qu'elle le souhaite. Pour chaque ressource que la joueuse juge utile dans l'action, elle en ajoute un en provenance du pot commun.

Enfin, on retourne la carte :

•*La valeur de l'obstacle est supérieur à la mise : l'action est ratée, et la joueuse ne récupère que la moitié de sa mise arrondie à l'inférieur. Celle ayant donné l'obstacle décrit l'échec, les autres joueuses ont le droit d'intervenir dans cette description si elles ont aidé ou nui au personnage aussi.*

•*La mise est égale ou supérieure à l'obstacle* : l'action est réussie, mais tous les jetons excédentaires sont ramenés au pot commun. La joueuse récupère autant de jetons que la valeur de la carte, en plus des siens qu'elle récupère.

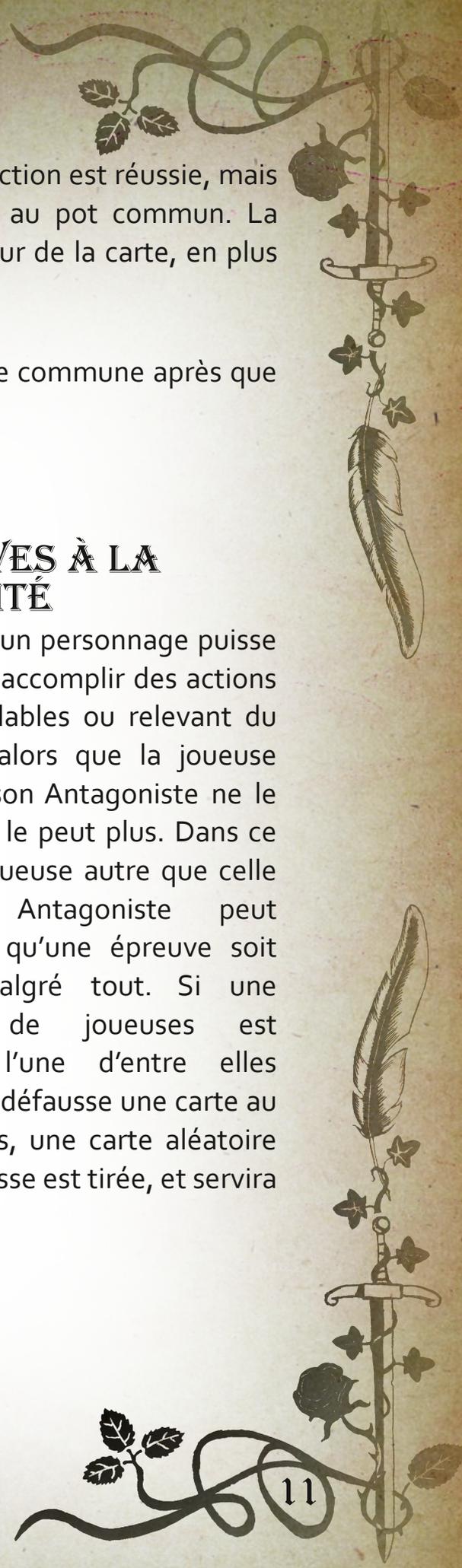
Dans tous les cas, la carte rejoint une défausse commune après que l'épreuve ait été accomplie.

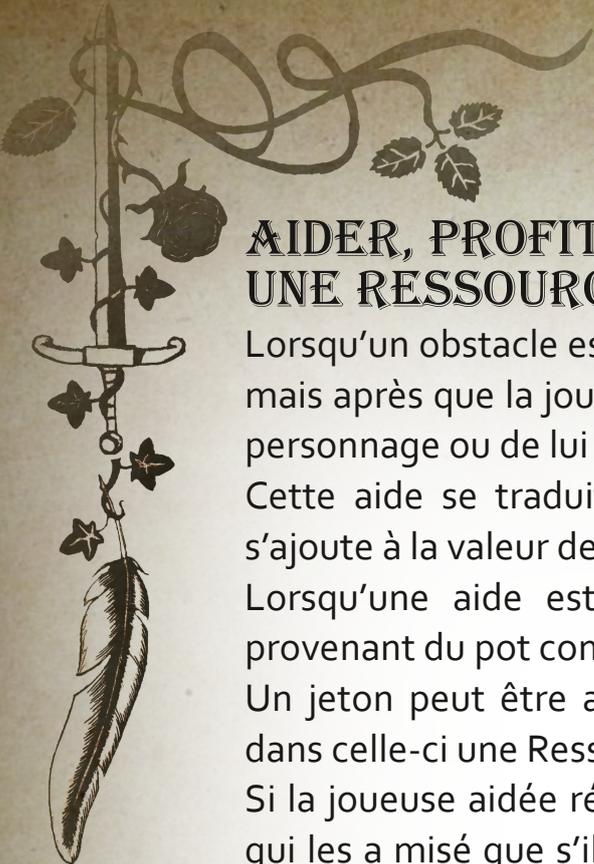
OPPOSITIONS

Lorsque deux personnages s'opposent lors d'une épreuve, il est possible de simuler une opposition en faisant intervenir une troisième joueuse, à la droite de l'une des deux opposantes, pour mettre en place un obstacle. Une joueuse dont l'antagoniste s'en prend à son personnage peut ainsi faire de son personnage un obstacle. La joueuse dont le personnage est attaqué est simplement libre de miser ses propres jetons pour aider l'obstacle.

ÉPREUVES À LA MAJORITÉ

Il arrive qu'un personnage puisse chercher à accomplir des actions invraisemblables ou relevant du bon sens alors que la joueuse incarnant son Antagoniste ne le veut ou ne le peut plus. Dans ce cas, une joueuse autre que celle de son Antagoniste peut demander qu'une épreuve soit menée malgré tout. Si une majorité de joueuses est d'accord, l'une d'entre elles envoie à la défausse une carte au choix ; puis, une carte aléatoire de la défausse est tirée, et servira d'obstacle.





AIDER, PROFITER D'UNE ACTION, RÉCUPÉRER UNE RESSOURCE

Lorsqu'un obstacle est présenté, avant que la carte ne soit retournée mais après que la joueuse n'ait posé sa mise, il est possible d'aider le personnage ou de lui nuire en aidant l'obstacle.

Cette aide se traduit par le fait de donner un de ses jetons, qui s'ajoute à la valeur de l'obstacle ou à la mise de la joueuse.

Lorsqu'une aide est procurée à une joueuse, un second jeton, provenant du pot commun, s'y ajoute tout de suite.

Un jeton peut être ajouté à la situation si le personnage implique dans celle-ci une Ressource.

Si la joueuse aidée réussit l'épreuve, les jetons ne reviennent à celle qui les a misé que s'ils excèdent la valeur de la carte. Si elle échoue, les jetons d'aide reviennent dans le pot commun.

Si un obstacle aidé échoue, les jetons reviennent dans le pot commun aussi. En revanche, si un obstacle aidé réussit, la joueuse ayant prodigué l'aide peut récupérer les deux jetons (y compris celui introduit en jeu à ce moment).

Dans tous les cas, une joueuse aidant peut considérer que son personnage profite de la situation : il peut récupérer une Ressource impliquée dans la situation.

Cette Ressource peut être une ressource ayant prodigué un jeton supplémentaire au personnage résolvant l'action, ou bien un jeton qu'une autre joueuse a investi dans l'action.

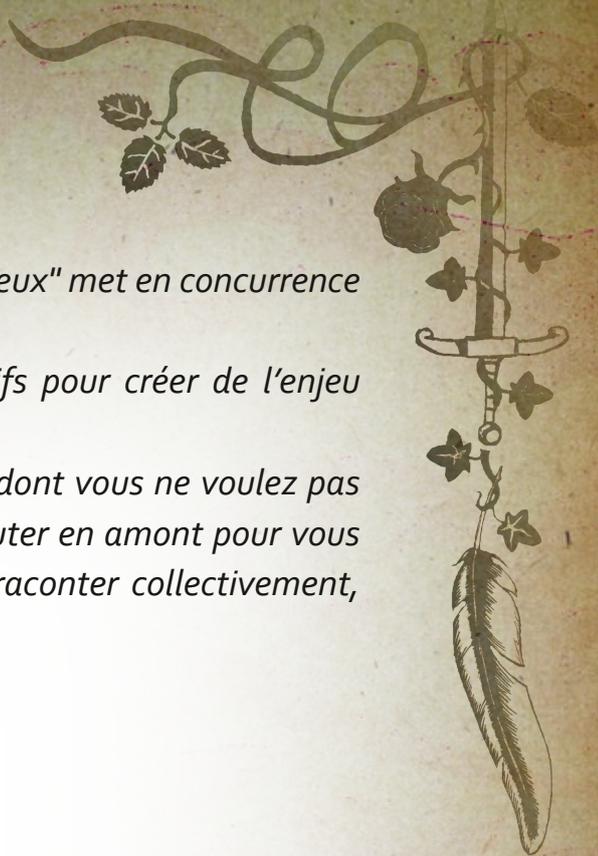
Concrètement, « récupérer une Ressource » peut vouloir dire qu'on récupère un objet, enlève un animal, met une cible sur la trajectoire d'un sortilège, etc. Si le personnage avait un intérêt pour la Ressource, sa joueuse récupère directement un jeton dans le pot commun.

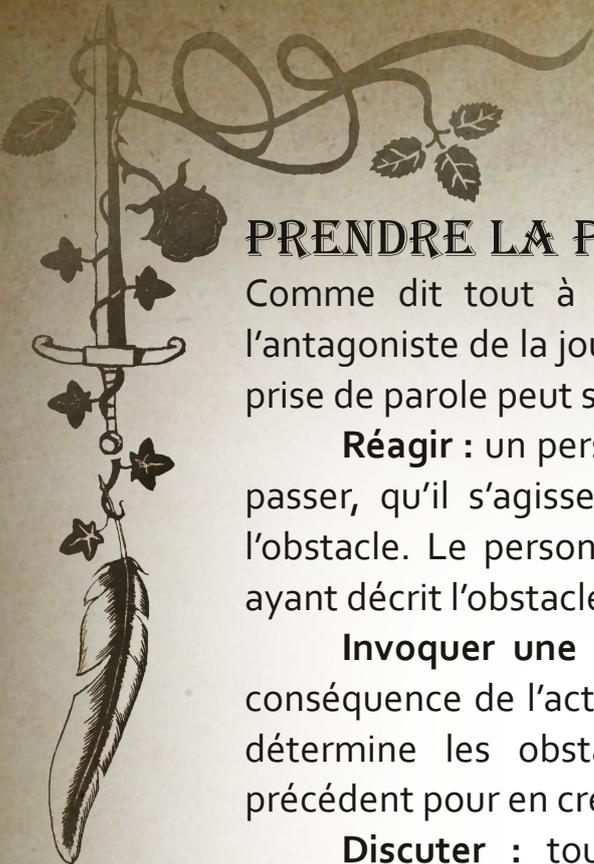
Un jeu compétitif ?

Il pourra paraître à certains que "et ils vécutent heureux" met en concurrence les joueuses.

Ceci dit, il tire parti des comportements compétitifs pour créer de l'enjeu narratif plus qu'il n'encourage à la compétition.

Ainsi, vous pouvez tout à fait jouer un personnage dont vous ne voulez pas voir la fin heureuse se réaliser. N'hésitez pas à discuter en amont pour vous coordonner sur le type d'histoire que vous voulez raconter collectivement, plutôt que d'y jouer avec le but explicite de gagner.





PRENDRE LA PAROLE

Comme dit tout à l'heure, la première épreuve sera jouée par l'antagoniste de la joueuse la plus jeune. Lorsque le récit continue, la prise de parole peut se faire dans plusieurs conditions :

Réagir : un personnage réagit directement à ce qui vient de se passer, qu'il s'agisse de l'action de la précédente joueuse ou de l'obstacle. Le personnage à réagir peut tout à fait être la joueuse ayant décrit l'obstacle précédent.

Invoquer une conséquence : une joueuse considère qu'une conséquence de l'action précédente affecte le personnage dont elle détermine les obstacles, et choisit de rebondir sur l'obstacle précédent pour en créer un à son tour dans le récit.

Discuter : toutes les joueuses peuvent, à tout moment, incarner leur personnage afin de les faire discuter et interagir entre eux ; il en va de même pour leurs actions, qui peuvent se dérouler organiquement. Si cela finit par impliquer des épreuves, alors les joueuses incarnant leurs antagonistes peuvent invoquer un nouvel obstacle.

D'un personnage à l'autre : si le récit se calme naturellement et n'appelle pas à un rebondissement, alors une pause dans le récit peut être appropriée. La dernière joueuse à avoir invoqué un obstacle prend le contrôle du récit autour de son personnage, et poursuit jusqu'à ce que la joueuse à sa droite n'invoque un obstacle.

JOUER LES PNJ

Les PNJ sont considérés comme des épreuves lorsqu'ils interviennent à l'encontre d'une joueuse. Ils ne prodiguent aucun avantage de jeton, à moins qu'ils ne représentent des Ressources. Aucune joueuse n'a le monopole sur un PNJ et son incarnation.

FIN D'UNE PARTIE

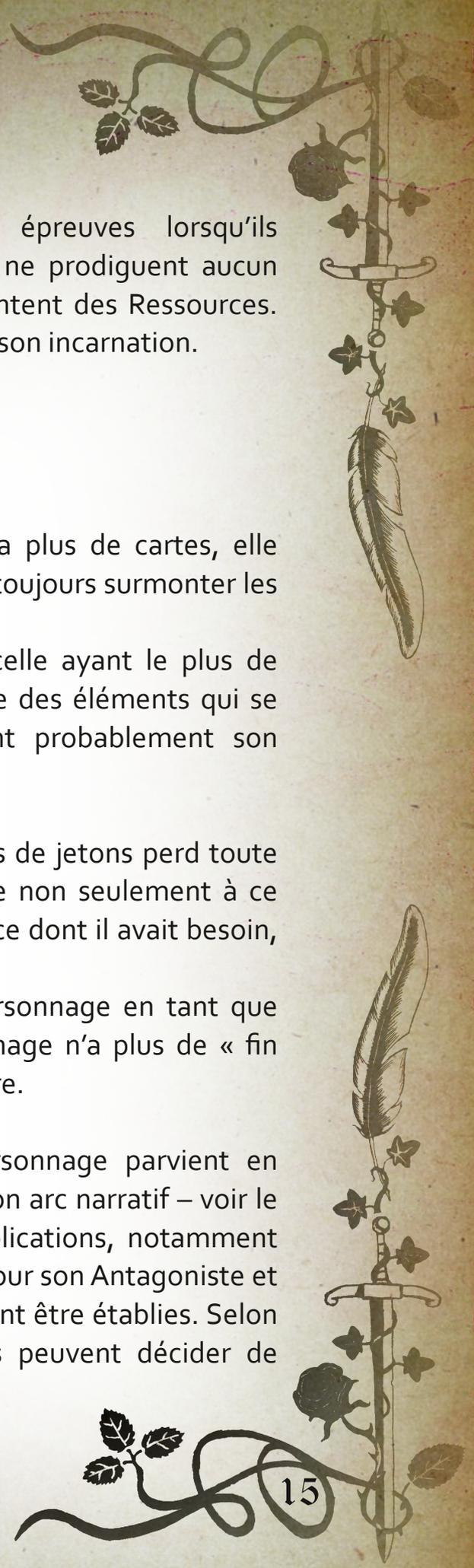
Plus de cartes : lorsqu'une joueuse n'a plus de cartes, elle prend une position de pure joueuse. Elle peut toujours surmonter les obstacles des autres joueuses.

Lorsque plus aucune joueuse n'a de carte, celle ayant le plus de jetons est libre de clôturer le récit sur la base des éléments qui se sont tissés au cours de la partie – menant probablement son personnage vers sa fin heureuse.

Plus de jeton : une joueuse n'ayant plus de jetons perd toute prise sur son personnage. Ce dernier renonce non seulement à ce qu'il désirait, mais s'il n'a pas non plus trouvé ce dont il avait besoin, il quitte le récit ici dans tous les cas !

Les joueuses peuvent toujours utiliser ce personnage en tant que PNJ, mais doivent considérer que ce personnage n'a plus de « fin heureuse » : il se tient à sa Limite, et rien d'autre.

Dénouement dramatique : si un personnage parvient en cours de récit à trouver une bonne fin, alors son arc narratif – voir le récit tout entier – peut prendre fin. Les implications, notamment concernant la résolution d'une Fin Heureuse pour son Antagoniste et le devenir des Ressources de la joueuse, devront être établies. Selon le cadre exact du récit, les autres joueuses peuvent décider de





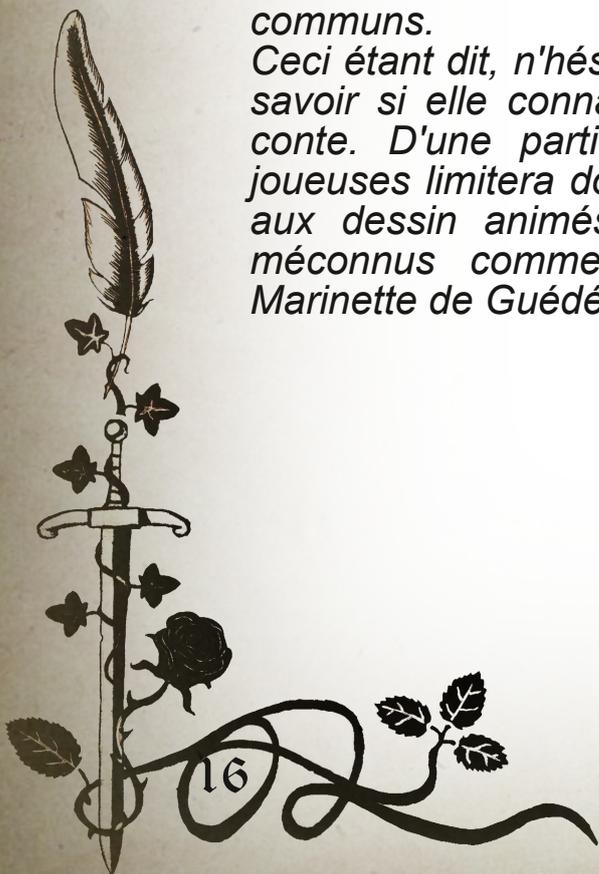
continuer à jouer, ou de rester sur cette fin jugée satisfaisante.

Réconciliation : si les personnages parviennent à amener en jeu une discussion entre les personnages antagonistes, alors une résolution adviendra très naturellement. Cependant, cette réconciliation ne devra en aucun cas amener à une résolution de toutes les fins heureuses : elles ont été justement conçues par antagonisme. Une partie ou toutes les joueuses devrait interpréter le fait de trouver une nouvelle fin pour leurs personnages.

De l'intérêt des contes

Le fait de jouer des personnages de contes vise avant tout à créer des situations et des interactions prévisibles et compréhensible par toutes les joueuses. Chaque table dosera comme elle l'entendra ce qu'on entend par "conte", mais les versions d'une certaine firme aux grandes oreilles sont inévitables dans cette contrainte de partage des lieux communs.

Ceci étant dit, n'hésitez pas à dialoguer avec vos voisines pour savoir si elle connaît quelques principes d'un personnage de conte. D'une partie à l'autre, la culture mythologique des joueuses limitera donc le choix aux grands classiques adaptés aux dessin animés, ou permettra de jouer des êtres plus méconnus comme le Chapalu, la Groac'h des glénans, Marinette de Guédés ou encore le terrible Tupilak.



PISTES

Ecrire un scénario

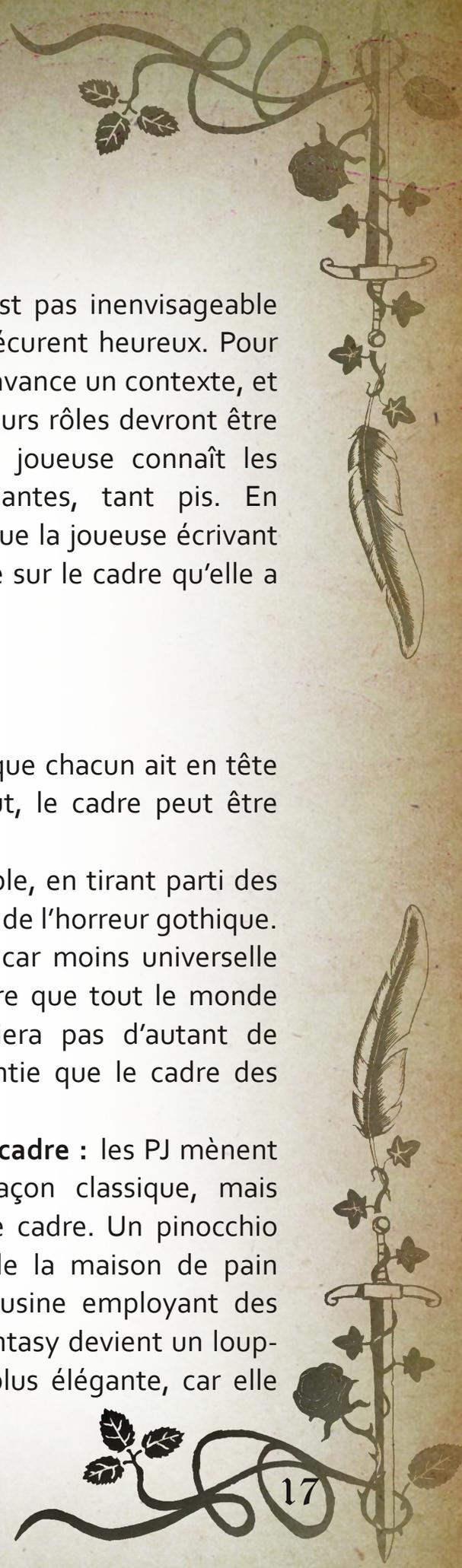
Malgré le cadre de narration partagée, il n'est pas inenvisageable d'écrire à l'avance des scénarios pour Et ils vécurent heureux. Pour cela, une ou plusieurs joueuses rédigeront à l'avance un contexte, et proposeront des personnages à y incarner ; leurs rôles devront être écrits à l'avance pour l'occasion. Et si une joueuse connaît les relations d'antagonisme entre les participantes, tant pis. En revanche, il est important de garder en tête que la joueuse écrivant le scénario n'a aucune prérogative ou autorité sur le cadre qu'elle a proposé à l'avance.

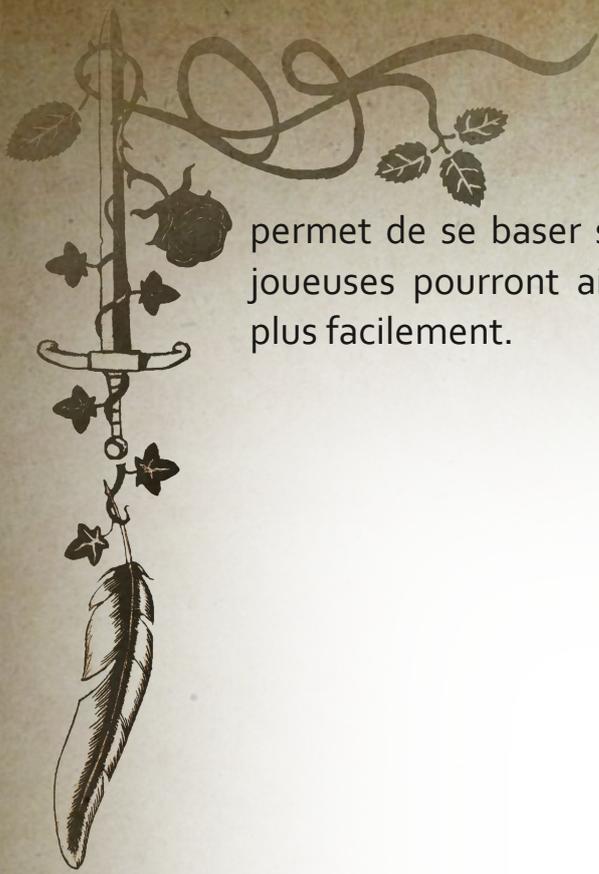
Changer le cadre

L'inspiration des contes est importante pour que chacun ait en tête de grandes figures réexploitable. Malgré tout, le cadre peut être changé de deux façon :

•**En exploitant une autre source** : par exemple, en tirant parti des clichés de films noirs ; ou en utilisant les codes de l'horreur gothique. Malgré tout, cette optique est déconseillée, car moins universelle que les contes. Elle nécessite d'avoir un cadre que tout le monde autour de la table connaît, et ne bénéficiera pas d'autant de souplesse de suspension d'incrédulité consentie que le cadre des contes.

•**En réinterprétant les contes dans un autre cadre** : les PJ mènent leur création de personnage à bien de façon classique, mais adaptent le personnage de conte à un autre cadre. Un pinocchio cyberpunk devient un robot, une sorcière de la maison de pain d'épice steampunk devient une patronne d'usine employant des enfants, et un grand méchant loup dans la fantasy devient un loup-garou. Cette façon de faire est sans doute plus élégante, car elle





permet de se baser sur des stéréotypes de conte plus connus ; les joueuses pourront ainsi trouver des antagonismes et des intérêts plus facilement.



Scénario : La partie de chasse

CADRE

Le Sultan a convié d'éminentes personnalités des quatre coins de ses terres, et même au-delà, pour une grande partie de chasse. Divers personnages hauts en couleur viennent ici sur invitation pour jouer d'astuce, ou pour la main de la fille du Sultan, la princesse Badroulboudour.

PRÉTIRÉS

Ces prétirés ont été choisis afin de provenir de plusieurs contes diversifiés. Ils sont présentés comme s'ils étaient incarnés chacun par une joueuse à la droite de celle incarnant de précédent personnage.

Cendrillon

Ressources :

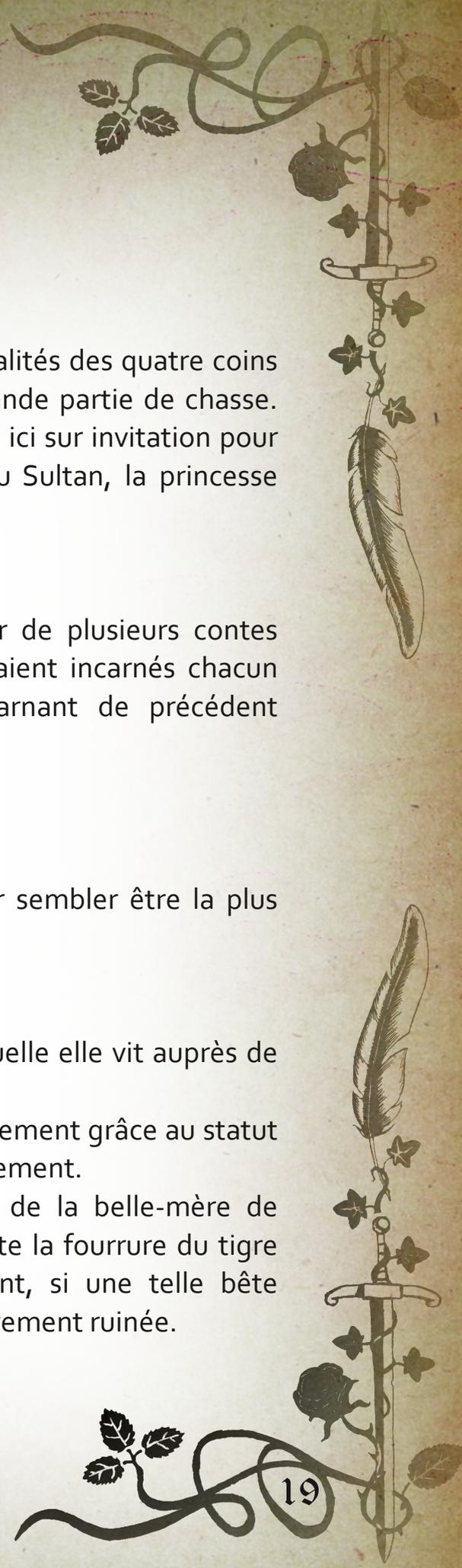
- *Pouvoir* : être enchantée jusqu'à Minuit pour sembler être la plus riche jeune femme du royaume.
- *Relation* : sa marraine la Bonne fée.
- *Animaux* : plusieurs souris malines.

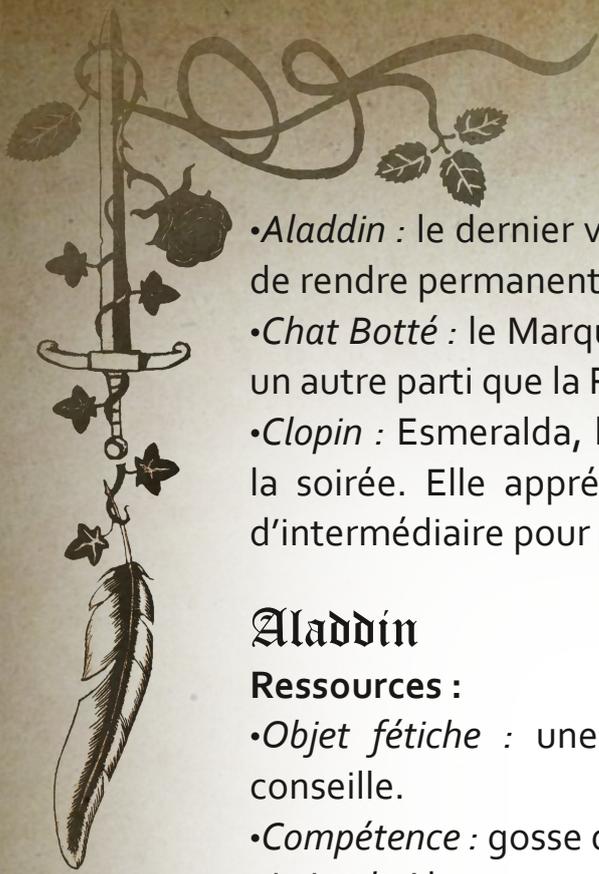
Fin heureuse : sortir de la servitude dans laquelle elle vit auprès de sa belle-mère.

Limite : elle ne veut pas trouver l'amour uniquement grâce au statut et à la beauté que laisse supposer son enchantement.

Antagonisme : Cruella est une bonne amie de la belle-mère de Cendrillon. Elle a pu apprendre qu'elle convoite la fourrure du tigre de la Princesse Badroulboudour. Evidemment, si une telle bête disparaissait, la partie de chasse serait définitivement ruinée.

Intérêts :





- *Aladdin* : le dernier vœu de la lampe magique pourrait lui permettre de rendre permanent son enchantement.
- *Chat Botté* : le Marquis de Carabas pourrait lui permettre de trouver un autre parti que la Princesse Badroulboudour.
- *Clopin* : Esmeralda, la fille adoptive de Clopin, est danseuse lors de la soirée. Elle apprécierait beaucoup d'obtenir d'elle qu'elle serve d'intermédiaire pour porter un message à Badroulboudour.

Aladdin

Ressources :

- *Objet fétiche* : une lampe magique, contenant le génie qui le conseille.
- *Compétence* : gosse des rues capables de voler à la tire.
- *Animal* : Abu, son petit singe de compagnie.

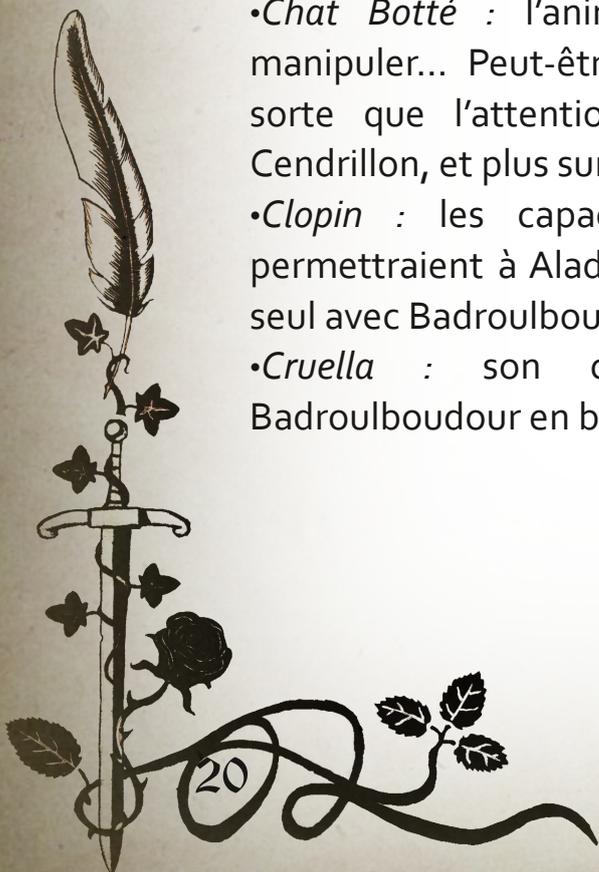
Fin heureuse : obtenir la main de Badroulboudour.

Limite : accomplir un vœu pour provoquer sa fin heureuse.

Antagonisme : depuis le début de la soirée, Cendrillon attire le regard de la Princesse Badroulboudour.

Intérêts :

- *Chat Botté* : l'animal est doté d'une redoutable capacité à manipuler... Peut-être serait-il possible de l'utiliser pour faire en sorte que l'attention de Badroulboudour se porte moins sur Cendrillon, et plus sur Aladdin.
- *Clopin* : les capacités de déguisement du roi des thunes permettraient à Aladdin de trouver un moyen pour discuter seul à seul avec Badroulboudour.
- *Cruella* : son carrosse permettrait à Aladdin d'inviter Badroulboudour en balade sous les étoiles.



Chat Botté

Ressources :

- *Relation* : son maître, « la Marquis de Carabas » qui est en fait un simple fils de meunier.
- *Compétence* : une capacité hors norme à manipuler les gens et à leur mentir.
- *Objet fétiche* : une tenue comptant notamment une paire de bottes et un grand sac.

Fin heureuse : permettre à lui et son maître d'accéder à un statut princier.

Limite : le chat ne trahira jamais son maître.

Antagonisme : le chat Botté était parvenu à tuer un ogre pour s'en approprier le marquisat, quand soudain... Un enchantement, le vœu du Génie, a touché la seigneurie et tous ses habitants ont alors cru être les loyaux serviteurs du bon « Prince Ali ». Le statut du Marquis de Carabas si durement acquis est désormais complètement obsolète, et ne pourra être rétabli qu'en annulant le souhait du Génie.

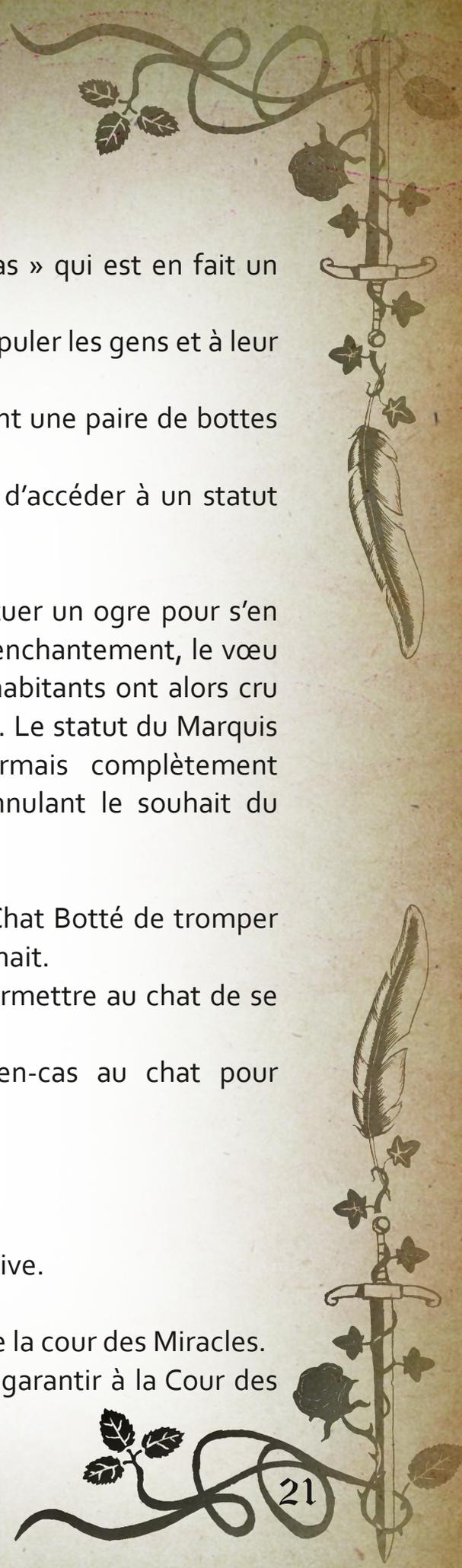
Intérêts :

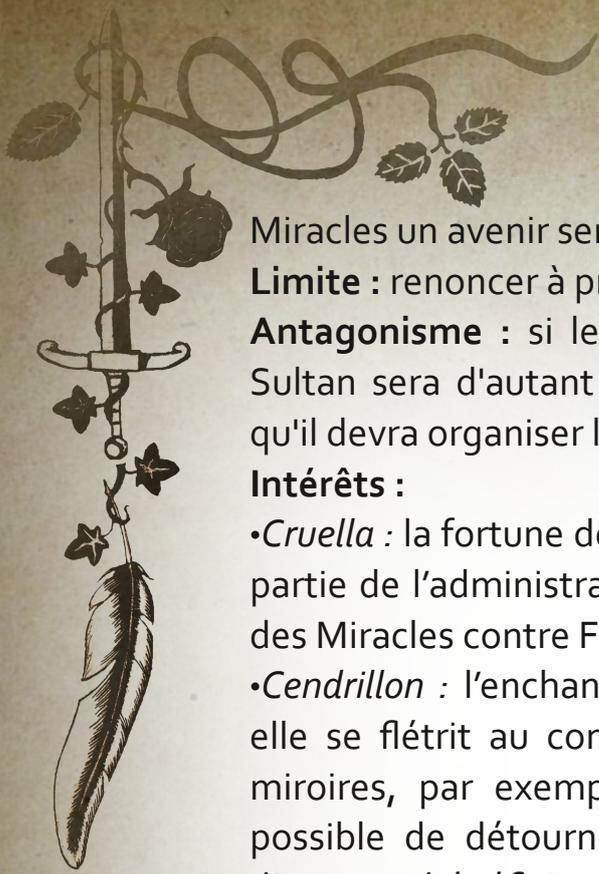
- *Clopin* : ses déguisements permettraient au Chat Botté de tromper Aladdin – et d'éventuellement annuler son souhait.
- *Cruella* : ses hommes de mains pourraient permettre au chat de se débarrasser d'éventuels concurrents.
- *Cendrillon* : les souris pourraient servir d'en-cas au chat pour reprendre du poil de la bête durant la soirée.

Clopin

Ressources :

- *Relations* : Esmeralda, sa sulfureuse fille adoptive.
 - *Compétence* : capacité à se déguiser.
 - *Statut* : roi des Thunes, gouverne aux gueux de la cour des Miracles.
- Fin heureuse** : neutraliser le juge Frollo pour garantir à la Cour des





Miracles un avenir serein.

Limite : renoncer à protéger la Cour des Miracles.

Antagonisme : si le Marquis de Carabas accède à la noblesse, le Sultan sera d'autant plus à même de chasser la cour des miracles qu'il devra organiser le mariage.

Intérêts :

• *Cruella* : la fortune de Cruella permettrait à Clopin de corrompre une partie de l'administration de la capitale, et ainsi de protéger la cour des Miracles contre Frollo.

• *Cendrillon* : l'enchantement de Cendrillon est légèrement poreux : elle se flétrit au contact de l'argent, et n'est pas reflétée par les miroirs, par exemple. Avec un peu d'astuce, il est sans doute possible de détourner la magie du sortilège pour que quelqu'un d'autre en bénéficie.

• *Aladdin* : la lampe permettrait à Clopin de se débarrasser définitivement de Frollo, ou de protéger la cour des Miracles.

Cruella

Ressources :

• *Relations* : Jasper, Horace, Skinner et de nombreux hommes de main.

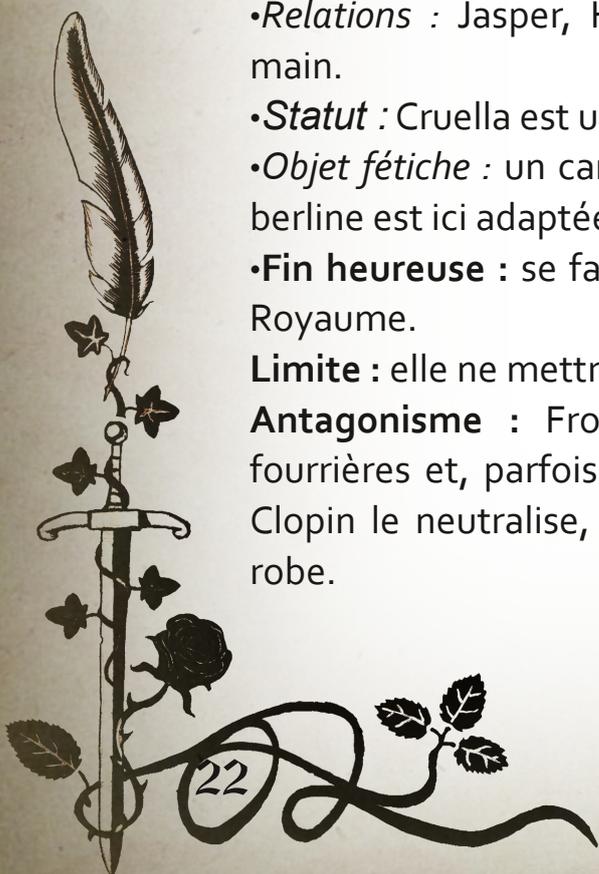
• *Statut* : Cruella est une très riche bourgeoise.

• *Objet fétiche* : un carrosse de luxe tiré par des chevaux hors pair (sa berline est ici adaptée à un contexte plus ancien).

• **Fin heureuse** : se faire une garde-robe des meilleures fourrures du Royaume.

Limite : elle ne mettra jamais sa propre vie directement en jeu.

Antagonisme : Frollo permet à Cruella de se servir dans les fourrières et, parfois même, dans les ménageries de la capitale. Si Clopin le neutralise, elle n'aura plus de fournisseur pour sa garde-robe.



Intérêts :

- *Cendrillon* : elle pourrait obtenir de sa marraine, la bonne fée, des connaissances sur les animaux magiques les plus rares du pays ; de quoi avoir de magnifiques fourrures.
- *Aladdin* : son petit singe irait à merveille dans la garde-robe de Cruella.
- *Chat Botté* : bien que la fourrure de cet animal serait intéressante, il est plus pertinent d'utiliser son don à tromper les gens à son avantage, pour obtenir de Badroulboudour la possibilité d'approcher sa ménagerie – et son tigre.



Personnage :

Ressources :

- 1.
- 2.
- 3.

Intérêts :

-
-
-
-
-

Fin Heureuse :

Limite :

Antagonisme :

