



L'Horlogerie des Mondes

Un jeu narratif, par Sephirel

La fête battait désormais son plein au château royal. Pour l'occasion, les murs d'albâtre avaient été recouverts de soieries écarlates brodées d'or, aux couleurs de la famille du prince. Les dames avaient revêtu leurs plus belles robes et leurs atours des grandes occasions, les hommes étaient plus élégants que jamais, et ce beau monde virevoltait au gré de la musique de fête d'un orchestre particulièrement inspiré. Noblesse et petit peuple, tout le monde se mélangeait et devisait gaiement dans ce qui devait être un jour béni : le mariage de son Altesse avec une demoiselle sans noblesse, mais à la beauté et à la bonté sans pareille. Preuve de la bienveillance divine, le ciel lui-même était plus bleu que jamais, et la nature offrait ses plus beaux bijoux, fleurs écloses aux senteurs enivrantes.

« Un vrai tableau de conte de fées... »

Mathias sourit, dégustant à la fois l'ironie de sa remarque et le goût raffiné des gâteaux du cuisinier royal. Impeccable dans son costume blanc, l'homme à la belle stature savourait sa victoire. Lui seul saurait désormais combien il avait été difficile de trouver la future princesse, et de rendre possible ce mariage. Dans les livres, tout était plus simple. Dans les livres, la demoiselle pauvre et battue par son ignoble belle-mère était toujours innocente, pure et bonne. Ce n'était jamais une cruche sans cervelle, incapable d'aligner une phrase de plus de cinq mots sans erreur de syntaxe. Dans les livres, le prince charmant était toujours noble, beau et bourré de nobles intentions, jamais un sinistre égoïste narcissique et caractériel.

Mais malgré tous ces menus détails, Mathias avait réussi à redresser le cours des choses et c'est à son seul travail que ce mariage glorieux devait sa réussite, aussi se permettait-il un peu de repos avant de reprendre le travail. Et puis, malgré les centaines de missions de ce genre qu'il avait déjà effectuées, l'esprit immortel qu'il était s'attachait toujours un peu à ses « clients », qu'il trouvait finalement beaucoup plus intéressants et humains avec toutes leurs faiblesses et leurs imperfections que les mythes et légendes ont gommées.

Le discours de la mariée venait de se terminer, et Mathias applaudit de toutes ses forces, un biscuit coincé entre les lèvres. Déjà, l'orchestre entonnait l'hymne du royaume, et après ce moment solennel la piste de danse serait à nouveau envahie et noyée sous les cris de joie et les rires. L'esprit se leva, déclina poliment l'invitation à danser d'une demoiselle un peu grise, prit le temps de lui offrir une rose et de la regarder rougir encore un peu plus, puis s'éclipsa discrètement dans les jardins du château. Il restait encore quelque chose à faire pour que le conte de fées soit réussi.

Encore un arbuste sur le chemin. Puis un autre, quelques pas plus loin. Et fallait-il tourner à droite ou à gauche après cette stupide statue de jardinier nu qui trônait au-dessus de la fontaine ? Quel était l'imbécile qui avait cru bon de sculpter une horreur pareille, et quel était le sinistre crétin qui avait eu cette idée encore bien pire qui consistait à l'exposer ? La femme passa entre quelques invités de la cérémonie tout en grommelant de plus belle. Sa robe (blanche, quelle déchéance) l'empêchait de bouger comme elle l'entendait, et ses escarpins vernis lui faisaient souffrir le martyre, mais le plus terrible pour cette mauvaise fée revancharde consistait à devoir sourire, parler et faire la bise à toutes les personnes qu'elle croisait sur son chemin, et qu'elle ne connaissait absolument pas. Avoir l'air joyeux, heureux et serein alors qu'intérieurement elle était au sommet de la haine et de l'excitation s'apparentait à une véritable torture.

Bientôt, le détour d'un chemin l'amena à portée de vue du couple royal. La chevelure blonde platine de la bimbo écervelée qui lui avait pris son prince adoré l'aveuglait presque, et elle manqua de s'ouvrir la lèvre en la mordant dans un sursaut de haine. Jetant un œil à la fiole qu'elle gardait à sa ceinture, la sorcière eût un sourire mauvais. Son bonheur avait peut-être été ruiné, mais elle avait bien l'intention d'avoir sa vengeance. A nouveau pleine d'entrain, elle choisit le chemin le plus court et reprit sa marche avec la certitude d'atteindre bientôt son objectif.

Du moins le croyait-elle. De manière incompréhensible, le petit sentier qu'elle venait de prendre venait de l'amener directement dans la forêt, lui faisant perdre un temps précieux. La sorcière enrageait, se jura de ne plus jamais adopter de chats noirs, puis voulût repartir en arrière pour trouver un itinéraire plus fiable. C'est alors qu'elle aperçût, à l'orée du bois, un charmant homme en costume blanc.

« Pardonnez-moi, lui dit-il d'un ton joyeux, je vois que vous vous égarez. Voudriez-vous que je vous ramène vers la piste de danse ? »

Finalement, elle pourrait peut-être garder son chat. Ravie qu'un imbécile l'aide dans ses noirs desseins, elle prit la main que l'homme lui tendait, et se laissa guider sur quelques mètres. Devant le sourire radieux de son chevalier servant, elle conçut même rapidement le dessein de faire de lui son amant pour quelques temps plutôt que de l'éliminer sur place, mais l'heure n'était pas à ce genre de considérations. Il fallait au plus vite faire payer la chienne décolorée qui avait détruit ses plans, et il serait bien temps de penser à la luxure plus tard. Pour l'heure, sa colère et son impatience remontaient à la surface et n'attendaient plus que d'éclater au grand jour.

Alors qu'ils franchissaient l'orée du bois et que les convives étaient à nouveau en vue, la princesse se pavanant au milieu d'eux comme la sale traînée qu'elle était, l'homme retint sa cavalière un instant, l'arrachant à l'excitation qui lui brûlait les veines :

« Ma Dame, je suis bien audacieux, mais saurais-je vous demander une faveur en retour ? »

Toujours la même chose. La sorcière hésita un instant à foudroyer sur place le pénible individu, mais ce type de contretemps risquait de lui faire perdre encore plus de temps.

Levant les yeux au ciel, elle acquiesça dans un soupir tout en se jurant de lui arracher les ongles un à un. L'homme, visiblement aussi aveugle que tous les autres, eût un sourire radieux.

« Puis-je vous offrir ce verre que nous boirons ensemble ? »

Ce n'est qu'à ce moment qu'elle remarqua qu'en effet, son compagnon tenait deux coupes remplies. Elle en saisit une, se composa le visage le plus heureux qu'elle pût, et porta la coupe à ses lèvres. Ses réflexes d'empoisonneuse lui firent humer le vin noir qu'elle contenait : si elle-même était capable, comme elle devait le démontrer bientôt, de créer des poisons invisibles et inodores, la plupart des idiots ordinaires n'avaient pas ses talents. Mais le vin semblait aussi inoffensif que celui qui l'avait apporté, et avant même que l'homme n'ait levé son verre, elle vida d'un seul trait le sien, souriant devant le regard médusé de son compagnon. Elle jeta un œil moqueur à la coupe encore pleine qu'il tenait dans ses mains et le toisa un instant :

« Bien, on peut y aller maintenant ? »

Un mètre, deux mètres. Dix mètres. Et toujours des arbres. Le couple mal assorti avait à peine fait quelques pas en sortant du bois que déjà la fée se sentait mal, et avait de plus en plus la furieuse impression que son compagnon la tirait dans le mauvais sens. Mais elle peinait à réfléchir, et sa vue se troublait peu à peu. Comme pour se rassurer, elle jeta un coup d'œil rapide à sa fiole de poison, objet de tous ses espoirs. Vide.

Mathias avait bien vu le coup d'œil de la sorcière, et il s'empessa de la lâcher avant qu'elle ne sorte son poignard et ne l'agite vainement dans le vide. Elle se mit à grogner, et après quelques mouvements et moulinets inutiles, son poignet heurta un arbre, provoquant sa chute en même temps qu'elle faisait tomber son arme. Le visage sur le sol, sa robe blanche étalée dans la terre, elle semblait avoir de la peine à respirer.

« Comment as-tu... commença-t-elle dans un râle. »

L'esprit lissa son costume impeccable, puis s'accroupit juste devant la sorcière agonisante. Elle était déjà inconsciente.

« N'importe quel pickpocket en aurait fait autant. Allons, dormez maintenant. »

Mathias se releva, et se dirigea vers le lieu de la réception. Il sortit du bois et eût le temps de parcourir quelques mètres avant d'entendre un cri déchirant venant de l'endroit où il avait abandonné sa victime. Ce n'était pas normal, elle n'aurait pas dû se réveiller. Par acquis de conscience, l'esprit tourna les talons et revint sur ses pas.

Déjà, la femme se relevait. Mathias aurait dû s'en douter : le poison qu'elle avait ingéré était peut-être mortel pour un humain, mais une créature féérique pouvait arriver à le vaincre. Lorsqu'elle se retourna vers lui, échevelée et couverte de terre, du sang sur les

lèvres, son regard était celui d'un fauve traqué, un curieux mélange de rage et de crainte. Elle voulût parler, mais mit un certain temps avant de pouvoir articuler un message cohérent.

« Espèce de... salaud ! Qu'est-ce que tu me veux ? Qu'est-ce que je t'ai fait ? »

Mathias ferma les yeux un instant en haussant les épaules.

« Rien de personnel, je vous assure. Seulement, cette histoire doit se terminer sur la phrase consacrée : ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants. Vos intérêts vont à l'encontre de ma mission, voilà tout. Croyez bien que je regrette... »

Sa main se mit à luire.

« Voyez-vous, les contes sont impitoyables, et tout doit rester en ordre. C'est un équilibre très fragile et délicat. »

Les yeux de la sorcière s'écarrillèrent davantage.

« Comme une mécanique d'horlogerie. »

Dans un immense bureau de bronze et d'acier, Nebin exultait. Depuis le départ de l'Architecte, il y a une heure de cela, il était seul aux commandes de l'une des plus formidables machines de l'Horlogerie, et il n'avait cessé d'arpenter les lieux, passant du fauteuil de son supérieur à l'immense baie vitrée qui donnait sur le paysage géométrique et harmonieux de son monde. En voyant les esprits artisans s'affairer en contrebas, il se laissa gagner par le sentiment d'être un personnage puissant, un Maître Artisan aimé et respecté de tous.

Une sonnerie retentissante vint l'arracher à sa rêverie. Un instant déboussolé, Nebin tourna en rond quelques mètres, puis se reprit et se dirigea vers les écrans de contrôle. Il appuya sur un bouton, et trois pistons s'activèrent au-dessus de sa tête, faisant descendre un petit haut-parleur. Une voix désincarnée prit la parole :

« L'horloger Mathias requiert l'activation de la clé d'or. Je répète. »

Le jeune artisan sentit la peur monter en lui. Une clé d'or. Rien que ça. Et ça tombait justement sur lui, alors qu'il remplaçait son patron pour deux petites heures. Il sauta sur place, tentant de se calmer, puis réfléchit rapidement. Il savait quoi faire, il ne lui restait plus qu'à se lancer. Il compta jusqu'à trois, et se lança au micro qui se trouvait devant la baie vitrée. Fixant les rouages rutilants et les mécanismes impeccables s'étirant sur des kilomètres, il appuya sur un interrupteur, et dit d'une voix teintée d'excitation :

« Activation de la clé d'or. »

Aussitôt, la machinerie trembla et se mit en marche, déployant une énergie phénoménale. Nebin adorait ces sons et ces secousses, elles lui redonnaient du courage. Comme toujours, ses collègues esprits s'acquittaient de leur tâche à la perfection, et c'allait être à lui de ne pas gâcher leur talent : il allait, pour la première fois, diriger l'énergie de l'Horlogerie vers un esprit en mission.

L'appréhension était forte, mais il sourit. Il ne pouvait pas échouer.

La sorcière n'en croyait pas ses yeux. Son bourreau tenait désormais dans ses mains un étrange objet composé de deux tubes de métal et d'une longue poignée qui n'était pas là quelques instants auparavant. Il était donc lui aussi capable de magie, et même d'une magie supérieure à la sienne ?

Mathias pointa son arme vers la fée, et un petit déclic se fit entendre.

« Je suppose que vous avez eu le temps de faire vos prières. »

Une détonation se fit entendre. L'instant d'après, la méchante sorcière était affalée sur le dos, un trou béant entre les deux yeux, le visage éternellement figé dans une expression d'effroi. L'horloger se pencha au-dessus de sa victime et lui ferma les paupières. Il l'allongea ensuite dans une position plus digne, les mains jointes sur le buste, puis repartit pour toujours de la forêt enchantée. A coup sûr, les bonnes fées des bois sauraient prendre soin de leur malheureuse camarade qui avait emprunté la mauvaise voie.

Au château, la fête continuait malgré le soleil déclinant. Mathias prit une grande inspiration, puis redescendit vers les convives. Il n'avait pas fait preuve d'une grande imagination sur cette dernière action, mais le fusil était la seule chose qui lui soit venue à l'esprit sur le moment. Qu'importe, tout était désormais réglé, et même son costume était resté impeccable, grâce à un positionnement parfait par rapport à sa cible. Tout était en ordre, et l'esprit allait pouvoir profiter une dernière fois de la cérémonie avant de regagner l'Horlogerie et de laisser le jeune couple royal vivre pleinement son destin.

Et comme prévu, ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.

Parfois, un héros mythologique n'a aucune envie de partir à l'aventure. Mais s'il ne le fait pas, toute sa descendance héroïque et les conséquences de ses aventures n'existeront jamais, bouleversant l'imaginaire collectif. Il faut donc quelqu'un pour le remettre discrètement dans le droit chemin.

Il peut arriver que la méchante fée ne soit jamais mise au courant de la naissance d'Aurore, celle qui doit devenir la Belle au Bois dormant, et qu'elle n'ait donc aucune raison de s'inviter à la fête. Et ce détail ruinerait toute l'histoire.

Et si Arthur enfant n'avait jamais croisé Merlin ?

Chaque fois qu'une histoire est contée, chaque fois qu'une aventure supposée immuable pourrait être changée, le travail des horlogers commence. Et aussi loin que remontent les archives des plus sages et anciens, l'Horlogerie des mondes a toujours été et a toujours eu le même but, simple dans son principe et infiniment délicat dans son application : maintenir l'équilibre.

En pratique, cet univers à part doit veiller sur les mondes imaginaires créés par l'Humanité, et qui ont une vie bien à eux. Il lui faut surveiller que toutes les histoires du monde, tous les contes et mythes que les hommes se racontent depuis la nuit des temps se déroulent bien comme prévu. Et si ce n'est pas le cas, il faut alors que ses esprits servants, les horlogers, interviennent discrètement pour remettre l'histoire sur les rails. Ils entrent à l'intérieur du récit, en deviennent les acteurs et influencent subtilement les événements, aidés en cela par la formidable puissance de leur Horlogerie.

N'avez-vous jamais remarqué comme une coïncidence bienvenue ou un hasard « trop gros pour être vrai » viennent parfois lancer une épopée qui n'aurait jamais vu le jour sans eux ? Alors, vous avez déjà rencontré le travail d'un horloger. Et désormais, vous avez la possibilité de devenir l'un d'entre eux.

Ce jeu de rôle se présente en deux parties distinctes. La première englobe les chapitres I à IV et vous présente un système de jeu autonome. Il s'agit d'un ensemble de règles par défaut vous permettant de jouer vos personnages dans le cadre de ce jeu. Simples et efficaces, ces règles sont conçues pour être comprises rapidement et être faciles et souples d'utilisation. Ni simulationnistes, ni tactiques, l'objectif avoué est d'avoir un cadre de jeu léger mais satisfaisant, qui s'adapte à un maximum d'univers possibles et vous permette de vous concentrer sur les événements, la narration et les retournements de situation plutôt que sur des stratégies de combat ou un réalisme parfait. Après tout, l'Horlogerie des mondes se veut être un jeu essentiellement porté sur la narration.

Néanmoins, si vous souhaitez changer le système de jeu utilisé, rien ne vous empêche de substituer le système de votre choix à celui de ces chapitres. Si vous décidez que vos personnages vont devoir remettre de l'ordre dans l'univers de Star Wars, par exemple, vous pourriez estimer que vous avez besoin de règles de combat plus avancées.

Les chapitres V à VIII forment le cœur du jeu. Ils vous présentent les concepts, la structure des scénarii ainsi que la mécanique de l'Horlogerie, c'est-à-dire l'ensemble des pouvoirs que peuvent invoquer les horlogers au cours de leur mission. Cette partie est conçue pour fonctionner avec le système présenté ici, mais s'adaptera rapidement à tout autre système que vous utiliserez.

Sommaire :

Chapitre I : Caractéristiques	9
Chapitre II : Système de jeu.....	12
Section I : La base du système.....	12
Section II : Les subtilités	14
Section III : Tests particuliers.....	15
Chapitre III : Combats et dangers	17
Section I : Le combat	17
Section II : Santé et blessures.....	19
Section III : Armes et armures	22
Chapitre IV : Compétences	25
Section I : Règles générales	25
Section II : Compétences	25
Chapitre V : La vie rêvée des horlogers	33
Section I : De l'existence de l'Horlogerie.....	33
Section II : La société des horlogers	34
Chapitre VI : Les Gardiens des Contes.....	39
Section I : Conter une histoire	39
Section II : Le credo des Horlogers	40
Section III : Entrer dans un monde	42
Chapitre VII : Les clés de l'Horlogerie.....	45
Section I : Règles générales	45
Section II : Les sept voies de l'Horlogerie.....	47
Chapitre VIII : Campagnes	55
Section I : La Balance universelle	55
Section II : Progression et expérience	59
Séance d'introduction : A la recherche de Barbe Bleue	61

Chapitre I : Caractéristiques

Comme toute personne, chaque horloger est doté de capacités de base qui lui sont inhérentes et qu'il peut utiliser de bien des manières. Ces aptitudes naturelles sont définies par quatre caractéristiques distinctes, chacune évaluée sur une échelle allant de 1 à 5. Un score de 1 dans une caractéristique indique une vraie faiblesse dans le domaine concerné, tandis qu'un 2 place le personnage dans la moyenne, ni plus ni moins. A partir de 3, l'horloger dispose d'une facilité particulière dans la caractéristique concernée, et un 4 indique des facultés exceptionnelles. Enfin, un score de 5 représente le maximum des capacités humaines : seuls quelques très rares individus atteignent ce score.

Note : Aucun humain ne peut dépasser 5 dans une caractéristique. Les esprits, monstres (et avec eux les horlogers) peuvent toutefois déroger à cette règle. Néanmoins, aucun personnage-joueur ne peut avoir un score supérieur à 5 dès la création.

Les 4 caractéristiques sont les suivantes :

Vigueur :

« On ne pourrait pas régler ça à l'amiable ? »

Nebin savait bien que sa foi en la bonté humaine et la discussion serait sa perte. Les soldats s'avançaient vers lui, n'écoulant pas un mot de ce qu'il pourrait avoir à leur dire et se préparant à lui ouvrir le ventre. L'horloger haussa les épaules, retira sa cape et sourit :

« Vous savez les gars, depuis que j'ai aidé le chat botté à mettre une rouste à un ogre, j'aborde sereinement ce genre de situations. Par contre, vous, vous devriez commencer à courir. »

Mélange de résistance physique et de puissance brute, la Vigueur évalue la forme physique de votre personnage. Cette caractéristique est importante pour les personnages combattants, les sportifs et tous ceux qui aiment se sortir de situations dangereuses.

- 1 : Fragile. Force et endurance limitées, vous vous fatiguez vite.
- 2 : Moyen. Vous n'avez de problèmes qu'avec des tours de force inhabituels.
- 3 : Costaud. Vous fatiguez rarement et réalisez des tours de force.
- 4 : Fort comme un bœuf. Peu de choses ou de personnes peuvent vous résister.
- 5 : Herculéen. Vous résistez à tout et rivalisez de puissance avec les ours.

Habileté :

Trois heures à peine, tout compris, pour ouvrir son patient de haut en bas, procéder à l'opération et refermer la plaie, le tout sans aucun incident majeur. Juliette pouvait être fière d'elle et du sauvetage qu'elle venait d'effectuer. Alors qu'elle s'appêtait à terminer son ouvrage, elle entendit ses camarades l'appeler au dehors :

« Juliette, tu as fini ? La gamine et sa mère-grand vont se réveiller, ça va faire des histoires !

- Minute, je place une dernière pierre et je termine. »

L'horlogère soupira. Et dire que cet ingrat de loup ne saurait jamais quel travail d'orfèvre avait été accompli sur sa personne.

L'Habileté représente la capacité du personnage à s'acquitter de tâches de précision, sa finesse, sa dextérité, son talent pour viser ainsi que sa rapidité de réaction. C'est une aptitude inestimable pour les artisans, les voleurs, les danseurs et les tireurs de tout calibre.

- 1 : Maladroit. Vous êtes un véritable éléphant dans un magasin de porcelaine.
- 2 : Moyen. Au moins, vous ne provoquez que rarement des catastrophes.
- 3 : Agile. Vous êtes doué de vos mains, et votre agilité vous sert dans bien des situations.
- 4 : Félin. Vos réflexes et votre souplesse tiennent davantage de l'animal que de l'humain.
- 5 : Gracieux. Vos mouvements sont tellement fluides qu'ils semblent irréels.

Intellect :

Cela faisait plusieurs heures que les horlogers attendaient patiemment, et autant de temps que Natalia réfléchissait, les yeux dans le vague. Bastian se mit à bouillir de rage lorsque, pour la troisième fois consécutive, la petite fille passa devant la maison vide sans s'y intéresser, alors qu'il avait pris tous les risques du monde pour entrouvrir la porte.

« Mais elle est conne cette Boucle d'Or ! Il lui faut un parcours fléché ou quoi ? Heureusement que les ours ne reviennent que demain. »

Natalia se retourna et fixa un instant son compagnon.

« Justement. Ils ne reviennent que demain, et c'est bien ça le problème. Tu vas dérégler toute l'Histoire en t'y prenant comme ça. Alors arrête de te couvrir de ridicule, va me fermer cette porte et viens, je vais t'expliquer comment on va s'y prendre. ...»

Les capacités intellectuelles de votre personnage, sa capacité à analyser, retenir les informations et les réutiliser en temps utile. Cette caractéristique est utile aux tacticiens, aux érudits, aux scientifiques et aux sorciers car elle mesure également la force de volonté du personnage.

- 1 : Simplet. Vous comprenez l'essentiel, mais toutes les subtilités vous échappent.
- 2 : Moyen. Vous ne faites pas de miracles, mais vous vous en sortez honorablement.
- 3 : Vif. Vous comprenez vite, analysez de manière pertinente et savez vous adapter.
- 4 : Brillant. Vous comprenez rapidement ce que certains mettent des années à apprendre.
- 5 : Génial. Vous maniez facilement des notions que la majorité des gens sont incapables d'appréhender.

Présence :

Finally, Mikal était rentré assez facilement à l'intérieur du château royal. Bien sûr, il y avait eu quelques réticences à laisser passer cet obscur prince venu d'un royaume lointain, mais tout était allé très vite, même avec un bobard aussi peu inspiré.

Lorsque la porte des appartements royaux s'ouvrit, Mikal se retrouva immédiatement face à la Reine. Il savait pourtant que la belle-mère de Blanche-Neige était magnifique, il connaissait l'histoire, miroir mon beau miroir et tout le reste, mais il ne pût s'empêcher de rester stupéfait, baragouinant à peine trois mots inaudibles comme un enfant qui s'excuse d'être entré au mauvais moment. Elle rit, et même ce rire lui parût irrésistible. Lorsqu'elle l'invita à sa table et lui offrit une pomme, il n'eût pas le cœur de refuser.

La capacité à s'imposer aux autres, à leur inspirer de la confiance, du respect ou de la crainte, ainsi qu'à les manipuler. La Présence comprend bien plus que la beauté physique, et est l'atout principal des dirigeants, des séducteurs, des artistes et de tous les menteurs invétérés.

- 1 : Fade. Vous n'inspirez pas les autres et semblez parfois transparent à leurs yeux.
- 2 : Moyen. Vous vous faites des amis, comme tout le monde.
- 3 : Intéressant. Vous ne laissez pas les gens indifférents, et beaucoup vous apprécient.
- 4 : Captivant. Leader-né, votre personnalité attire les autres à vous.
- 5 : Fascinant. Vous pourriez amener n'importe quoi à faire n'importe quoi pour vous.

A la création de votre horloger, chaque caractéristique est déjà à 1. Vous pouvez ensuite répartir 7 points supplémentaires, jusqu'à un maximum de 5 par caractéristique. Ainsi, si vous décidez que votre personnage sera intellectuellement brillant, et plutôt sportif, vous pourrez lui attribuer les caractéristiques suivantes : Vigueur 3, Habileté 2, Intellect 4, Présence 2.

Chapitre II : Système de jeu

Le système de jeu est une partie importante du jeu de rôles, puisque c'est grâce à lui que vous savez si votre personnage, au cours du jeu, réussit ou non les actions qu'il entreprend. Il apparaît donc nécessaire de mettre en place les bases communes que les joueurs et leur conteur pourront utiliser à tout moment pour résoudre les situations. N'étant pas un jeu orienté sur la tactique ou la simulation, l'Horlogerie des mondes se fonde sur une mécanique très simple.

Section I : La base du système

Les tests

Le test classique qui détermine si un personnage réussit ou non une action se réalise de la façon suivante. Le Conteur détermine quel caractéristique de base du personnage est concernée (Vigueur, Habileté, Intellect, Présence), ainsi que la compétence mise en jeu si nécessaire. Il annonce cette combinaison au joueur, qui lance autant de dés à 6 faces qu'il a de points dans la caractéristique concernée, additionne les résultats puis rajoute son score de compétence. Il compare ensuite le total à la difficulté fixée par le Conteur. Si le résultat de son test est supérieur ou égal à cette difficulté, il l'emporte.

La difficulté

Le conteur évalue la difficulté de l'action avant que le joueur effectue un test. Plus l'action est dure, plus la difficulté est élevée. Il est impossible de décrire toutes les situations, mais voici un guide rapide qui devrait vous être utile pour savoir comment vous y prendre :

- **Action élémentaire** : Difficulté 4 et moins. N'importe qui peut y arriver en un temps réduit. Exemple : Lancer un fruit pourri sur une cible immobile à 5m.
- **Action simple** : Difficulté 7 environ. La majorité des personnages peut le faire rapidement, et un spécialiste n'éprouve aucune difficulté. Exemple : Obtenir des informations sur une légende urbaine bien connue.
- **Action complexe** : Difficulté 10. Ce genre d'action pose de sérieux problèmes aux profanes, mais les personnes entraînées ou naturellement douées les réussissent rapidement. Exemple : Conduire un attelage de nuit sur une route cahoteuse.
- **Action difficile** : Difficulté 15 environ. Quasi impossible sans formation à moins de circonstances favorables ou d'un don particulièrement marqué, ces actions n'ont de bonne chance d'être réussies que par les spécialistes. Exemple : Trouver de quoi se nourrir en hiver pendant plusieurs semaines dans un bois profond.
- **Action très difficile** : Difficulté 20-25 environ. Complexe même pour les spécialistes, ces actions sont impossibles pour des personnes non formées. Seuls les meilleurs experts s'en tirent à bon compte. Exemple : Traverser un océan avec un simple voilier.
- **Action épique** : Difficulté 30 et plus. Seule une poignée de personnes peuvent espérer réussir un tel défi, qui demande des aptitudes quasi surnaturelles. Exemple : Au

cours d'une réception, voler la couronne de la Reine, qu'elle porte sur la tête, au vu de tous et sans se faire remarquer.

Ervine souhaite à tout prix connaître le contenu de la potion préparée par le sorcier noir. Le Conteur lui demande un test de type Intellect + Sorcellerie. Ervine est un personnage très intelligent (Intellect 4), mais peu érudit en Sorcellerie (+2). Il lance donc 4D6+2, et ses dés affichent les résultats suivants : 5, 2, 2, 6, pour un total de 15. Il rajoute ses deux points de maîtrise de la Sorcellerie et obtient un total de 17. Le conteur avait décidé que la potion était particulièrement complexe et avait fixé la difficulté à 23, aussi Ervine est-il incapable d'analyser cette dernière.

Bonus et malus :

Parfois, la Caractéristique et la Compétence du personnage ne suffisent pas à évaluer la situation avec justesse. Ainsi, plusieurs bonus ou malus peuvent intervenir sur un test, et s'ajouter ou se soustraire à son résultat :

- Un personnage Spécialisé au sein d'une compétence bénéficie d'un bonus de +4 sur tous les tests relatifs à sa spécialité ;
- Un personnage doté d'un objet adéquat pouvant l'aider dans sa situation bénéficie d'un bonus allant de +2 (outil utile) à +6 (outil de maître ou de qualité supérieure) ;
- A l'inverse, un personnage sans équipement adéquat peut subir un malus de -4 si l'absence de matériel est spécialement handicapante (ainsi en est-il d'un médecin opérant sans matériel adapté) ;
- Chaque circonstance extérieure favorable au personnage lui donne un bonus de +2 à son test. Chaque circonstance défavorable lui donne un malus de -2 ;
- Un personnage devant utiliser une compétence dans laquelle il n'a aucun point est dit incompetent et subit un malus de -4 à son test.

Ainsi, Ervine n'a réalisé que 17 à son test. Néanmoins, il est Spécialisé en alchimie et bénéficie donc d'un bonus de +4 au test. Il a également en main un grimoire contenant des recettes de potions qui lui offre un bonus de +2. Enfin, il a du temps devant lui pour procéder à son analyse (circonstance favorable, +2) mais est particulièrement fatigué (circonstance défavorable, -2). L'ensemble de ces modificateurs porte son total à 23. Son test est finalement une réussite.

A l'inverse, Alderic est un horloger d'une intelligence absolument incroyable (Intellect 5) et dispose d'un grimoire de sorcellerie de qualité (bonus de +4). Ses dés donnent un bon résultat : 3, 2, 6, 4, 4, pour un total de 19, soit 23 avec le bonus du livre. Mais il n'a aucune connaissance en sorcellerie, et subit donc un malus de -4, portant son résultat à 19. Malgré son Intellect formidable, l'horloger est incapable d'identifier la potion.

Cas particuliers :

L'immense majorité des actions des personnages ne demande aucun jet de dés. Ainsi, inutile de tester toutes les actions de difficulté élémentaire effectuées par les personnages. On a vu que même un personnage ayant un score de Caractéristique de 1 finira par réussir une telle action même sans la compétence associée s'il a le temps de faire plusieurs essais. Il attendra simplement d'obtenir un 6 sur son seul dé, auquel il retirera 4 points pour son

incompétence mais rajoutera deux points pour le temps dont il dispose, pour obtenir le score fatidique de 4. Cela vaut aussi pour l'érudit (Intellect 4, Savoir +8), qui n'aura pas besoin de tester pour obtenir des informations élémentaires.

Inversement, inutile de tester des actions que les personnages n'ont aucune chance de réussir. Un personnage moyennement bâti (Vigueur 2 et Athlétisme +2) n'a aucune chance de gravir une falaise à pic sans matériel, et vous pouvez déclarer au joueur que cette action échoue sans avoir à lui faire réaliser le moindre test.

Vous pouvez également décider que certaines actions sont impossibles quelque soit le niveau de compétence du personnage. Ainsi, même un colosse surentraîné (Vigueur 5, Athlétisme +10) pourrait être incapable de traverser un océan à la nage. Si vous avez décidé que dans votre histoire, personne ne pourrait réaliser un tel exploit, vous n'êtes pas obligé de faire faire un test et pouvez refuser la proposition. Si en revanche vous souhaitez laisser une chance au personnage de réussir, fixez une difficulté dantesque (au-delà de 35) : même Spécialisé, il a peu de chances de s'en sortir, mais un miracle est toujours possible.

En revanche, chaque fois que les personnages sont pressés par le temps, ou que leur nombre de tentatives est limité, ou que leur échec peut avoir des conséquences sérieuses, n'hésitez pas à faire effectuer un test.

Section II : Les subtilités

Coopérer

Parfois, plusieurs personnes décident de s'entraider pour parvenir à un résultat qu'une seule ne peut atteindre. Dans ce cas, l'un des personnages concernés sera considéré comme le meneur du travail d'équipe. Chaque assistant effectue le test demandé, mais avec une Difficulté diminuée de 5 points. Si ce test est réussi, le meneur d'équipe bénéficie d'un bonus de +2 à son test par assistant ayant réussi.

Ainsi, un personnage faisant des recherches complexes (Intellect + Savoir, Difficulté 20) peut se faire aider par plusieurs camarades. Chacun de ceux qui réussira un test d'Intellect + Savoir Difficulté 15 donnera au personnage principal un bonus de +2 à son test.

Le bonus de coopération peut être limité : au-delà d'un certain nombre d'assistants, on ne travaille pas plus efficacement. Considérez par défaut qu'un personnage bénéficiant déjà d'un bonus de +6 grâce à ce travail d'équipe ne peut obtenir plus d'aide (sauf si vous jugez plus approprié de modifier ce chiffre). A l'inverse, il est parfois impossible de coopérer : se mettre à plusieurs pour se cacher plus efficacement, par exemple, est rarement une bonne idée.

L'échec critique

Un personnage obtient un Echec critique chaque fois que tous les dés de son test donnent un 1. Deux cas de figures peuvent alors se présenter :

- Le test devrait tout de même être une réussite en calculant le résultat du test : dans ce cas, l'action est un échec malgré tout ;
- Le test est manqué : l'action est manquée, et le personnage provoque en plus une catastrophe. Il dit une phrase malheureuse, frappe un de ses camarades, fait une erreur de débutant quelconque.

Matt est un cavalier émérite, lancé dans une course-poursuite à vive allure en sous-bois. La difficulté pour rester dans la course est ici de 15. Il effectue un test d'Habileté (3) + Conduite (+8), auquel il rajoute +4 pour sa Spécialité en Equitation. Un mauvais coup du sort le frappe alors, et ses dés lui donnent un triple 1. Malgré ce score, il atteint la Difficulté de 15, et s'en sort avec un échec simple : il perd la trace de sa cible. Si ses bonus n'avaient pas été suffisants pour lui permettre d'atteindre la Difficulté de 15, les conséquences de son Echec critique auraient été plus marquées : sans doute aurait-il percuté à toute allure une branche basse ou se serait-il jeté avec sa monture dans un ravin par inadvertance.

Vous noterez que plus le personnage a un score de Caractéristique de base élevée, plus les risques d'un échec critique sont faibles. A l'inverse, un score de 1 dans une caractéristique implique que vous ne lancerez qu'un dé lorsque cette caractéristique est concernée, et qu'une fois sur 6 en moyenne, vous serez soumis à un échec critique indépendamment de vos bonus de compétence.

Section III : Tests particuliers

Les tests innés

Parfois, vous n'avez pas besoin de tester une compétence. Parfois, seules les capacités innées du personnage sont concernées. Aucune compétence n'aide à se souvenir d'une information importante ou à éviter de tomber dans un trou. Seuls sont concernés, respectivement, l'Intellect ou l'Habileté du personnage. Dans ce cas, vous effectuez un test basé sur la seule Caractéristique de base du personnage, et n'y ajoutez qu'un éventuel matériel utile ou des modificateurs dus aux circonstances. La Difficulté est également abaissée (puisque vous ne disposez pas du bonus de compétence, ni de Spécialités) :

- **Action simple :** Difficulté 5 et moins. Exemple : Résister au sommeil après une journée classique (Vigueur).
- **Action complexe :** Difficulté 8-10. Exemple : Se remémorer avec précision une information entendue quelques jours auparavant (Intellect).
- **Action difficile :** Difficulté 12 environ. Exemple : Eviter un piège bien conçu que l'on n'avait pas remarqué (Habileté).
- **Action très difficile :** Difficulté 15 environ. Exemple : Attirer l'attention d'une personne précise au milieu d'une foule un jour de fête (Présence).
- **Action épique :** Difficulté 20 et plus. Exemple : Retranscrire de tête un long document officiel après l'avoir parcouru quelques minutes (Intellect).

Les tests opposés

Il arrive fréquemment que plusieurs personnages se mesurent entre eux, et non à une épreuve d'une difficulté fixe. Dans un tel cas, chaque concurrent réalise un test, et celui qui obtient le meilleur résultat s'en sort le mieux. Cela peut être le même test (deux personnages faisant une course de vitesse, par exemple), ou deux tests différents, comme un menteur utilisant Présence + Manipulation et une victime potentielle utilisant Intellect + Intuition pour le contrer. Si le menteur l'emporte, sa cible le croit, mais si celle-ci l'emporte, elle perce à jour sa ruse.

Encore une fois, il est inutile d'effectuer des tests lorsque le résultat ne fait aucun doute. Ainsi, si deux personnages se livrent à un duel de force pure, c'est celui qui a la meilleure Vigueur qui l'emportera.

Les tests étendus

Enfin, il arrive qu'un seul test ne suffise pas à simuler l'action en cours. Par exemple, un personnage peut tenter de fabriquer un objet complexe, ou faire des recherches importantes, ou tenter de manipuler une personne, et tout régler en un seul test paraît réducteur. Dans ce cas, on parlera de *test étendu*. Le Conteur fixe une Difficulté, ainsi qu'un Objectif. Chaque fois que le personnage effectue un test, chaque point de son résultat qui dépasse la Difficulté du test est mis de côté, jusqu'à ce que le nombre de points acquis de cette manière soit égal ou supérieur à l'Objectif fixé initialement, auquel cas la tâche est considérée comme terminée.

Si le test est un échec, la tâche ne progresse pas. S'il est raté de plus de 5 points, le personnage fait une erreur importante, et chaque point manquant au-delà vient se retrancher au nombre de points accumulés jusqu'ici. Ainsi, si la Difficulté de mon action est de 15, et que mon test donne un 8, je perds 2 points sur ce que j'ai accumulé jusqu'ici.

Ainsi, fabriquer un faux meuble ancien de toutes pièces demandera un test d'Habileté + Artisanat de Difficulté 18, et l'Objectif sera de 20, à raison d'un test par jour de travail. Chaque test qui donnera un résultat supérieur à 18 permettra à l'artisan de capitaliser des points, et dès que l'Objectif sera atteint, le meuble sera terminé.

Manipuler une personne pour obtenir des faveurs est à la fois un test étendu et un test en opposition. Dans le cadre d'une négociation, le Conteur décide que chaque protagoniste effectuera un test par tranche de 1H de négociation. Le manipulateur utilisera Présence + Manipulation et sa cible Intellect + Intuition. Chaque fois que l'un des deux remportera un test, il accumulera autant de points que la différence entre son résultat et celui de son adversaire. Le premier à atteindre l'Objectif de 15, ou celui qui a le plus de succès à la fin de la négociation, remporte la victoire.

Chapitre III : Combats et dangers

La vie des horlogers n'est pas de tout repos. Si l'immense majorité d'entre eux préfère terminer une mission en bonne santé, il arrive fréquemment que des dangers apparaissent sur leur chemin et qu'il soit nécessaire d'y faire face. Ce chapitre traite des combats, ainsi que des autres risques que les personnages peuvent rencontrer au cours de leurs aventures.

Section I : Le combat

Le combat est le conflit par excellence : il implique toute la force de volonté des personnages, mobilise leur concentration et comprend de grands risques. Dans le cadre d'un jeu, ce type de conflit demande des règles spécifiques, et une comptabilisation du temps là où la plupart des autres situations ne demandent pas une telle précision. Ainsi, un affrontement de ce genre se joue en plusieurs tours, chacun représentant quelques secondes, où chaque protagoniste agit à son tour de jeu. Lorsque chaque combattant a agi, un nouveau tour commence, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné ou qu'un événement vienne perturber le combat.

Débuter le combat

La première chose à déterminer lorsqu'un combat commence, c'est l'ordre dans lequel les différents participants vont jouer. Pour ce faire, on lance un dé à six faces pour chaque combattant, auquel on ajoute son score d'Habileté et son score d'Intellect. Le personnage ayant obtenu le meilleur score joue le premier, le second ensuite, et ainsi de suite. Si une égalité est atteinte, les protagonistes jouent simultanément, et leurs actions sont résolues au même moment.

Ce test n'a lieu qu'une fois par combat, et ne doit pas être renouvelé à chaque tour. Lorsque le dernier a accompli son action, c'est de nouveau au premier dans l'ordre du tour d'agir, et ainsi de suite.

Actions disponibles

Lors de son tour de jeu, un personnage peut effectuer plusieurs actions, dans l'ordre de son choix :

- Un déplacement

A chaque tour de jeu, le personnage peut se déplacer de 10m sur la scène du combat. Si le terrain est accidenté ou difficile à traverser, ce déplacement est réduit à 5m. Il ne peut bien entendu pas se déplacer si la zone qu'il cherche à atteindre est impraticable.

En sacrifiant son action supplémentaire (voir ci-dessous), le personnage peut courir sur une distance de 30m à la place de ce déplacement.

- Réaliser une action supplémentaire

La plupart du temps, cette action consistera à porter une attaque, mais le conteur peut autoriser d'autres actions : actionner un levier, ouvrir une porte, se saisir d'un objet au fond de son sac, sont autant d'actions qu'un personnage peut réaliser au cours de son tour. Tout ce qui prend raisonnablement trois secondes ou moins peut être accompli lors d'un seul tour de jeu de cette manière. Le Conteur a le dernier mot pour déterminer ce qu'il est ou non possible de faire dans ce laps de temps.

Le personnage peut également sacrifier son déplacement pour réaliser une action plus longue (cinq secondes environ), comme récupérer dans son sac un parchemin et le lire à voix haute. En revanche, cette manœuvre ne permet pas de réaliser, par exemple, deux attaques dans le même tour.

- Réaliser des actions rapides

Ce sont toutes les actions qui ne prennent que quelques instants : crier un mot à ses camarades, lâcher un objet, jeter un œil derrière soi sont autant d'exemples d'actions que vous n'avez pas besoin de comptabiliser et qui peuvent être réalisées librement pendant le tour.

Attaques et dégâts

- Porter une attaque

Un personnage qui désire porter une attaque doit effectuer un test pour atteindre sa cible. Le test dépend de l'arme utilisée :

- Arme légère ou arme à distance : Habileté + Combat
- Arme moyenne ou lourde : Vigueur + Combat

A ce test s'ajoutent, comme toujours, le bonus d'une éventuelle spécialité dans une arme en particulier, ainsi que le bonus apporté par le matériel (en l'occurrence, l'arme). Le résultat de ce test est appelé, logiquement, Résultat de combat.

- Atteindre sa cible

Il faut ensuite comparer ce résultat à la Défense de la cible, qui représente sa capacité à éviter les coups ou à en minimiser les effets. La Défense d'un personnage est une valeur fixe, qui est égale à Habileté + Vigueur + Combat du personnage + son bonus d'armure s'il en possède une. Certaines armes accordent également un bonus en Défense grâce à leur maniabilité, tandis que d'autres la diminuent au contraire. Ainsi, un personnage doté d'une Habileté de 3, d'une Vigueur de 3 et d'une compétence de Combat à +4 bénéficie en permanence d'une Défense de 10, qu'il peut augmenter en portant une armure.

Un personnage possédant une Spécialité en Esquive gagne un bonus de +4 à sa Défense contre les armes à distance, tandis qu'une Spécialité en Parade offre ce bonus au corps à corps .

Un personnage attaqué par surprise n'ajoute pas son score d'Habileté à sa Défense, ni aucun bonus de Spécialité.

- Dégâts

Si le Résultat de combat de l'attaquant dépasse la Défense de son adversaire, il y a une blessure infligée : le nombre de points de dégâts infligés est égal à la différence entre le Résultat de combat de l'attaquant et la Défense de sa cible.

Si le résultat est négatif ou égal à zéro, aucune blessure n'est infligée.

Section II : Santé et blessures

La Santé d'un personnage détermine sa résistance aux coups et aux événements qui pourraient le blesser. Lorsque les blessures s'accumulent, il s'affaiblit petit à petit. Cette section traite de la perte de Santé et des moyens de la récupérer.

Les points de Santé

Un personnage dispose d'un nombre de points de Santé égal à $10 + 3$ fois son score de Vigueur. Si sa Vigueur augmente au cours du jeu, son nombre de points de Santé augmente en conséquence.

Subir des blessures

Les attaques, les accidents, les catastrophes peuvent causer des blessures. Il existe trois types de dégâts :

- Les dégâts temporaires

Ce sont les dégâts qui n'ont que peu de chances d'être mortelles pour le personnage. Un coup de poing dans l'estomac, de la fatigue très prononcée ou le fait de trébucher et de s'étaler de tout son long sont des exemples de sources de dégâts temporaires. Le nombre de points de dégâts de ce type est noté à côté du total de Santé actuel du personnage.

Ces dégâts ne sont pas un problème tant que leur nombre est inférieur au total de Santé actuel. Mais dès qu'un personnage a subi autant de dégâts temporaires qu'il a de Santé, il sombre dans l'inconscience.

Si le nombre de dégâts temporaires subis devient strictement supérieur à la Santé de votre personnage, les choses se gâtent encore. Chaque point excédentaire transforme un autre dégât temporaire subi en dégât léthal (voir plus bas). En somme, tout se passe comme si vous échangez deux de ces dégâts contre un dégât léthal, jusqu'à ce que votre total de points de dégâts temporaires soit inférieur ou égal à votre Santé actuelle, ou jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Ainsi, si la Santé actuelle de votre personnage est de 7 et que vous subissez 6 dégâts temporaires, vous restez conscient. Si cependant votre Santé baisse (avec des dégâts létaux, par

exemple), ou que vous subissez à nouveau ne serait-ce qu'un dégât temporaire, vous vous évanouissez jusqu'à ce que votre total de dégâts temporaires devienne inférieur à votre Santé.

Si vous vous faites sérieusement battre et subissez à nouveau 4 dégâts temporaires, votre total monte à 10, ce qui est au-dessus de votre Santé de 7. Les 3 points excédentaires transforment 3 des autres points de dégâts temporaires en dégâts létaux, ce qui ramène votre Santé à 4 et votre total de dégâts temporaires à 4 également. Il est ainsi possible de tuer quelqu'un avec de tels dégâts, à force d'acharnement.

- Les dégâts létaux

Les dégâts létaux sont causés par toute source de dégâts grave ne guérissant pas rapidement : armes blanches ou à poudre, flammes, collisions violentes, etc. Ces dégâts font diminuer directement votre Santé.

Lorsque votre Santé passe en-dessous de 10 points, vous subissez un malus de -2 à toutes vos actions et à votre score de Défense.

Lorsqu'elle passe en-dessous de 5 points, les choses s'aggravent et le malus passe à -4.

Ben a 2 en Vigueur et donc une Santé de 16. Sa Défense est de 8. Lorsqu'un maraudeur le poignarde en obtenant 15 à son Résultat de combat, notre héros perd 7 points de Santé, tombant à 9. Ben décide alors de fuir à toutes jambes, se rendant compte qu'il ne va pas faire de vieux os, d'autant que toutes ses actions ont un malus de -2 désormais. Mais un deuxième maraudeur lui tire dessus avec un étrange tromblon à clous alors qu'il s'enfuit. Le tireur obtient un Résultat de combat de 12, alors que la Défense de Ben n'est plus que de 6. Il perd à nouveau 6 points de Santé, et se retrouve à 3, aggravant son malus. Notre héros parvient à fuir, mais il est salement touché.

- Les dégâts critiques

La Santé d'un personnage peut descendre en-dessous de 0, mais dans ce cas les choses sont très mal parties pour lui. Le malus à ses actions et à sa Défense passe à -6 et la vitesse à laquelle il se déplace est réduite de moitié.

Qui plus est, chaque fois qu'il subit des dégâts, il doit effectuer un test inné de Vigueur dont la Difficulté est égale au nombre de points de Santé négatifs accumulés jusqu'ici. Si ce test est réussi, le personnage parvient à survivre au prix d'une blessure à la discrétion du Conteur (membre cassé, organe important atteint). S'il est manqué, c'est la fin. Le personnage meurt sur le coup ou agonise, mais rien ne permet plus de le sauver.

Ben continue à courir un moment pour échapper à ses poursuivants. Alors qu'il se retourne pour constater qu'il les a semés, il ne voit pas le ravin en face de lui et chute. Sa chute lui inflige 10 dégâts létaux, portant son total de Santé à -7. Il effectue donc un test de Vigueur d'une Difficulté de 7, et obtient un 8. Il survit, et le conteur lui apprend qu'il a une jambe cassée. Il vaudrait mieux pour lui se cacher au plus vite et soigner ses blessures, car le prochain coup lui sera probablement fatal.

Récupération

La perte de Santé n'est pas irrémédiable, et chaque type de dégât peut se soigner.

Les dégâts temporaires disparaissent au rythme d'un par tranche de 30 minutes écoulées.

Les dégâts létaux disparaissent seuls au rythme d'un par jour tant que le personnage n'a pas subi de dégât critique. Un test de Médecine réussi (Difficulté 12) permet d'accélérer cette guérison et de regagner deux points de Santé par jour, à condition d'avoir une activité modérée.

Les dégâts critiques sont plus ennuyeux. Ils ne guérissent pas seuls, et empêchent la guérison des autres dégâts létaux. Ces dégâts peuvent être soignés par un test de Médecine réussi (Difficulté 11 + nombre de points de Santé en négatif du personnage au moment du test) mais seulement au rythme d'un par jour. Une fois ces dégâts soignés, le rythme de guérison des dégâts létaux reprend. Si en revanche aucun soin n'est apporté, les blessures s'aggravent au rythme d'un point de dégât létaux supplémentaire par jour. Cette aggravation demande un nouveau test de Vigueur pour survivre, mais ne crée pas de nouvelle blessure handicapante si le test est réussi.

La blessure handicapante accompagnant les dégâts critiques peut au gré du Conteur mettre plus de temps à guérir (ainsi, une fracture mettra quelques semaines à guérir même avec des soins).

Autres sources de dommages

Ce ne sont pas les dangers qui manquent dans les aventures que traversent les horlogers, et bien d'autres choses que les coups peuvent leur causer des dommages.

Les maladies impliquent un test de Vigueur pour éviter de les contracter (Diff. 7 pour des virus communs, jusqu'à 20 pour des maladies rarissimes). Une fois contractée, la maladie affaiblit les caractéristiques du personnage, et il faut un test étendu de Vigueur contre la Difficulté de la maladie pour s'en débarrasser (Objectif 10 et plus). Le test de Vigueur peut être remplacé, le cas échéant, par un test de Médecine d'une Difficulté de 5 points supérieure. Un seul test est effectué par jour.

Note : Ces règles peuvent aussi servir pour les poisons. Certaines maladies ne se contentent pas de diminuer une fois les caractéristiques du personnage, mais les font chuter chaque fois que le test de Vigueur de ce dernier est un échec. Celles-ci peuvent être fatales.

Les chutes infligent un dé de dégâts temporaires tous les 2m de chute, sans égard pour la Défense du personnage, jusqu'à un maximum de 15D6 dégâts (30 mètres et plus). Ainsi, un personnage chutant de 20m de haut subira 10D6 points de dégâts contendants. N'oubliez pas qu'un excès de dégâts contendants les transforme en dégâts létaux.

Le feu, l'électrocution ou une collision violente (objet qui tombe sur les personnages ou véhicule les percutant de face) fonctionnent sur le même principe mais infligent des dégâts létaux. Un feu de camp pourra infliger 1D3 dégâts létaux, tandis qu'une fournaise pourra en infliger 3D6 par tour à tout personnage pris à l'intérieur. Au choix du Conteur, un

test d'Habileté peut être demandé au personnage pour annuler ces dégâts ou les diviser par deux.

Enfin, certains dangers causent directement des dégâts critiques. Il en est ainsi pour un personnage aspergé d'un jet de magma. Dans ce cas, considérez que les points de Santé du personnage sont immédiatement réduits à zéro (s'ils ne l'étaient pas déjà) et que l'attaque inflige directement des dégâts critiques.

Note : Dans les cas extrêmes, certaines attaques n'ont pas besoin d'en passer par la Santé ou les tests quelconques. Un personnage armé d'une épée qui veut tuer un adversaire ligoté y parviendra directement, de même qu'un autre qui sera sous le point de chute d'un tir de catapulte n'a aucune chance de s'en tirer. Faites preuve de logique.

Section III : Armes et armures

Cette section vous donne quelques exemples d'armes et d'armures que vous pouvez utiliser lors de vos parties.

Les armes de corps à corps

Nom de l'arme	Dégâts*	Défense**	Type de dégâts	Catégorie***
Mains nues	+0	+0	Temporaires	Légère
Lame courte (dague)	+2	+2	Létaux	Légère
Arme à une main (épée longue, hache d'arme)	+4	+0	Létaux	Moyenne
Arme à deux mains (espadon, grande hache)	+6	-2	Létaux	Lourde
Armes d'hast (lances, hallebardes)□	+4/+2	+2/+0	Létaux	Lourde
Armes contondantes (matraque, gourdin, bâton)	+2	+2	Temporaires	Légère ou Moyenne, au choix de l'utilisateur

* Le bonus accordé au test de Combat de l'utilisateur de l'arme

** Le bonus accordé à la Défense de celui qui manie l'arme en question. Ce bonus n'est efficace qu'au corps à corps. Les armes lourdes infligent quant à elle un malus, qui reste actif contre les attaques à distance.

*** Les armes légères demandent un test d'Habileté + Combat pour être employées, les armes moyennes et lourdes un test de Vigueur + Combat. Les armes lourdes demandent les deux mains pour être utilisées.

□ Les armes d'hast utilisent le premier bonus de chaque colonne lors du premier tour de corps à corps en profitant de leur allonge supérieure, puis le deuxième pour la suite du combat.

Les armes à distance

Nom de l'arme	Dégâts	Chargeur*	Rechargement**	Portée efficace***	Type de dégâts
Arc	+2	1	Déplacement	25m	Létaux
Arbalète	+4	1	Action	35m	Létaux
Fronde	+0	1	Rapide	10m	Létaux
Armes de lancer (couteaux, shurikens)	+2	1	Rapide	5m	Létaux
Arme à feu légère (pistolet)	+4	Variable selon les modèles et les époques	Action	20m	Létaux
Arme à feu lourde (fusil)	+6	2	Action	150m	Létaux

* La quantité d'attaques pouvant être réalisées avec l'arme sans avoir besoin de la recharger

** Le temps de rechargement nécessaire. Rapide : l'arme se recharge au prix d'une action rapide. Déplacement : l'arme se recharge au prix d'une action de déplacement, ou de l'action normale du tour du personnage s'il préfère se déplacer. Action : Recharger l'arme prend l'action du tour du personnage, ne lui laissant que la possibilité de se déplacer et d'effectuer des actions rapides lorsqu'il recharge.

*** Chaque fois que cette portée est dépassée, le personnage subit un malus cumulatif de -2 à son test de Combat. Ainsi, un archer tirant sur une cible à 100m tire à 4 fois sa portée efficace, subissant un malus de -8 à son test.

Les armures

Type d'armure	Défense*	Mobilité**	Malus aux actions***	Vigueur nécessaire □
Vêtement renforcé	+2	Normale	0	1
Armure légère (cuir, cotte de mailles)	+4	Normale	-2	2
Armure lourde (cuirasse,	+6	Réduite	-4	3

armure complète)				
Bouclier	+2	Normale	-2	2

* Le bonus à la valeur de Défense du personnage

** Les armures lourdes réduisent la mobilité du personnage et l'empêchent de courir.

*** Les armures encombrantes réduisent la capacité de mouvement du personnage. Elles lui imposent un malus à ses tests d'Habileté ou d'Athlétisme. Les attaques à distance du personnage ne souffrent pas de ce malus.

□ Le score de Vigueur nécessaire pour porter efficacement une armure de ce type.

Note : Les bonus et malus de l'armure et du bouclier s'ajoutent. Néanmoins, le score de Vigueur nécessaire pour manier les deux ne s'ajoute pas. Une Vigueur de 3 suffit pour porter une cuirasse et un bouclier.

Chapitre IV : Compétences

Survivre en milieu hostile. Mentir. Conduire un attelage. Autant de savoir-faire qu'un personnage peut ou non développer au cours de sa vie. Ce chapitre s'intéresse à ces compétences que les personnages apprennent ou non à utiliser et qui les différencient les uns des autres.

Section I : Règles générales

Chaque horloger dispose, à sa création, de 40 points à répartir entre ses différentes compétences. Le nombre de points investi dans chaque compétence donnera le modificateur utilisé lors des tests correspondants. Ainsi, un personnage ayant investi 5 points en Intuition et ayant 3 en Intellect lancera 3D6 + 5 lors de ses tests d'Intellect + Intuition.

Au-delà de 6 points achetés, les points suivants se payent double. Il vous faut donc déboursier 2 de vos points de création pour passer le modificateur d'une compétence de +6 à +7, et ainsi de suite.

De même, vous pouvez décider de sacrifier deux points de création pour acheter une Spécialité dans l'une de vos compétences. Comme expliqué dans la partie sur le système de jeu, il s'agit d'un bonus de +4 qui ne s'applique qu'à une utilisation précise de la compétence. Par exemple, un personnage possédant la compétence Combat à +4 et une Spécialité (Epée) aura un bonus de +8 chaque fois qu'il combattrà à l'épée, mais seulement de +4 pour toute autre forme de combat. Vous pouvez acheter plusieurs Spécialités pour une même compétence.

Balthasar est un tout nouvel horloger. Son joueur assigne ses points de compétence comme suit : +4 en Athlétisme, +6 en Art avec une Spécialité (peinture) qui lui coûte deux points de plus, +5 en Intuition, +3 en Manipulation, +6 en Persuasion, +8 en Savoir (pour un coût de 10 points, car on est à deux points au-dessus de +6) et enfin +4 en Survie.

Note : Aucun score de compétence ne peut dépasser +10.

Section II : Compétences

Présentation

Chaque compétence est présentée comme suit :

- **Nom de la compétence**

Description rapide de ses usages principaux. Vous trouvez ici tout ce que cette compétence permet de faire.

Exemples : Quelques exemples de tests avec la Difficulté appropriée.

Temps d'action : Le temps nécessaire pour faire appel à cette compétence.

Spécialités : Des exemples de Spécialité pour cette compétence. Vous êtes libre, bien entendu, d'en imaginer d'autres avec l'accord du Conteur.

Liste

○ Animaux

Cette compétence mesure le degré d'affinité du personnage avec les animaux, qu'ils soient sauvages ou domestiques. Elle permet de comprendre leur langage corporel, de deviner leurs intentions, de s'adapter à leur comportement et même de les dresser.

Exemples : Comprendre le comportement d'un animal domestique (Int. + Animaux, Diff. 8). Avoir le comportement adéquat devant un animal sauvage en colère (Pré. + Animaux, Diff. 14). Elever un animal sauvage intelligent (Test étendu, Pré. + Animaux, Diff. 18, Objectif 50).

Temps d'action : Variable. Comprendre un comportement est une action instantanée, mais pour ce qui est d'élever un animal, il faut une semaine d'action complète pour effectuer un test.

Spécialités : Animaux domestiques, animaux sauvages, comportement, dressage.

○ Art

La capacité artistique pure et simple. Les grands peintres, les musiciens, les chanteurs, sculpteurs et comédiens ont tous en commun l'utilisation de cette compétence. Elle permet de gagner sa vie et de se faire apprécier de ceux que l'on rencontre.

Exemples : Gagner quelques piécettes dans la rue (Pré. + Art, Diff. 6). Impressionner la foule locale d'une taverne en arrivant sur les lieux (Pré. + Art, Diff. 12). Peindre un chef d'œuvre à la gloire de la princesse (Test étendu, Hab. + Art, Diff. 22, Objectif 20).

Temps d'action : Variable. Faire un concert ou une représentation de comédie dure environ une heure, tandis que composer une œuvre prend une journée par test.

Spécialités : Comédie, Ecriture, Musique, Peinture, Sculpture.

○ Artisanat

Cette compétence est celle que partagent tous les bricoleurs, jusqu'aux grands maîtres artisans créant des pièces uniques. Fonctionnant surtout sur le principe du test étendu, l'Artisanat permet aux personnages de créer seuls ce qu'ils ne trouvent pas ailleurs.

Exemples : Gagner sa vie en tant qu'artisan (Hab. + Artisanat, Diff. 12). Expertiser un objet ancien redécouvert récemment (Int. + Artisanat, Diff. 16 ou opposition au test du faussaire, Hab. + Larcin). Construire un objet de maître (Hab. + Artisanat, Diff. 20 et plus, Objectif de 10 à 100 et plus selon la taille de l'objet).

Temps d'action : Le plus souvent, une journée par test.

Spécialités : Architecture, Armurerie, Artisanat naval, Couture, Ebénisterie.

○ **Athlétisme**

Cette compétence regroupe les capacités sportives. Un personnage avec un haut niveau d'Athlétisme peut courir vite et longtemps, escalader des parois difficiles d'accès, nager sur de longues distances et tenir en équilibre sur un fil.

Exemples : Courir après quelqu'un (test en opposition étendu de Vig. + Athlétisme, Difficulté et Objectif variable selon la distance entre les personnages). Tenir en équilibre tout en avançant sur une corniche étroite (Hab. + Athlétisme, Diff. 14). Nager au beau milieu d'une mer démontée (Vig. + Athlétisme, Diff. 20).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Course, Equilibre, Escalade, Lancer, Natation, Saut.

○ **Combat**

L'aptitude du personnage à manier les armes et à se défendre en situation d'affrontement physique. Cette compétence regroupe la maîtrise de tous les types d'armes ainsi que du combat à mains nues.

Exemples : Cf. chapitre consacré.

Temps d'action : Généralement, un tour de combat.

Spécialités : Arcs, Epées, Dagues, Lutte, Pistolets.

○ **Etiquette**

Cette compétence évalue la capacité du personnage à évoluer au sein de la société, à se montrer élégant, raffiné mais également à comprendre les rouages du monde dans lequel il vit. Un haut niveau d'Etiquette devient un véritable atout dès lors qu'il s'agit de repérer les personnalités influentes, de demander quelque chose ou lorsqu'il faut simplement savoir à qui on s'adresse.

Exemples : Tenir un rang lors d'une réception de la haute société (Pré. + Etiquette, Diff. 10). Identifier le titre ou le rôle politique d'une personne (Int. + Etiquette, Diff. 12). Solliciter et obtenir une entrevue avec le Roi (Pré. + Etiquette, Diff. 18).

Temps d'action : Instantané au moment de la rencontre, la plupart du temps. Dès lors qu'il s'agit de faire jouer ses relations ou d'obtenir une faveur, un jour entier de travail est nécessaire pour réaliser un test.

Spécialités : Héraldique, Influence, Personnalités, Relations politiques.

○ **Furtivité**

Cette compétence est celle des criminels, des espions et des enquêteurs. Elle permet de se cacher en toutes circonstances, qu'il s'agisse de se faire discret dans une forêt ou de paraître anonyme au milieu de la foule.

Exemples : Le test d'Habileté + Furtivité du personnage est toujours un test en opposition avec un test d'Intellect + Investigation de celui ou ceux qui auraient intérêt à le repérer. Si le personnage échoue à ce test, il est repéré.

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Anonymat, Camouflage, Filature.

○ **Information**

Cette compétence permet d'obtenir rapidement des informations sur tout un tas de sujets. Les experts dans ce domaine savent délier les langues rapidement, fouiller aux bons endroits et connaissent les endroits appropriés pour obtenir ce qu'ils cherchent, même si cela signifie prendre des risques. Ainsi, échouer à un test d'Information peut parfois poser de sérieux problèmes.

Exemples : Obtenir des informations sur la situation locale (Pré. + Information Diff. 9). Trouver un receleur dans une grande ville (Int. + Information Diff. 15). Obtenir des informations classées secret défense (Int. + Information Diff. 25).

Temps d'action : Une journée de recherche par test.

Spécialités : Discussions de comptoir, Légendes urbaines, Réseaux criminels.

○ **Intuition**

Sens aigu de la psychologie ou capacité à remarquer ce qui ne va pas, l'intuition permet au personnage de remarquer les détails chez les autres sans y réfléchir, de discerner l'état émotionnel de ses interlocuteurs ou de comprendre quand on lui ment.

Exemples : Comprendre l'émotion principale d'une personne qui ne ment pas (Int. + Intuition Diff. 10). Percer à jour un mensonge (Test en opposition Int. + Intuition contre Pré. + Manipulation).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Comportement, Motivations secrètes.

○ Investigation

L'Investigation est la compétence qui permet au personnage de trouver des indices, d'établir des relations entre différents éléments et de remarquer les détails de son environnement, ce qui comprend les personnes ou objets cachés.

Exemples : Trouver un indice sur une scène de crime (Int. + Investigation Diff. 10). Etablir un lien entre plusieurs éléments (Int. + Investigation Diff. 16). Repérer un détective en filature (Int. + Investigation contre Hab. + Furtivité).

Temps d'action : Une heure de recherche par test environ. Repérer quelqu'un est un test instantané.

Spécialités : Audition, Dédution, Observation, Odorat, Toucher, Scènes de crime.

○ Larcin

Toutes les capacités des filous, trafiquants, voleurs à la tire et amateurs de contrefaçon sont regroupées dans cette compétence. Ses usages sont divers et variés, et peuvent même servir à accomplir des choses en toute légalité.

Exemples : Voler un objet dans la poche de son propriétaire (Hab. + Larcin contre Int. + Investigation de la victime). Créer une contrefaçon d'un document officiel (test étendu, Hab. + Larcin Diff. 15, Objectif 10). Crocheter une serrure de bonne qualité (Hab. + Larcin Diff. 16).

Temps d'action : Un tour de combat ou instantané, le plus souvent. Réaliser une contrefaçon prend une heure par test.

Spécialités : Contrefaçon, Sabotage, Serrurerie, Vol à la tire.

○ Manipulation

Cette compétence est celle qui permet d'obtenir ce que l'on veut des autres. Elle sert à mentir, tricher et lancer des rumeurs sans se faire prendre, ainsi qu'à dissimuler ses véritables émotions et objectifs aux yeux des autres.

Exemples : La Manipulation fonctionne principalement sur un test en opposition de Pré. + Manipulation contre Int. + Intuition.

Temps d'action : Instantané pour camoufler ses intentions. Mentir à quelqu'un et obtenir ce que l'on veut de lui peut prendre plus de temps, voire demander un test étendu.

Spécialités : Camouflage, Mensonge, Messages cachés.

○ Médecine

La médecine est la compétence qui permet au personnage de comprendre les causes des maladies, de soigner les blessures et de guérir une personne empoisonnée. Elle comprend la fabrication des médicaments et remèdes, mais également celle des poisons.

Exemples : Diagnostiquer une maladie simple (Int. + Médecine Diff. 9). Fabriquer un antidote à un poison courant (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 14, Objectif 10). Traiter une maladie inconnue et mortelle (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 25, Objectif 30 et plus).

Temps d'action : Variable. Le plus souvent, une heure est requise pour tenter un diagnostic ou faire un test pour fabriquer un médicament. Pour soigner les blessures ou traiter une maladie, il faut une journée par test.

Spécialités : Apothicaire, Chirurgie, Diagnostic, Poisons, Maladies.

○ Persuasion

Capacité à convaincre les autres par la force de vos arguments ou par la crainte, la Persuasion est l'instrument préféré des princes, des vendeurs et de tous les professionnels de la négociation. Elle permet d'obtenir un prix sur un objet autant que de captiver les foules.

Exemples : Que ce soit pour faire avouer un secret à quelqu'un en le menaçant ou pour convaincre quelqu'un, la Persuasion se joue par un test opposé (Pré. + Persuasion contre Int. + Intuition). Si plusieurs orateurs cherchent à se convaincre, un test opposé de Pré. + Persuasion a lieu, et le plus haut score l'emporte.

Temps d'action : Variable. Il est impossible de faire appel à cette compétence en quelques secondes.

Spécialités : Discours, Interrogatoire, Marchandage.

○ Pilotage

L'aptitude à monter à cheval et à guider et conduire toute sorte de véhicules, depuis la diligence jusqu'aux hélicoptères. La plupart des gens peuvent effectuer des tâches de ce genre, mais seuls les vrais pilotes s'en sortent lorsque la situation devient urgente ou complexe.

Exemples : Conduire un véhicule à allure lente sur un terrain plat (Hab. + Pilotage Diff. 4). Piloter un avion de tourisme (Hab. + Pilotage Diff. 14). Négocier en voiture un virage serré à toute allure par temps de pluie (Hab. + Pilotage Diff. 18).

Temps d'action : Instantané lorsqu'un danger inhabituel se présente. Dans des conditions de déplacement normales, un seul test est suffisant.

Spécialités : Aviation, Conduite, Equitation, Motos, Navires.

○ Savoir

Cette compétence évalue l'érudition du personnage. Elle représente un savoir général dans tous les domaines, de l'histoire aux sciences de la vie, et celui qui la maîtrise à un haut niveau peut être considéré comme un véritable puits de science.

Exemples : Selon la rareté de l'information et sa précision, la Difficulté varie. Cela peut aller d'une information basique, comme connaître les grandes lignes du déroulement d'un conte célèbre (Int. + Savoir Diff. 7), jusqu'à des informations rarissimes comme celles nécessaires à la création d'un réacteur nucléaire (Int. + Savoir Diff. 30 et plus).

Temps d'action : Instantané. Le personnage sait ou ne sait pas.

Spécialités : Astronomie, Géographie, Histoire, Physique, Théologie.

○ Sorcellerie

Art mystique et incompréhensible aux yeux des profanes, la Sorcellerie est un domaine à part dans bien des histoires. Celui qui maîtrise cette compétence ne peut lancer de sorts, mais sait les identifier, connaît les créatures magiques et la science des potions et philtres en tous genres.

Exemples : Déterminer si une personne est sous influence magique (Int. + Sorcellerie Diff. 15). Identifier un sort ancien à l'œuvre (Int. + Sorcellerie Diff. 20 et plus). Ressentir qu'une personne est un sorcier au premier coup d'oeil (Int. + Sorcellerie Diff. 28 ou opposition avec Pré. + Subterfuge).

Temps d'action : Instantané. Régler une énigme mystique particulièrement longue peut demander plus de temps, et un test étendu.

Spécialités : Alchimie, Entités mystérieuses, Magie noire, Rituels, Secrets.

○ **Survie**

Survivre en milieu hostile n'est pas donné à tout le monde. Avec cette compétence, le personnage a appris à se débrouiller pour trouver un abri, sait comment chasser et éviter les plantes toxiques et peut éviter de mourir de froid, de soif ou dans un piège naturel.

Exemples : Trouver quelques fruits comestibles à la bonne saison (Int. + Survie Diff. 8). Reconnaître un danger naturel comme des sables mouvants (Int. + Survie Diff. 14). Survivre sans matériel au cœur d'une montagne enneigée (Int. + Survie Diff. 20).

Temps d'action : Variable. Reconnaître un danger est instantané, mais un test pour survivre doit être réalisé chaque jour que le personnage passe dans un environnement sauvage.

Spécialités : Chasse, Désert, Flore, Montagne.

Chapitre V : La vie rêvée des horlogers

L'Horlogerie. C'est le nom donné à l'immense assemblage de rouages, d'acier et de bois qui est le monde des personnages que les joueurs incarnent. A première vue, c'est un ensemble constitué de machines complexes au fonctionnement obscur, de portails menant sur des mondes extrêmement différents. Une entité étrange, dotée de sa propre volonté, qui semble exister en-dehors du temps et de l'espace, et dont la mécanique extrêmement subtile n'a qu'un but : conserver l'équilibre dans l'imaginaire de l'humanité.

Les horlogers en sont les serviteurs tout autant que les maîtres. Eux seuls savent faire fonctionner cette minutieuse création, et eux seuls sont capables, grâce à elles, de passer entre les mondes pour accomplir leur mission et rétablir les choses quand cela est nécessaire. Ce chapitre s'intéressera à la structure de la société des horlogers, aux différentes factions existantes ainsi qu'aux motivations qui les animent.

Section I : De l'existence de l'Horlogerie

Nul ne sait de quand date l'Horlogerie, ni qui l'a créée. En réalité, bien que l'Ordre des Architectes se refuse à l'avouer, même une bonne partie de son fonctionnement reste obscur à leurs yeux. Néanmoins, un certain nombre de choses sont connues depuis le temps qu'elle fonctionne.

Une entité consciente

La première chose dont sont désormais convaincus la plupart des horlogers, c'est que leur monde est doté d'une volonté propre. Bien que leur société soit dans les faits gouvernée par un chef, il semblerait que l'Horlogerie soit, en définitive, celle qui donne les ordres. Et si cette perspective en effraye certains, la plupart ont admis qu'ils ne doivent leur existence qu'à cette machine, et qu'il est donc logique qu'ils la servent du mieux qu'ils peuvent.

En tous les cas, l'objectif ultime de l'existence de ce monde, ainsi que son origine, restent des mystères aux yeux de tous, et semblent devoir le rester éternellement.

Un portail universel

L'Horlogerie des mondes se situe au carrefour de tous les univers imaginaires. Elle est truffée de portails mécaniques qui ne mènent la plupart du temps sur rien, mais lorsqu'un Architecte les ouvre, ils permettent littéralement d'entrer dans ces mondes parallèles et d'intégrer une histoire en cours. C'est la propriété la plus fabuleuse de ce monde, celle de pouvoir voyager dans n'importe quelle histoire déjà contée.

Un peu partout, l'on trouve d'immenses miroirs. Dotés de réglages délicats, ces objets permettent de choisir un de ces innombrables univers et d'observer ce qui s'y passe. Ainsi, les horlogers n'ont pas toujours besoin de traverser les dimensions et sont capables de

surveiller en permanence ce qui se passe partout dans ces récits afin d'intervenir au plus vite dès qu'une histoire semble aller de travers.

Un monde à part

L'Horlogerie est un véritable monde fait de métal et de bois, dont personne n'a jamais atteint les limites. Il comporte des lieux de mécanique pure conçus pour voyager ou surveiller les mondes, mais également des tours de bronze gigantesques abritant les archives et les secrets des esprits les plus anciens. Enfin, de véritables villes y existent depuis toujours, lieu de vie des horlogers quand ceux-ci ne sont pas en mission. Ce monde ne connaît ni jour ni nuit, mais une lumière diffuse permanente qui passe par toutes les couleurs du spectre lumineux au cours du temps, et ainsi l'activité y est constante.

Si les horlogers s'acquittent, jour après jour, de leur mission de maintien de l'imaginaire, c'est que si ce dernier est bousculé, leur monde s'en retrouve perturbé : les saisons se dérèglent, les objets qu'ils fabriquent pour leur usage personnel ne fonctionnent plus ou mal, et eux-mêmes peinent à trouver le sommeil. Ainsi, c'est tout naturellement et par simple instinct de survie qu'ils font tout ce qui est en leur pouvoir pour rétablir la situation.

Section II : La société des horlogers

Les horlogers qui peuplent le monde de notre jeu sont tous des esprits. Leur forme varie grandement bien que leurs capacités restent globalement les mêmes quelque soit leur apparence. Néanmoins, la plupart ont pris l'habitude de jouer le rôle d'humains dans les histoires qu'ils traversent, et décident souvent de garder cette forme. De plus, chaque horloger a une signature, c'est-à-dire un petit détail physique qui apparaît quelque soit son visage du moment et qui le rend instantanément reconnaissable aux yeux de ses pairs. Ce peut être un tatouage particulier, une pigmentation de la peau ou des poils, ou n'importe quoi d'autre, mais il ne peut se défaire de ce détail.

Esprit es-tu là ?

La vie quotidienne des esprits horlogers, comme celle des humains, est rythmée par leur temps de travail et leur temps de repos, au cours duquel ils se nourrissent, discutent entre eux ou fabriquent des objets. La vie de couple et la notion de famille leur sont connues, le masculin et le féminin étant distincts. Ces esprits sont immortels tant qu'ils ne sont pas tués en mission, et ils ne se reproduisent que lorsque l'un des leurs a péri, afin de donner naissance à un nouvel horloger qu'ils élèvent exactement comme le font les humains.

Les relations sociales sont plutôt simplifiées dans l'Horlogerie, et les novices qui partent en mission sont toujours impressionnés et fascinés par la diversité et la complexité des situations humaines. Les esprits ont quant à eux peu d'interdits (cf. chap VI) et mettent un certain temps à s'adapter à certaines notions humaines. En particulier, le système

pécuniaire est une vraie découverte pour beaucoup d'horlogers et une source de questionnement permanent. Les plus expérimentés ont appris à agir avec, et certains souhaiteraient déjà voir une telle idée appliquée dans le monde de l'Horlogerie.

Factions

Les horlogers agissent le plus souvent d'un commun accord, et leur vie tourne autour d'un principe très simple : maintenir les choses en l'état pour que leur monde et leur mode de vie ne soient pas bouleversés. Mais cela n'empêche pas que leur société soit organisée, hiérarchisée et comprenne des mouvements dissidents.

- **Le Gardien des Théorèmes**

Personnage principal et grand chef des horlogers, le Gardien des Théorèmes loge dans le Palais de Bronze, la plus grande tour de toute l'Horlogerie. Il est le guide spirituel des esprits qui habitent ce monde, le plus puissant d'entre eux, et probablement le seul à pouvoir comprendre les objectifs poursuivis depuis la nuit des temps par son peuple. Pour la plupart des horlogers, il est inaccessible, et l'on raconte qu'il parle peu et passe le plus clair de son temps à scruter tous les mondes en même temps au moyen d'un miroir unique au monde.

Un changement de Gardien est toujours un événement au sein de l'Horlogerie. Les esprits ne meurent pas de vieillesse, les règles de l'Horlogerie leur interdisent de se nuire entre eux et seules les missions, auxquelles le Gardien ne prend plus part depuis longtemps, sont de véritables dangers pour eux. Pourtant, il arrive parfois qu'un Gardien, malgré son formidable pouvoir, soit abattu par un de ses pairs ou qu'il prenne part à une mission particulièrement complexe et y perde la vie. Dans ce cas, l'esprit le plus méritant est désigné pour lui succéder, abandonne son nom et devient le Gardien. Il disparaît pendant un long temps, où il apprend auprès de l'Horlogerie les règles fondamentales de son fonctionnement, puis revient changé à jamais. On raconte que le Gardien est le seul esprit à posséder les sept clés d'or à la fois (cf. chap. VII).

- **L'Ordre des Architectes**

Esprits anciens et puissants, les Architectes sont des horlogers qui ont réalisé de nombreuses missions et qui sont désormais responsables de l'organisation de l'Horlogerie. Ils maîtrisent les secrets de la machinerie, et leur responsabilité au sein de la communauté est énorme : ils doivent surveiller chaque monde, organiser les missions lorsqu'une intervention est nécessaire, activer les portails et ils sont de plus garants de la conduite des horlogers qu'ils ont sous leurs ordres.

Etre un Architecte est sans doute la consécration de la carrière des plus brillants horlogers. Lorsqu'un esprit s'est particulièrement illustré par ses capacités et sa sagesse, l'Ordre peut décider de lui proposer une place en son sein, et le candidat est libre d'accepter

ou de refuser. S'il est d'accord, il s'ouvre les portes d'une nouvelle carrière et s'assure le respect éternel de ses pairs, mais il renonce pour toujours à sa vie simple et à ses moments de temps libre, car la carrière d'Architecte ne laisse aucun répit. Pour cela, beaucoup d'horlogers ont déjà refusé cette haute fonction, et la proposition ne leur a plus jamais été faite.

Malgré des compétences vastes et une maîtrise des clés impressionnante, les Architectes sont peu nombreux, et n'ont normalement pas le temps de participer aux missions. Il arrive cependant qu'une situation soit si complexe ou délicate qu'elle demande l'implication d'un esprit puissant, auquel cas l'un d'entre eux prend la tête des opérations.

• Les Horlogers

Piliers de leur société, les horlogers sont les personnages qu'incarnent vos joueurs dans le cadre de ce jeu. Ce sont des esprits « adultes » et qui sont au premier rang lorsqu'une situation doit être réglée. Ce sont eux qui voyagent entre les mondes pour redonner aux histoires leur sens originel, et ce sont donc eux qui risquent le plus leur vie au cours de leur travail quotidien.

Chaque horloger travaille sous la responsabilité d'un Architecte, qui lui assigne ses missions. Chacun est fier de son palmarès, et les meilleurs racontent aux plus jeunes leurs exploits et les histoires qui sont nées grâce à leur intervention bien sentie. Et ces derniers ne rêvent que d'une chose : accomplir eux aussi de grands exploits pour être considérés comme des héros. Qui plus est, beaucoup d'horlogers sont amateurs de beauté et de mécanique, et les plus méritants se voient souvent récompensés par une belle demeure, un objet insolite ou la possibilité de garder chez eux un objet quelconque ramené de mission. C'est ainsi que certains esprits ont une vraie galerie d'art dans leurs appartements tandis que d'autres collectionnent les brouettes, les fourchettes et autres sabres-laser.

• Les Artisans

Les Artisans sont les plus jeunes esprits, ceux qui n'ont pas encore l'expérience et l'autonomie suffisante pour partir en mission, ou bien les esprits blessés, fatigués ou las de leur travail en tant qu'horlogers. Ils ne partent pas en mission, mais assurent la maintenance de la mécanique subtile de l'Horlogerie et s'occupent de la construction et de l'entretien des demeures, du développement de nouvelles machines utiles ainsi que de la nourriture nécessaire à leurs camarades.

Bien que la plupart des esprits voient cette fonction comme un passage temporaire avant des tâches plus importantes, ou un moment de répit avant de retourner sur le terrain, certains décident de rester Artisans plus longtemps. Seuls les plus inventifs et les plus curieux font ce choix, souvent mal compris par leurs pairs, mais c'est à eux que les esprits doivent le bon fonctionnement des clés de l'Horlogerie (chap. VII) ainsi que certaines découvertes technologiques indispensables. Souvent raillés par leurs pairs à leurs débuts, quelques esprits parviennent ainsi à apporter quelque chose de durable à leur monde, et prennent alors le titre de Maître Artisan. Leur popularité devient alors l'égale de celles des Architectes, qui s'en méfient profondément.

Antagonistes

Les horlogers n'ont pas une vie de tout repos. Ils rencontrent des adversaires au cours de leurs missions bien sûr, mais aussi au sein de leur propre communauté, où différents courants de pensée cherchent à influencer les histoires dans des sens contradictoires.

- **Opposition sur le terrain**

Les adversaires et opposants que les horlogers rencontrent au cours de leurs missions sont innombrables et extrêmement différents les uns des autres : sorciers maléfiques, soldats, prince trop désireux de bien faire, monstres mythologiques, et la plupart du temps, des gens du commun dont les objectifs ne coïncident pas avec ceux des esprits.

Dans le cadre de ce jeu, vous n'avez pas besoin d'établir un profil pour chaque personnage rencontré par les horlogers, et vous pouvez vous permettre de l'improviser rapidement en cas de besoin si vous employez le système des chapitres I à IV. Considérez que dans le commun des humains, une caractéristique de base égale à 3 est un sérieux atout et qu'un modificateur de compétence égal à +6 est un niveau professionnel dans la compétence en question. Des scores supérieurs à ceux-ci sont ceux de personnages hors du commun, ou de créatures fantastiques.

- **Les Anarchistes**

Mouvement existant au sein de la communauté des Horlogers, les anarchistes sont des esprits qui agissent selon un but simple : pour eux, le changement est un bienfait qu'il faut accueillir, et non craindre. Souvent jeunes et impétueux, les horlogers qui suivent ce principe pensent que les objectifs de l'Horlogerie et du Gardien sont obscurs et dangereux, et qu'il faut faire bouger les choses plutôt que de les conserver en l'état.

Cependant, modifier le monde de l'Horlogerie passe par la modification des histoires, ce qui est une infraction très claire aux règles des esprits. C'est pourquoi les anarchistes se cachent : aux yeux de tous, ils sont des horlogers comme les autres, mais au cours de leurs missions ils tentent d'enrichir les histoires qu'ils influencent, de rajouter des éléments et d'introduire un peu d'imprévu et de Chaos dans le script qu'ils devraient suivre, quitte à ce que le résultat soit difficile à suivre (voir effets du Chaos dans le chapitre VIII).

Ce mouvement tient plus de la philosophie que de la lutte organisée. Beaucoup d'horlogers ont des tendances anarchistes au début de leurs carrières, puis se calment ensuite. Mais les plus efficaces sont ceux qui ont conservé cet idéal longtemps et le poursuivent dans l'ombre. Maîtrisant mieux les conséquences de leurs actions et soucieux de faire évoluer l'imaginaire, ils influencent subtilement ce qu'ils touchent, et c'est souvent grâce à eux qu'une histoire évolue et s'enrichit. Bien que ce fait ne soit pas toujours du goût des autres esprits, un peu de chaos et d'imprévu est souvent bienvenu dans leur monde. Mais il s'en faudrait de peu pour que cette pincée de nouveauté ne se transforme en un courant irrépressible qui contaminerait l'ensemble de l'imaginaire, aussi les anarchistes jouent-ils un jeu dangereux.

- **Le Mouvement Conservatiste**

A l'opposé des anarchistes, des horlogers ont conçu l'idée selon laquelle l'imaginaire était une chose dangereuse, à la fois pour l'humanité et pour les esprits qui risquent leur vie pour le maintenir en l'état. Ceux-ci ne souhaitent donc qu'une chose : modifier les histoires afin de les rendre moins riches, plus prévisibles. Cette idéologie a des adeptes officiels, dont certains Architectes, qui considèrent que le changement est un risque et que les esprits gagneraient à simplifier les choses et à les cadrer davantage, ne serait-ce que pour s'assurer de la tranquillité de leur cadre de vie. Il va sans dire que les affrontements avec les anarchistes sont virulents.

Plus dangereux, certains conservateurs agissent dans l'ombre pour détruire sciemment les histoires et entrent dans les mondes pour empêcher les événements de se dérouler. Beaucoup d'horlogers sont déjà partis sur une mission en pensant que ce qui clochait n'était dû qu'au hasard pour se rendre compte que leur travail avait été consciemment saboté par des mystérieux collègues prêts à tout, y compris les atteindre physiquement, pour les arrêter. Ceux qui connaissent cette vérité sont toujours méfiants en mission, car leurs adversaires ont eux aussi accès aux clés de l'Horlogerie.

Le Gardien des Théorèmes et l'Ordre des Architectes réprouvent officiellement ce comportement, car détruire une seule histoire pourrait contribuer à une chaîne d'événements qui à terme détruirait l'Horlogerie (cf. conséquences dans le chapitre VIII), mais les conservateurs continuent d'agir, discrètement. Leurs motivations restent parfois mystérieuses : si beaucoup de ceux qui ont été pris étaient des horlogers amers ayant perdu leurs proches en mission et désirant mettre fin aux risques d'une manière radicale, il est arrivé que quelques esprits à moitié fous sabotent les missions ou déciment leurs camarades de leur propre chef sans raison apparente. Enfin, l'on raconte que ces esprits saboteurs auraient peut-être compris le véritable but de l'Horlogerie et feraient tout ce qui est en leur pouvoir pour aller à son encontre.

Chapitre VI : Les Gardiens des Contes

Maintenant que vous voilà familier avec l'univers dans lequel évoluent les personnages des joueurs, il nous faut nous pencher sur ce qui est le centre de leur activité : leurs missions et les contes qu'ils traversent. Ce chapitre parlera des histoires que l'on raconte dans l'Horlogerie des Mondes, des règles de base que les personnages doivent suivre et de l'intégration de ceux-ci aux univers qu'ils rencontrent.

Section I : Conter une histoire

L'Horlogerie des Mondes vous propose un exercice un peu particulier : dans la plupart des contes et des histoires, l'un des intérêts principaux est de découvrir ce qui va se passer ensuite, et comment tout va se terminer. Ici pourtant, le récit est déjà connu dès le début, et l'enjeu n'est pas de savoir comment il va finir, mais de bien faire en sorte qu'il se termine comme prévu.

Quelles histoires ?

La première question à se poser avant de faire jouer une mission, c'est celle de l'histoire que l'on va conter. En somme, est-ce que l'histoire dans laquelle je vais impliquer mes joueurs est adaptée ? A ce sujet, vous êtes évidemment libre de choisir n'importe quelle histoire, n'importe quel univers ou n'importe quelle époque, mais deux conseils pourront vous guider :

Evitez les intrigues à tiroir : imaginons que vous décidiez que les personnages doivent rétablir l'histoire du Seigneur des Anneaux de Tolkien, et qu'ils doivent donc s'assurer que plusieurs événements auront bien lieu. Vous décidez tout d'abord qu'Aragorn a été attaqué par des bandits sur le chemin de l'auberge, et ne s'y trouve pas pour rencontrer les hobbits au début. Et vous parsemez l'histoire de détails manquants de ce genre que les horlogers devront remettre sur les rails. Cependant, si jamais vos joueurs échouent à la première étape, vous serez bloqués pour toute la suite du scénario, et ne pourrez plus avancer. En somme, vous aurez travaillé la suite pour rien.

Le but d'une partie de l'Horlogerie des Mondes est de prendre une histoire et de faire en sorte qu'elle se déroule bien comme prévu mais pour cela, les joueurs l'influencent directement, ce qui permet aussi que le récit prenne une toute autre direction s'ils le désirent. C'est en cela qu'il s'agit d'un jeu narratif : les joueurs ont tout pouvoir pour modifier l'histoire, et si vous attendez d'eux qu'ils suivent une ligne préétablie pour suivre votre scénario, vous risquez de les priver de leur liberté d'action. Souvent, il est préférable qu'une histoire se termine de manière imprévue ou imparfaite, c'est ce qui fait le sel du travail des horlogers.

Choisissez une histoire connue de vos joueurs : Pour qu'une partie soit réussie, il faut que vous maîtrisiez l'histoire que vous allez raconter, mais que vos joueurs la connaissent

aussi pour qu'ils aient le plaisir de l'influencer comme ils le souhaitent. Les choix sont innombrables : contes traditionnels, films fantastiques, nouvelles littéraires... Tant que vos joueurs et vous-même appréciez l'œuvre en question, vous pouvez allégrement voyager des films de Miyazaki aux enquêtes de Sherlock Holmes.

Structure d'un scénario

Basiquement, un scénario dans l'Horlogerie des mondes se construit de la manière suivante : vous choisissez une histoire, et vous décidez qu'à un moment, quelque chose a cloché et qu'il faut alors réparer les dégâts. De nombreux cas de figures sont possibles, par exemple :

- Un événement n'a pas eu lieu : Les parents du jeune Bruce Wayne sont en pleine santé ;
- Un personnage ne se comporte pas comme prévu : les 3 fantômes de Noël sont en grève et refusent obstinément d'aller visiter le vieux Scrooge ;
- Un personnage n'est pas comme il devrait être : Lancelot du lac est un pleutre qui n'aspire qu'à devenir garçon d'écurie ;
- Quelque chose est arrivé qui n'aurait pas dû se produire : Alice est morte dès son arrivée au pays des merveilles.

Le ton sera celui que vous choisirez : de l'histoire bon enfant à l'humour noir en passant par des histoires dramatiques, vous avez l'embarras du choix. N'oubliez pas que les horlogers ne sont pas là pour faire le bien mais pour provoquer le destin : parfois, leur travail consistera à protéger l'innocente princesse un peu idiote des pièges tendus par sa belle-mère machiavélique et à s'assurer que tout finira bien. Parfois, ils devront veiller à ce qu'un meurtre ait bien lieu, à ce qu'un destin soit brisé. Il ne tient qu'à vous de choisir quel aspect vous exploiterez.

Prendre des libertés

L'histoire de base que vous contez est connue de vos joueurs, mais rien ne vous interdit de leur ménager des surprises. Cendrillon peut être une fille insupportable qu'il faudra quand même faire accepter à son prince. De même, vous pouvez ménager une vraie phase d'enquête à l'intérieur de votre récit : oui, vos joueurs savent tout de l'histoire qu'ils abordent, mais ils ignorent pourquoi elle a dévié à un instant donné. Est-ce le fruit du hasard ou le travail d'un autre horloger qui s'oppose à eux dans l'ombre ? Ce type de scénario offre un double objectif : résoudre le problème le plus urgent en réorganisant l'histoire, puis trouver la cause sous-jacente, et peut être un vrai défi pour les joueurs.

Section II : Le credo des Horlogers

Les horlogers doivent respecter trois règles fondamentales au cours de leur vie. Agir à l'encontre de ces prescriptions met en danger leur monde, aussi les écarts sont-ils sévèrement sanctionnés. Un esprit enfreignant volontairement et fréquemment les règles

pourra se voir confier des missions subalternes, voire être emprisonné. Les exécutions sont rares et ne surviennent qu'en ultime recours.

Règle I : Ne pas modifier l'Histoire

Cette première règle est la plus simple de toutes, et la plus enfreinte : les horlogers ne doivent interférer dans l'imaginaire que pour le remettre dans le droit chemin. Ils ne doivent pas modifier les histoires qu'ils parcourent, mais en pratique tous le font de temps à autre. C'est même le but des anarchistes et c'est seulement à ce prix que les histoires évoluent. Mais officiellement, tout le monde s'accorde à dire que pour le bien de tous, les récits doivent être immuables. Les conséquences de modifications radicales sont en effet dramatiques, et les horlogers ayant assisté à ce genre de phénomènes sont les plus ardents défenseurs de cette règle (cf. chapitre VIII).

Cette règle a deux corollaires directs: le premier d'entre eux est que les horlogers n'ont pas le droit d'inventer d'histoires, ou du moins d'en raconter ou d'en écrire. Dès qu'une histoire est transmise à quelqu'un d'autre, elle devient partie de l'imaginaire collectif et cela fait un élément de plus à surveiller dont les Architectes se passeraient volontiers. En pratique, il reste difficile de contrôler ces faits, mais les esprits se centrent davantage sur la création manuelle que sur les contes pour occuper leur imagination. Ceux qui continuent à conter le font pour leurs proches, secrètement.

Le deuxième corollaire est qu'il est interdit à un horloger de nuire à un de ses pairs. C'est une règle évidente, car tous doivent collaborer puisqu'ils ont le même but, mais souvent violée puisqu'en pratique anarchistes, conservateurs et horlogers réguliers ont tendance à se chercher perpétuellement des ennuis. C'est l'équilibre général qui en pâtit.

Règle II : Agir dans l'ombre

Cette prescription est la plus respectée des trois. L'expérience a appris aux horlogers que lorsque l'un d'entre eux se mettait en scène, faisait entrer des éléments anachroniques dans un conte ou expliquait sa mission, le récit qu'il traverse en était changé à jamais. Et les bouleversements dans les autres mondes ne tardaient pas à arriver.

Ainsi les horlogers sont-ils tous d'accord sur le fait qu'il leur faut s'intégrer à l'histoire, au monde et à l'époque appropriée. Ils doivent être tout à fait crédibles en tant qu'habitants de ce monde pour l'influencer le moins possible par leur simple présence, aussi beaucoup d'entre eux sont-ils des menteurs chevronnés. De même, la plupart préfèrent agir discrètement et subtilement plutôt que sur le devant de la scène : les gens sont naturellement suspicieux, curieux, et avoir à la fois une position enviable et des choses à cacher est rarement facile à gérer.

Cette règle ne signifie pas que les personnages ne doivent nouer aucun lien ni rester des anonymes tout le temps du conte, mais qu'ils doivent prendre toutes leurs précautions et cacher le plus possible leur influence. Si un horloger prend le temps de sa mission une fonction publique importante, il lui faudra d'autant plus penser à tous les détails et s'assurer que personne ne pourra faire le lien entre la modification des événements et sa personne.

Règle III : Maîtriser les conséquences

Cette dernière obligation est sans doute la moins bien comprise de toutes, et son caractère obligatoire fait débat. En réalité, il s'agit plutôt d'un vœu pieux, selon lequel tout esprit ne devrait agir qu'après avoir évalué toutes les possibilités, les conséquences possibles de chacune et choisi la meilleure. Cette idée fait sourire les anarchistes, désespère les conservateurs et la plupart des horlogers en activité la trouvent simplement inapplicable, surtout dans leur profession.

Cette règle reste donc une idée générale que tout le monde garde à l'esprit comme un idéal à atteindre. Elle rappelle aux horlogers qu'il arrive qu'un tout petit détail négligé prenne une importance démesurée et fasse à long terme plus de ravages encore que le trouble initial. Tous le savent, mais personne ne sait vraiment comment l'éviter.

Section III : Entrer dans un monde

Lorsque la mission des horlogers commence, en accord avec les trois règles qui les dirigent, la préparation n'est pas à négliger et une méthodologie précise a été mise en place avec le temps. Le début d'une mission se fait toujours en trois étapes :

- **Le temps d'observation**

Cette première étape se fait encore dans l'Horlogerie. C'est le moment où l'Architecte qui commande le groupe de personnages leur présente la situation de leur prochaine mission : il a observé que quelque chose allait de travers dans une histoire, et c'est aux horlogers de rétablir la situation. Traditionnellement, le groupe apprend quelle est l'histoire concernée, ainsi que ce qui pose problème. C'est le briefing, le moment où les joueurs peuvent se renseigner sur ce qui devrait normalement se passer durant le récit (s'ils ont un trou de mémoire) car leurs personnages sont sensés connaître sur le bout des doigts l'histoire qui devrait se dérouler.

Un groupe d'horlogers est convoqué par leur Architecte de tutelle. Celui-ci leur apprend que dans un des récits qu'il surveille, un certain Robin des bois est connu comme un criminel notoire, égoïste et agressif, qui vole autant les pauvres que les riches. Les personnages se renseignent alors sur qui devrait être Robin et sur le récit de ses aventures.

Le briefing n'a pas besoin d'être plus long. Notez qu'à ce stade, vous n'êtes pas obligé de dire aux joueurs quel événement a conduit à ce que l'histoire dérape. Les Architectes ne surveillent pas chaque détail et ne sont pas omniscients : ils ne remarquent une erreur que quand elle devient suffisamment visible, et ses causes peuvent leur échapper. Dans cet exemple, les horlogers ne savent pas ce qui s'est passé pour que Robin devienne un sale type. Peut-être est-il comme ça naturellement, ou peut-être que quelque chose s'est passé dans sa vie qui a fait de lui ce personnage différent de la légende. Peut-être encore qu'il poursuit des objectifs secrets ou qu'un groupe d'horlogers a influencé son destin pour détourner l'histoire. Selon la complexité et l'ambiance que vous voulez donner à votre histoire, toutes ces possibilités sont envisageables.

- **L'arrivée à l'intérieur du monde**

Les personnages doivent ensuite passer le portail menant au monde qu'ils doivent explorer. Ce sont les Architectes, avec l'aide d'artisans, qui sont en charge de leur ouverture, et qui choisissent en accord avec le groupe l'endroit où celui-ci va apparaître. Le plus souvent, les abords d'une ville peuplée sont choisis, afin que l'irruption des personnages ne soit pas remarquée et qu'ils puissent se faire passer pour des voyageurs. Mais ce n'est pas une obligation, les portails pouvant s'ouvrir absolument n'importe où, depuis la salle du trône au sommet d'une montagne inaccessible. Bien sûr, cela n'empêche pas les personnages de se faire remarquer ou d'être exposés au danger de l'endroit qu'ils choisissent comme point de chute.

Une fois ouvert, le portail reste visible de l'autre côté et ne peut être emprunté pour le retour que par les horlogers qui l'ont traversé. Les habitants du monde abordé ne peuvent ni voir, ni emprunter ce passage, de même que d'autres horlogers en mission dans le même endroit. Il reste fixe, ce qui implique qu'il vaut mieux l'ouvrir à un endroit qui restera facile d'accès, car il est impossible de revenir dans l'Horlogerie par un autre moyen : il faut prendre le même portail que celui de l'aller.

Traverser un portail est éprouvant et demande une grande énergie de la part de l'Horlogerie, aussi n'en ouvre-t-on qu'un par mission en règle générale. Ouvrir un portail dans un monde, puis revenir dans l'Horlogerie pour ouvrir un nouveau portail vers un lieu de ce même monde pour faciliter le transport est considéré comme un gâchis de ressources phénoménal. Considérez donc que, à moins que vous ne décidiez le contraire, les personnages ne peuvent pas utiliser les portails comme des téléporteurs.

Un Architecte a le pouvoir de fermer temporairement ou définitivement un portail ouvert, et c'est pourquoi il vaut mieux avoir pleinement confiance en celui qui vous dirige, de peur que dans le cas contraire il enferme ses horlogers à l'intérieur d'un récit. Ces cas sont rarissimes et sévèrement punis, mais ont pu arriver au cours des âges.

- **S'intégrer**

Une fois le portail traversé, les personnages pénètrent réellement dans le monde qu'ils abordent et perdent le contact avec l'Horlogerie. A ce moment précis, ils choisissent l'apparence qu'ils auront jusqu'à leur retour. Le plus souvent, les horlogers choisissent de prendre la forme de l'espèce dominante du récit (les humains en général), mais rien ne les empêche de prendre la forme d'ours, d'arbres ou de toute autre créature de leur choix. Quelque soit la forme choisie, les personnages ne gagnent aucune faculté mais gardent l'ensemble de leurs compétences, leurs caractéristiques de base et la faculté de s'exprimer. Un horloger transformé en ours ne gagne pas de Vigueur, mais continue à avoir toutes ses aptitudes habituelles.

Lorsqu'il choisit sa forme, l'horloger décide des besoins de celle-ci : la nourriture qui lui sera nécessaire, le besoin qu'elle a ou non de respirer, sa capacité à respirer dans l'eau ou à voler, son besoin de sommeil. Bien qu'il soit tentant de choisir le moins de contraintes possibles, la plupart des horlogers choisissent de s'accorder aux besoins de la créature qu'ils

imitent. Difficile, par exemple, de se faire passer pour humain lorsqu'on ne respire pas, qu'on ne pense jamais à manger ou qu'on ne dort pas. Pour chaque différence de ce type entre les besoins de l'esprit et ceux de la créature originelle, le personnage souffre d'un malus de -2 à tous ses tests de Présence. Les gens ressentent ceux qui ne sont pas comme eux (dans l'exemple précédent, l'esprit qui a choisi de s'affranchir de beaucoup de contraintes de l'humanité subira en retour un malus de -6 à tous ses tests sociaux).

Le personnage arrive dans ce monde sans contacts particuliers : pour tous les habitants, il est un étranger. Il n'a aucune possession particulière hormis des vêtements solides de l'apparence qu'il souhaite, un bagage d'ustensiles d'usage courant dans ce monde et un peu d'argent (une valeur correspondant à une année de travail pour les plus basses classes de ce monde). Aucun de ces objets et vêtements ne doit avoir une valeur marchande telle que seuls les plus riches peuvent se l'offrir. Ainsi, il peut s'attribuer le métier qu'il souhaite : il n'a pas d'outils de maître, mais du matériel d'artisan, un instrument de musique, des armes classiques sont tout à fait possibles. La seule limite est celle du matériel transportable : un horloger ne peut emporter dans un récit que le matériel qu'il peut transporter avec lui, ce qui implique qu'il n'a entre autres pas de demeure à lui sur place.

Afin de mieux s'intégrer, les horlogers entrant dans un nouveau monde obtiennent les éventuelles connaissances de base et capacités des personnages qui y vivent. Ainsi, un esprit entrant dans un univers contemporain pourra conduire une voiture, quand bien même il n'en aurait jamais vu avant. Ils n'obtiennent pas de pouvoirs supplémentaires : si dans le monde abordé, tout le monde a des pouvoirs surnaturels (Lanfeust de Troy), il faudra que les horlogers fassent illusion avec les pouvoirs de leurs clés (cf. Chap. VII). Pour les récits véritablement épiques dans lesquels les protagonistes ont des pouvoirs immenses (récits mythologiques), seuls les plus puissants esprits sont compétents pour agir, et il n'est pas rare que dans ce cas les Architectes voire le Gardien des Théorèmes, dont les pouvoirs vont au-delà des limites naturelles des autres esprits, s'impliquent personnellement.

A noter qu'en tant qu'esprits, les horlogers comprennent et peuvent communiquer dans tous les langages.

Chapitre VII : Les clés de l'Horlogerie

La mission des horlogers est extrêmement complexe, mais ils peuvent compter sur un allié de poids en-dehors de leurs propres compétences : la formidable mécanique de l'Horlogerie. Seuls les maîtres artisans et les plus sages des esprits savent comment cela est possible, mais l'Horlogerie peut intervenir directement, sur commande, au sein d'un récit pour en modifier les détails, y faire apparaître des choses ou changer un destin.

Section I : Règles générales

Sept machines au sein de leur monde ont été créées pour intervenir directement dans les histoires, chacune ayant sa propre influence (appelée Voie). Ce sont des instruments d'une utilité sans égale, que les horlogers en mission peuvent invoquer à n'importe quel moment pour les soutenir, puisant littéralement dans les réserves d'énergie de leur monde. Néanmoins, ce sont des outils dangereux, et leur puissance ne peut être maîtrisée que par le biais d'objets mystiques : les clés. Chacune des machines en possède trois modèles : une clé de bronze, une clé d'argent et une clé d'or, et alors que la clé de bronze permet d'influencer légèrement le récit et d'obtenir un soutien discret mais efficace, celle d'argent permet des modifications sérieuses, et la clé d'or offre l'accès à tous les pouvoirs de la machine.

Chaque horloger dispose ainsi d'une ou plusieurs clés activant l'une ou l'autre des machines. Il ne peut alors faire appel qu'aux pouvoirs d'une machine dont il a la clé, et ne peut invoquer que les pouvoirs correspondant au modèle de clé qu'il possède et aux modèles inférieurs. Ainsi, un horloger ayant la clé d'argent des mirages pourra faire appel dans la Voie des mirages aux pouvoirs de la clé de bronze, à ceux de la clé d'argent mais pas à ceux du niveau or. Il ne pourra pas faire appel aux pouvoirs des autres Voies à moins d'en posséder également une clé.

A la création du personnage, chaque horloger dispose de trois points à investir dans les clés des sept voies présentées en section II de ce chapitre. Une clé de bronze dans une Voie coûte un point, une clé d'argent deux points et une clé d'or trois points. A mesure qu'il progresse et qu'il démontre sa capacité à agir avec sagesse, il pourra obtenir de nouveaux pouvoirs en achetant avec ses points d'expérience de nouvelles clés (cf. chap. VIII).

Les clés ne sont pas des objets uniques, et leur apparence est celle que leur propriétaire leur donne. Plusieurs personnages peuvent ainsi posséder un même modèle de clé, mais la forme qu'elle prend peut varier grandement d'un personnage à l'autre. Alors qu'un horloger portera plusieurs bagues d'argent et de bronze correspondant aux clés qu'il possède, un autre préférera leur donner l'apparence de tatouages sur son corps. L'on raconte par exemple que le Gardien des Théorèmes actuels posséderait une guitare ayant sept cordes d'or.

Quoiqu'il en soit, le pouvoir d'une clé ne peut être invoqué que par son propriétaire. Mieux, si une clé lui est volée ou s'il la perd, l'horloger peut la rappeler à lui instantanément

(ce qui n'est pas sans susciter des questions chez le voleur). S'il meurt, ses clés disparaissent avec lui. Les esprits ne se battent donc jamais pour récupérer les clés des autres, sachant qu'ils ne pourront s'en servir ni même les retenir assez longtemps pour nuire à leur propriétaire.

Activer une clé

Faire appel au pouvoir d'une clé est une action rapide. Il suffit que le personnage le désire, et l'effet de la clé est immédiat. Néanmoins, ce n'est pas sans coût : pour activer le pouvoir d'une clé, le personnage doit puiser dans l'énergie de l'Horlogerie, et à ce jeu, les personnages influents ou ayant assez de caractère pour forcer la conscience mécanique à leur obéir sont les meilleurs joueurs.

Chaque horloger dispose au début de sa mission de 3 + score de Présence points de machinerie (PM). Ainsi, un personnage doté d'une Présence de 3 aura 6 PM en début de mission. Ces points sont dépensés pour utiliser le pouvoir des clés, et ne sont jamais régénérés au cours de la mission, quand bien même les personnages ressortiraient par un portail et reviendraient ensuite. Ce total de points représente l'investissement maximal d'énergie que l'on peut accorder aux horlogers dans leur mission.

Utiliser une clé consomme des PM :

- Bronze : 1 PM ;
- Argent : 2 PM ;
- Or : 3 PM.

Un personnage n'ayant plus assez de PM pour faire appel au pouvoir de ses clés devra agir sans. Il faut donc se montrer prudent et parcimonieux.

Avis au Conteur :

Les clés constituent en quelque sorte les superpouvoirs de vos joueurs et font d'eux des êtres quasi-divins par rapport aux protagonistes des récits qu'ils traversent. L'Horlogerie des mondes se veut un jeu narratif, ce qui implique que vos joueurs collaborent avec vous pour créer l'histoire, et les clés dont ils disposent sont un véritable moyen d'y parvenir.

Ne vous y trompez pas : les pouvoirs présentés ci-après peuvent facilement bouleverser une scène, renverser la situation ou provoquer des enchaînements d'événements totalement imprévus, mais ce n'est pas une raison pour en brider l'utilisation. Au contraire : si vos joueurs sont de bonne volonté, laissez les influencer l'histoire comme ils l'entendent et tirez-en les conséquences. S'ils sont appliqués et consciencieux, ils utiliseront ces pouvoirs avec parcimonie et sagesse pour arriver à leurs buts. Si au contraire ils font n'importe quoi avec, ou prennent de mauvaises décisions, laissez-les transformer le conte et n'hésitez pas à improviser. Vous créerez peut-être une nouvelle histoire sans rapport avec l'originale, mais qui peut valoir la peine d'être contée aussi, qui sait. Tirez les ficelles, improvisez des rebondissements, mettez les joueurs face aux conséquences de leurs erreurs, et votre séance sera peut-être plus intéressante qu'elle ne l'aurait été dans un déroulement parfait. Le but n'est jamais que de s'amuser.

Bien sûr, avec des joueurs de mauvaise volonté, la situation est différente. Mais en règle générale, évitez de toute façon de jouer avec ce genre de personne.

Notion de scène :

Plusieurs fois dans ce chapitre, vous verrez apparaître la notion de « scène ». Le plus souvent pour parler de durée : tel effet dure une scène, par exemple. Dans ce cas, comme au théâtre ou au cinéma, on entend par scène un moment de jeu qui conserve une certaine unité de temps, de lieu et d'action. Par exemple, une discussion avec des personnages, une soirée mondaine, un combat, et ainsi de suite.

Le Conteur a le dernier mot pour savoir quand une scène se termine. Plusieurs pistes peuvent néanmoins le guider dans cette tâche. Il y a changement de scène quand l'un ou l'autre des éléments survient :

- Une ellipse d'au moins une heure survient (une négociation qui reprend le lendemain matin, par exemple) ;
- Les personnages font un déplacement important (partir de l'auberge pour se rendre au château royal, mais pas par exemple passer du salon à la cuisine) ;
- L'action change (la discussion virulente qui avait lieu se transforme en véritable foire d'empoigne, puis en combat à couteaux tirés) ;
- Un personnage important arrive ou repart (le Prince entre dans la pièce où parlent les conspirateurs).

Bien sûr, tout ceci n'est qu'un guide. Vous pourrez parfois juger qu'un changement de scène n'est pas justifié même dans un de ces cas. Par exemple, vous pourrez estimer qu'un personnage contrôlant au cours d'une conversation un chevalier grâce à la clé des esprits pourrait en garder le contrôle lors du combat qui s'ensuit immédiatement. Ou pas. Le choix vous appartient toujours, en définitive.

Section II : Les sept voies de l'Horlogerie

• La Voie du Destin

Véritable don de la chance, la Voie du Destin permet à celui qui l'emploie de mettre une bonne étoile de son côté. De simples coïncidences bienvenues en incroyables coups du sort, les clés de cette voie sont un outil puissant et flexible.

Clé de Bronze : A l'aide de cette clé, l'Horloger demande un léger coup de pouce au destin. Les effets obtenus ne sont jamais spectaculaires, ni complètement improbables. Le personnage souhaite simplement qu'une chose qui a une chance d'arriver se produise à coup sûr, et le pouvoir de la clé modifie la réalité pour que cet événement se produise. Par exemple, un personnage ayant besoin rapidement d'une arme pourrait souhaiter voir une armurerie au détour de la prochaine rue qu'il croise, ou rencontrer la personne de son choix au hasard de sa balade. Cependant, s'il est en plein désert ou que la personne qu'il souhaite voir est morte, le résultat ne pourra pas

se produire, et l'utilisation du pouvoir échoue (aucun PM n'est utilisé). Ce pouvoir ne fonctionne pas toujours comme prévu, et c'est au conteur de décider de ses conséquences pour préserver l'intérêt de l'histoire : si un horloger souhaite croiser un de ses ennemis pour pouvoir l'assassiner sans préparation, peut-être va-t-il simplement découvrir son repaire, ou peut-être ce dernier est-il accompagné. Il faut que ce pouvoir aide le personnage, pas qu'il lui mâche le travail.

Clé d'Argent : Le pouvoir de cette clé peut s'utiliser chaque fois qu'un personnage non horloger effectue une action au cours d'une histoire. L'horloger choisit alors si cette action sera un succès, un échec ou un échec critique, quelle que soit la probabilité en jeu. Si l'action est un succès, la marge de réussite est considérée comme étant de 0, ce qui peut être inutile pour certaines actions (tests de combat, tests étendus).

Clé d'Or : A ce niveau de maîtrise, l'horloger peut affecter son propre destin. Il peut ainsi au cours d'un de ses tests se garantir un succès automatique avec une marge de 10 points, ou transformer un échec déjà avéré (même critique) en succès avec une marge de 0. Il peut également, à la place de cet effet, annuler un événement qui devrait lui nuire physiquement : son destin change alors pour l'empêcher d'être blessé ou tué. Ainsi, un horloger atteint mortellement pourrait être sauvé par le célèbre médaillon-souvenir-qui-arrête-la-balle, ou un personnage qui chute d'une falaise pourrait tomber dans l'eau ou être rattrapé par une branche. Cette utilisation de la clé d'or du Destin ne protège pas l'horloger contre les dangers ultérieurs.

- La Voie de l'Esprit

La plus controversée des Voies, de manière paradoxale. Les clés de l'Esprit permettent de contrôler les actes et les pensées des protagonistes d'un récit pendant une courte période de temps, et beaucoup d'horlogers trouvent cette méthode contestable. Cependant, même les plus scrupuleux ont l'habitude d'influencer les autres par beaucoup d'autres moyens coercitifs sans états d'âme, et sont obligés de reconnaître l'efficacité de cette Voie, dont les clés restent très recherchées.

Clé de Bronze : Le personnage prend le contrôle des actes d'un figurant pour la scène en cours. Est considéré comme figurant tout personnage présent lors d'un conte mais n'ayant aucun rôle à y jouer (les passants, le public), ou tout personnage qui a un rôle à jouer mais qui n'est désigné que par sa fonction et pas en tant qu'individu, et qui pourrait être remplacé sans préjudice pour le conte par un autre personnage ayant la même fonction (le soldat qui vient porter un message, et qui pourrait être n'importe quel soldat, l'employé d'administration anonyme croisé par les personnages). Ce dernier se comporte lors de cette scène de la manière désirée par le personnage, et a par la suite l'impression d'avoir agi de son propre chef. Ce pouvoir ne permet pas à la victime de réaliser des actions dont elle est incapable d'habitude. Il s'achève instantanément si le personnage veut influencer une autre cible avec ce même pouvoir, ou veut mettre la victime dans une situation de danger physique grave

qu'elle n'aurait pas risqué de son propre chef, ou s'il lui fait accomplir une action grave totalement opposée à sa nature profonde (le plus souvent une action criminelle). Ainsi, cette clé ne permet pas d'amener un guerrier loyal et dévoué à tenter d'assassiner son maître, mais peut l'amener à insulter ce dernier ou à se fâcher avec lui. Si toutefois le guerrier avait déjà une rancœur contre son maître, alors le personnage pourrait l'amener à cette tentative d'assassinat sans enfreindre les règles de cette clé.

Clé d'Argent : Même chose que la clé de bronze, mis à part que le personnage peut désormais contrôler n'importe quel personnage du récit avec cette clé, hormis les personnages principaux (héros, adversaires principaux, le Conteur les désigne s'il y a litige). Il n'en contrôle toujours qu'un à la fois, et toujours pour une scène.

Clé d'Or : Même chose que la clé de bronze, mis à part que ce niveau de pouvoir peut aussi viser les premiers rôles du conte. Il ne contrôle toujours qu'une victime à la fois, et toujours pour une scène.

- La Voie de la Gloire

Lorsque les horlogers pénètrent dans un nouveau monde, ils n'ont ni passé, ni contacts, ni identité aux yeux des habitants locaux. Grâce à cette Voie, un personnage peut se créer de toutes pièces une identité crédible et en changer quand il lui plaît.

Clé de Bronze : L'horloger se crée un personnage dans la peau duquel il va entrer. Il lui invente une histoire crédible dans l'univers de jeu, une réputation et celle-ci s'implante dans le récit en cours. Par exemple, un horloger nouvellement arrivé pourra se créer l'identité d'un marchand itinérant passant régulièrement dans la ville où il arrive, et aussitôt cette identité prendra sens dans l'histoire : les gens le reconnaissent, il a des « clients », tout se passe comme si le rôle qu'il a créé avait toujours existé. Il peut également changer à ce moment l'apparence qu'il a prise au début de la mission pour s'accorder à son nouveau rôle. Ce rôle créé lui permet de s'intégrer plus facilement, mais il ne lui permet pas de tout faire : ce n'est pas parce qu'il se crée un rôle de garde que tout le monde lui fait aveuglément confiance, mais son intégration dans l'univers sera rendue plus facile par les connaissances qu'il se crée avec ce rôle. A ce niveau, le personnage ne peut prendre le rôle que d'une personne modeste, du peuple, et ne tire que de très légers avantages de la fonction qu'il a choisie. Ce pouvoir ne crée pas la richesse, les terres ou les possessions matérielles qui accompagnent la fonction. Le Conteur a tout pouvoir pour refuser un rôle qu'il n'estime pas crédible dans le conte en cours. A tout moment, l'horloger peut abandonner son rôle et reprendre son apparence antérieure s'il en avait changé. Néanmoins, le rôle qu'il a créé précédemment ne disparaît pas de l'esprit des gens, et ceux-ci peuvent s'étonner de la mystérieuse disparition de ce personnage, voire lancer des recherches.

Clé d'Argent : Même chose que la clé de bronze, mis à part que le personnage peut désormais se créer une identité de personne influente économiquement, politiquement ou ayant une solide réputation (maire d'une ville, évêque, mercenaire connu). Le personnage a une notoriété et une certaine influence que n'ont pas les gens du peuple et peut obtenir des faveurs ou susciter la crainte ou l'admiration de certaines personnes. Néanmoins, comme pour la clé de bronze, ce pouvoir ne permet pas de supplanter un personnage déjà existant dans l'histoire : il ne permet pas d'être maire de la ville dans laquelle les personnages évoluent s'il en existe déjà un. De plus, encore une fois, ce pouvoir ne crée pas la richesse, les terres ou les possessions matérielles qui accompagnent la fonction, aussi l'horloger devra-t-il faire attention à sauver les apparences pour ne pas être démasqué et a-t-il tout intérêt à se présenter comme un étranger et à s'inventer une histoire dans un pays lointain. Après tout, il pourra toujours prétendre que ses terres sont là-bas, et si quelqu'un veut aller vérifier, ça lui compliquera sérieusement la tâche.

Clé d'Or : Même chose que la clé d'argent, mis à part que le personnage peut désormais se créer une identité de personne extrêmement influente : prince, archevêque, brigand légendaire, génie de tel ou tel domaine. Il crée de toutes pièces un statut de légende vivante ou de grand du monde dans lequel il évolue, et suscite l'admiration, la crainte ou la curiosité. Il peut espérer se faire des compagnons facilement, s'attirer des faveurs mais aussi des ennuis, et devra encore une fois faire très attention, puisque si ce pouvoir crée la réputation et plante l'existence du rôle dans le récit, il ne donne pas au personnage d'autres compétences que les siennes et ne change pas ses possessions matérielles.

- La Voie de la Matière

Si les compétences et autres aptitudes innées des horlogers sont leurs principales ressources pour parvenir à leur fin, aucun n'a la prétention de pouvoir se passer des bons outils au bon moment. Mais seuls ceux qui disposent des clés de la Matière ont élevé l'utilisation des objets de toutes les époques au rang d'un art.

Clé de Bronze : Cette clé permet au personnage d'appeler instantanément l'objet de son choix. L'objet apparaît alors de manière subtile, ou non, au choix du personnage. Il peut se trouver, comme par hasard, non loin de lui, caché sous un tapis ou dans un tiroir, au prochain carrefour, apparaître entre ses doigts ou tomber littéralement du ciel. Cet objet doit être transportable pour le personnage et doit également pouvoir se trouver de manière crédible dans l'histoire en cours. Invoquer un lecteur CD dans le monde de Conan le barbare serait ainsi impossible. De plus, l'objet invoqué est générique, classique et de qualité moyenne : l'horloger peut demander une épée, mais pas l'épée d'une personne en particulier, une épée-hache tronçonneuse empoisonnée ou une arme légendaire. A la place d'un objet, le personnage peut obtenir un montant d'argent égal aux économies de quelqu'un gagnant convenablement sa vie dans l'univers de l'histoire en cours, ou une petite maison quelque part dans les environs.

Ce pouvoir ne crée pas une maison venue de nulle part ou ne fait pas tomber des tas d'or, mais il modifie légèrement la réalité pour que cette petite mesure devant laquelle passent les personnages appartienne finalement à l'horloger, ou pour que la banque locale ait d'un seul coup un compte à son nom.

Clé d'Argent : Même chose que la clé de bronze, mis à part les détails suivants. Le personnage peut désormais demander un objet de maître (conférant un bonus de +2 aux tests lorsqu'il est utilisé, en plus du bonus de l'objet de base le cas échéant) ou non transportable (une statue, une voiture, l'objet ne peut dépasser la taille d'un avion de chasse). Il peut à la place de ceci obtenir un véritable manoir ou une richesse importante, comme un personnage gagnant bien sa vie dans l'univers de jeu, dans les mêmes conditions que pour la clé de bronze.

Clé d'Or : Même chose que la clé d'argent, mis à part les détails suivants. Le personnage peut demander un objet qui soit non transportable et de la taille d'un bateau de croisière, ou un objet transportable qui n'a absolument pas sa place dans le récit en cours (par exemple, demander un revolver dans une légende médiévale). Cet objet est alors couvert par l'utilisation de la clé, et n'attire pas l'attention des personnages de l'histoire. L'horloger pourrait ainsi venir en 4x4 au bal de Cendrillon sans que cela ne choque les personnes présentes. Le Conteur a tout pouvoir pour refuser des objets futuristes, et aucun objet légendaire ou unique ne peut être invoqué, comme toujours. A la place de tels objets, le personnage peut demander un domaine, dont la forme changera en fonction du récit (une demeure et des terres à l'époque médiévale, ou une grande société à l'époque contemporaine, etc.) ou une grande richesse qui le mettra à l'abri de la plupart des soucis d'argent dans ce monde.

- La Voie du Mirage

Les fantasmes et mirages sont une arme redoutable. Cette voie est sans doute la plus polyvalente de toutes, et ceux qui en possèdent les clés peuvent faire croire ce qu'ils désirent à ceux qu'ils rencontrent et créer des légendes à partir de rien. Elle permet de créer des illusions choisies par le personnage, trompant les cinq sens à la perfection et affectant tous ceux qui se situent dans un certain périmètre. Néanmoins, si le secret de leur tour est percé, leur pouvoir est réduit à néant : tous les pouvoirs de cette voie n'ont aucun effet sur ceux qui savent de manière certaine qu'ils ont affaire à une illusion. L'horloger peut mettre fin quand il le désire à n'importe quelle illusion qu'il a lui-même créée.

Clé de Bronze : Le personnage crée une illusion de son choix dans une zone où il est lui-même présent. Celle-ci affecte tous les sens de ceux qui sont autour, et peut même remplacer la réalité ou en occulter des éléments (par exemple, le personnage pourrait modifier les paroles prononcées par une personne dans son discours, ou camoufler aux yeux de tous un élément qui est présent dans la scène). Si toutefois l'illusion met quelqu'un en danger physique (par exemple, un faux plancher cachant une fosse piégée), la victime potentielle a droit à un test d'Intellect + Intuition Diff. 30 pour y échapper. Avec cette clé, l'illusion ne peut pas durer plus d'une minute ni produire

d'effet sur une surface supérieure à celle d'une maison. Qui plus est, l'illusion n'est pas d'une cohérence à toute épreuve : l'esprit de chaque témoin peut l'interpréter différemment dans les détails, et elle ne réagit pas aux interactions avec elle ni ne s'adapte à la situation. Ainsi, un horloger fait apparaître un fantôme qui délivre un message d'outre-tombe : ce fantôme semblera légèrement différent à tous ceux qui l'auront vu, bien que le message soit le même. De plus, si une personne lui pose des questions, il ne répond pas, et est incapable de suivre les interlocuteurs du regard.

Clé d'Argent : Même chose que la clé de bronze, mis à part les détails suivants. L'illusion peut perdurer une scène complète et affecter une zone de la taille d'un château. Elle est désormais plus réactive et peut interagir avec les personnages présents pour garder sa cohérence. Néanmoins, l'illusion n'est pas intelligente et réagit comme les personnes présentes s'attendent à ce qu'elle se comporte, ce qui peut induire encore une fois des divergences entre ce que voient les différents témoins.

Clé d'Or : Même chose que la clé de bronze, mis à part les détails suivants. L'illusion peut s'étendre sur une ville entière ou un domaine, et est permanente jusqu'à ce que le personnage l'annule. Elle réagit de manière cohérente, autonome et conforme aux souhaits de l'horloger au moment où il l'a créée. Si une situation imprévue se présente, elle se comportera en fonction de ce que les témoins s'attendent à voir. Ce pouvoir permet ainsi de créer des châteaux hantés, des créatures mythiques, ou de camoufler une armée ou une forêt.

- La Voie du Savoir

Cette voie permet à l'horloger d'améliorer ses capacités personnelles. Il peut ainsi utiliser comme un véritable expert des compétences dont il ignorait tout quelques instants auparavant, ou réaliser des exploits au-dessus de ses capacités habituelles.

Clé de Bronze : Le personnage obtient un bonus de +4 ainsi qu'une Spécialité qu'il ne possédait pas dans une compétence de son choix jusqu'à la fin de la scène. Il est considéré comme formé dans cette compétence même s'il n'avait aucun bonus dans celle-ci auparavant. Il peut à l'aide de ce bonus dépasser la limite de +10 imposée aux horlogers dans la maîtrise d'une compétence. Ce pouvoir ne peut pas se cumuler avec lui-même pour obtenir un bonus supérieur, mais rien n'interdit à l'horloger d'y recourir pour améliorer une autre compétence dans la même scène. A la fin de la scène, cette connaissance disparaît et le personnage retrouve ses capacités habituelles.

Clé d'Argent : Le personnage obtient un bonus de +2 dans la Caractéristique de son choix pour toute la durée de la mission. Ce pouvoir peut être utilisé plusieurs fois pour améliorer une même Caractéristique, mais l'horloger ne saurait de cette manière dépasser le niveau maximum qui lui est autorisé +1* (un personnage atteignant grâce à ce pouvoir un score de 6 ou plus dans une caractéristique dépasse littéralement les limites de l'être humain et égale les héros mythologiques dans son domaine). Une augmentation de Présence grâce à ce pouvoir n'offre aucun PM supplémentaire.

Clé d'Or : Pour la durée de la scène, le personnage obtient un bonus de +1 dans toutes ses Caractéristiques (ce qui lui permet d'atteindre les mêmes maximums que ceux autorisés par la clé d'argent) et obtient un bonus de +2 à toutes ses compétences (avec les mêmes règles que celles de la clé de bronze). Il n'est pas possible d'employer ce pouvoir deux fois dans la même scène, et ses effets ne sont pas cumulables avec ceux des autres clés de cette voie : pour chaque compétence ou caractéristique, seul le meilleur bonus est pris en compte. Ainsi, un horloger utilisant sa clé d'or, et ayant déjà employé la clé d'argent de cette voie pour augmenter sa Vigueur de 2 points conservera ce dernier bonus, et obtiendra les bonus de la clé d'or pour toutes ses autres caractéristiques.

** Pour un horloger, le niveau maximum de caractéristique est de 5, et il peut donc atteindre 6 à l'aide de cette Voie. Les Architectes peuvent naturellement atteindre un score de 6, et le Gardien des Théorèmes 7 (avec cette Voie, ils peuvent donc respectivement atteindre 7 et 8, ce qui fait d'eux des êtres quasi-divins).*

- La Voie du Temps

La maîtrise du temps est en théorie le plus grand de tous les pouvoirs : la possibilité de contrôler le flux des événements, de les accélérer ou de les empêcher à l'envi. La légende voudrait que la machine contrôlant le temps dans l'Horlogerie offre tous ces pouvoirs, mais qu'elle ait été bridée en raison de sa trop grande puissance. Quoiqu'il en soit, les clés du Temps sont un don précieux pour les horlogers, et l'idée qu'elle pourrait être encore plus efficace a de quoi effrayer même les plus sages des esprits.

Clé de Bronze : Le personnage choisit un objet, ou un lieu, et peut le ramener au moment de son choix dans le passé, la limite étant le moment où sa construction s'est achevée, ou le faire avancer dans le futur. Ce pouvoir permet par exemple à l'horloger de « rajeunir » un objet brisé jusqu'à l'époque où il fonctionnait encore, de remettre un lieu dans l'état dans lequel il était 100 ans plus tôt afin d'y retrouver des indices perdus par le temps, ou de détruire quelque chose en l'amenant loin dans le futur. Les effets de ce pouvoir sont permanents, et il est impossible d'affecter un être vivant avec.

Clé d'Argent : Cette clé permet au personnage d'avoir une vision du passé, ou de l'avenir. Il énonce à haute voix le nom d'une personne, d'un objet ou d'un lieu, ainsi qu'une époque approximative (à 6 mois près) et il obtient alors une vision fugace de ce que son sujet faisait, était, fera ou sera. La vision n'est pas obligatoirement d'une précision à toute épreuve, mais contient des informations. Il peut également poser une question plus précise sur le passé ou l'avenir, auquel cas la réponse a de fortes chances de lui être plus utile, mais il lui faudra davantage d'informations pour la poser. Par exemple, un horloger enquêtant sur un meurtre pourra interroger le passé pour savoir ce que faisait son suspect au moment du meurtre plutôt que d'avoir une impression générale sur un moment de sa vie choisi au hasard, mais il lui faudra connaître le moment exact du crime. Pour ce qui est des visions du futur, ce dernier n'est pas figé comme le passé : la représentation qu'obtient le personnage est celle du

futur si les horlogers n'interviennent plus dans l'histoire. Ce pouvoir peut donc leur servir à évaluer les conséquences de leurs actions.

Clé d'Or : Ce pouvoir permet à l'horloger, à tout moment d'une scène, de reprendre celle-ci du début tout en gardant la connaissance de ce qui s'est passé lors de son premier essai. Toute la situation est remise dans l'état dans lequel elle était au début de la scène, seuls les PM dépensés par les horlogers ne sont pas récupérés. Il est impossible de rejouer une scène terminée lorsqu'une autre est déjà commencée.

Chapitre VIII : Campagnes

Dans l'Horlogerie des Mondes, comme dans tout autre jeu de rôle, il est possible de jouer en campagne, c'est-à-dire de faire vivre aux mêmes personnages plusieurs aventures distinctes, qu'elles soient ou non reliées entre elles par un fil rouge. Dans ce cas, le monde peut petit à petit changer autour des horlogers, et eux-mêmes apprennent de leurs succès comme de leurs échecs. Ce chapitre s'attardera sur ce type de jeu et vous présentera les règles permettant de faire évoluer tant les personnages que leur cadre de jeu.

Section I : La Balance universelle

La Stase et le Chaos

Lorsque vous vous intéressez aux aventures des horlogers sur une longue durée, il faut prendre en compte un phénomène propre au monde de l'Horlogerie. Ces esprits ont en effet une sorte de karma un peu particulier qui les suit d'un monde sur l'autre : leur valeur d'Equilibre. Pour un scénario unique ou au début de leurs aventures, la valeur d'Equilibre du groupe est égale à 0, mais elle change ensuite au cours des missions.

Le principe de cet Equilibre est très simple : si des personnages ont semé le chaos dans une histoire, leur simple entrée dans un nouveau récit amènera ce chaos avec eux. Si à l'inverse, ils ont réduit l'histoire à peau de chagrin, l'ont simplifiée, cette simplicité et cette inertie les suivront dans toutes leurs aventures par la suite. En somme, chaque mission compte et a une légère influence sur le monde de l'Horlogerie qui « contamine » tous les autres récits que traversent les personnages, et les répercussions des actes des horlogers se ressentent ainsi à travers les mondes.

Chaque fois qu'une mission se termine pour le groupe, le Conteur modifie la valeur d'Equilibre des personnages. De manière simple, chaque élément significatif qui a enrichi l'histoire par rapport à sa version d'origine, ou l'a rendue plus intense, épique, nuancée ou imprévisible est un acte du Chaos, et augmente la valeur d'Equilibre. Chaque élément qui est retiré, qui simplifie l'histoire, qui rend les personnages du récit plus lisses est un acte de Stase, et réduit la valeur d'Equilibre.

Voici quelques exemples qui pourraient vous guider. Un groupe a fait pencher la balance du côté de la Stase, et donc perd des points d'Equilibre quand :

- Le récit a été simplifié, une péripétie importante a disparu de l'histoire;
- Les événements de l'histoire en général ont été édulcorés, sont devenus prévisibles, la conclusion est naïve ou simpliste (le récit devait comporter des morts, mais n'en a pas. La conclusion devait être nuancée et amère pour le héros, mais finalement celui-ci s'en sort victorieux et immaculé : Jason n'abandonne pas Médée, par exemple). Somme toute, le récit perd des teintes de gris pour devenir plus manichéen, blanc/noir ;

- De la folie a disparu pour laisser place à des sentiments plus modérés ;
- Un enjeu de l'histoire a disparu ;
- Un personnage a perdu en profondeur et en complexité : un personnage périphérique dont le rôle a diminué ou un personnage principal devenu une caricature.

A l'inverse, le groupe gagne des points d'Equilibre lorsqu'il penche du côté du Chaos :

- Le récit a été enrichi, de nouvelles péripéties sont apparues ;
- Les événements de l'histoire ont été complexifiés, la conclusion est devenue plus nuancée ou plus noire qu'à l'origine (des personnages meurent ou sont marqués par l'histoire, la fin laisse un goût amer, il se passe des choses graves qui n'étaient pas prévues à l'origine) ;
- Des événements imprévisibles ou fous sont survenus ;
- De nouveaux enjeux et axes apparaissent ;
- De nouveaux personnages apparaissent, ou ceux existant se nuancent : le prince charmant sans peur et sans reproche devient un chevalier exemplaire, mais finalement assez lâche.

Note : Vous n'avez pas à appliquer ce guide à la lettre et calculer point par point ce qu'ont fait vos joueurs. Tout ceci n'est qu'un exemple. Plutôt que de le suivre rigoureusement, posez-vous la question suivante : mes joueurs ont-ils plutôt simplifié l'histoire, ou l'ont-ils rendue plus complexe ? Si la première réponse est la bonne, réduisez leur valeur d'Equilibre. Si c'est la deuxième, augmentez-la. S'ils ont fait les deux à la fois ou ont réussi à garder le récit intact, n'y touchez pas. Vos personnages ne devraient que rarement gagner plus de 10 points d'un côté une fois tous les comptes établis, à moins qu'ils n'aient détruit le récit en cours ou l'aient transformé en un imbroglio sans nom.

Le grand jeu des conséquences

Vous remarquez qu'il est tout à fait possible qu'à la fin du récit, les personnages aient donné à un second rôle une importance primordiale et qu'ils aient donné du sel à l'intrigue (Chaos) tout en supprimant des passages de l'histoire d'origine (Stase), et que le Conteur estime que tout ça se compense : leur valeur d'Equilibre n'est pas modifiée, ils ont simplement fait évoluer l'histoire et ont réussi leur mission.

En revanche, quand les points commencent à s'accumuler du côté de la Stase ou du Chaos, les choses tournent mal. Un récit a besoin de ces deux éléments, qui sont complémentaires. Un récit dominé par la Stase est insipide, caricatural, simpliste et sans enjeu, tandis qu'un autre dominé par le Chaos est incompréhensible, brouillon, bourré de contradictions et donne l'impression d'avoir été rédigé par un malade mental.

Lorsque la valeur d'Equilibre du groupe descend bas dans le négatif ou monte trop haut, le monde de l'Horlogerie commence à se perturber. Les autres récits dans lesquels les personnages arrivent sont modifiés par leur seule présence, et le briefing de début de mission est alors trompeur : un groupe ayant beaucoup amené de Chaos verra sur place une

situation bien plus complexe qu'il n'y paraissait pendant l'explication de la mission. Leur arrivée a modifié la situation.

Plus le Chaos ou la Stase s'accumulent, plus les effets s'en font ressentir, et cela entraîne un effet pervers. Lorsque la Stase domine, le récit se simplifie par la seule présence des horlogers, ce qui peut les amener facilement à accumuler encore plus de Stase à la fin de la mission. Et inversement, un groupe amenant le Chaos aura tendance à provoquer de l'imprévu et des situations complexes, attirant encore davantage de Chaos. C'est pourquoi l'Equilibre est une notion importante : s'il n'est pas maîtrisé, les horlogers mettent le doigt dans un engrenage dangereux.

A un certain niveau, le monde de l'Horlogerie lui-même en ressent les conséquences, et se trouve modifié dans l'entourage des personnages. C'est pourquoi les Architectes et le Gardien veillent au grain : si beaucoup d'horlogers accumulaient trop de Stase ou de Chaos, comme c'est le souhait des conservatistes et des anarchistes, respectivement, les conséquences pourraient détruire l'Horlogerie.

Enfin, lorsqu'un récit est modifié par la valeur d'Equilibre des personnages, la machinerie de l'Horlogerie éprouve de plus ou moins grandes difficultés à intervenir, affectant leur nombre de PM disponibles au cours de la mission. Lorsque le Chaos domine, les événements étranges et imprévus sont la norme, et les personnages ont davantage accès au pouvoir de l'Horlogerie (ce qui peut provoquer des bouleversements encore plus radicaux et engendrer plus de Chaos). Lorsque c'est la Stase qui est la plus forte, l'histoire est plus simple et moins extraordinaire, et l'Horlogerie a du mal à manifester ces pouvoirs, ce qui réduit les chances des personnages d'influer sur la situation.

Voici une idée des effets de la valeur d'Equilibre du groupe :

- **-100 et inférieur : Stase totale**

Plus rien ne se passe sans intervention des personnages, et lorsque quelque chose survient, ses conséquences sont toujours celles qu'on imaginait. Les choses sont simplistes et naïves. Mettre un peu de chaos et de folie dans un tel récit est un défi, et les protagonistes sont souvent des caricatures sans substance. Dans l'Horlogerie, les personnages commencent à diffuser autour d'eux la Stase. Si les Architectes ne les ont pas remis sur le droit chemin avant d'atteindre ce stade extrême, ils le feront sans doute maintenant car les horlogers sont en train de détruire les récits qu'ils explorent et de déséquilibrer leur monde. La machinerie n'est plus capable de les soutenir en mission, et ils ne peuvent utiliser leurs clés.

- **-75 à -99 : Censure**

A ce niveau de Stase, les horlogers ne rencontrent plus que des histoires simplifiées à l'extrême : un thème général, des protagonistes définissables en un ou deux adjectifs, aucune péripétie qui ne soit pas strictement nécessaire à la morale de l'histoire. Les événements vont rarement contre la bienséance et sont édulcorés, la morale de l'histoire est simple et manichéenne. Dans l'Horlogerie, plus rien n'arrive autour des personnages, tout est sous

contrôle. La machinerie ne les soutient encore que par leurs efforts de volonté (Score de Présence = Points de machinerie par mission).

- **-50 à -74 : Simplification**

Les récits traversés par les personnages deviennent très simples : seul un thème général est en jeu et les différents protagonistes sont facilement identifiables : on repère rapidement les héros, les méchants. Les événements périphériques sont rares, et sont généralement prévisibles. Dans le monde de l'Horlogerie, les personnages ont tendance à ne plus rencontrer d'événements imprévus ou étonnants. La machinerie de l'Horlogerie peine à intervenir dans les missions (1 + score de Présence points de machinerie par mission).

- **-25 à -49 : Perte de substance**

Les histoires dans lesquelles les personnages interviennent semblent légèrement moins intéressantes qu'à la normale. Des événements mineurs qui devaient y avoir lieu n'arrivent pas, les protagonistes sont plus pondérés, plus réfléchis et leur caractère présente peu d'ambiguïtés. Le monde de l'Horlogerie n'est pas encore affecté, et les personnages disposent de 2 + score de Présence points de machinerie par mission.

- **24 à -24 : Etat d'équilibre**

A ce niveau, les choses sont normales : l'Horlogerie fonctionne correctement, les récits ne sont pas encore vraiment modifiés par le karma des personnages. Ils disposent du nombre classique de points de machinerie pour leurs missions.

- **25 à 49 : Foisonnement**

Les récits traversés par les horlogers paraissent plus complexes et plus subtils qu'à première vue. Des événements périphériques sans incidence sur le récit traversent la route des personnages, rendant parfois plus compliquée la compréhension des choses. Les protagonistes principaux de l'Histoire cachent des traits de caractère et d'autres personnages mineurs font leur apparition. L'Horlogerie n'est pas encore affectée à ce stade, et les personnages disposent de 4+ score de Présence points de machinerie par mission.

- **50 à 74 : Complexification**

Désormais, les histoires sont sérieusement plus denses : des événements nouveaux font leur apparition, parfois sans lien avec l'histoire, des surprises peuvent survenir à des endroits que les personnages pensaient connaître par cœur. Beaucoup des protagonistes de l'histoire jouent des rôles, cachent leurs véritables intentions complexes et se manipulent, nouent des alliances et trahissent. Le réseau des relations devient plus complexe que nature, et le mensonge devient la norme. Des crimes et des crises de folie surviennent de temps à autre spontanément. A ce moment, la vie des personnages dans l'Horlogerie semble devenir plus imprévisible, les événements étranges se succèdent dans leur entourage. La machinerie fonctionne à plein régime, leur fournissant 5 + score de Présence points de machinerie à chaque mission.

- **75 à 99 : Imbroglia**

Arrivé à ce niveau de Chaos, les contes sont si complexes et foisonnants qu'il est très difficile de les amener dans le sens désiré. De multiples thèmes s'y croisent, les événements annexes se multiplient au point de noyer parfois l'histoire principale. Les protagonistes servent des intérêts contradictoires, deviennent difficiles à comprendre et imprévisibles. La folie et le crime guettent à chaque instant. Dans l'Horlogerie, les personnages attirent les accidents et coups de chances incroyables. La machinerie s'emballe pour les soutenir, leur fournissant 5 + leur score de Présence points de machinerie.

- **100 et plus : Chaos total**

Impossible de s'y retrouver. Les protagonistes sont tous au mieux à moitié fous, leurs objectifs sont aussi incompréhensibles que les plans qu'ils mettent en œuvre pour les atteindre. De nombreux événements extraordinaires ou illogiques peuvent survenir à tout moment, rendant la poursuite de l'intrigue principale extrêmement complexe. Les récits deviennent un mélange indigeste de thèmes, d'idées impénétrables. Le Chaos rayonne autour des personnages dans l'Horlogerie, provoquant des événements incroyables. Les personnages déséquilibrent leur monde et s'attirent la colère des autres esprits. La machinerie fonctionne au-delà du raisonnable, fournissant aux personnages à chaque scène leur score de Présence en points de machinerie.

Note : Comme vous pouvez le constater, même avec la tendance de cercle vicieux de ce système, il faut sérieusement insister, à coup de 10 pts maximum par mission, pour atteindre des niveaux élevés de Stase ou de Chaos. Il y a déjà bien assez à faire avec une mission classique, mais vous êtes libre d'accélérer ce processus en donnant ou retirant plus de points. De même, ce tableau peut vous aider à simuler des événements graves au sein de l'Horlogerie. Que se passe-t-il si d'un coup, tous les récits se mettent à obéir aux règles d'une Simplification ? Y a-t-il eu une action au sein de l'Horlogerie qui a provoqué cette situation ? Comment l'enrayer ? Ce peut être une occasion de développer des histoires au sein de l'Horlogerie.

Section II : Progression et expérience

A la fin d'une séance de jeu, les personnages se voient attribuer des points d'expérience, récompensant leur investissement et leur permettant d'améliorer leurs capacités pour la suite de leurs aventures. Ce gain est indépendant de la réussite ou non de la mission (qui affecte déjà le score d'Equilibre)..

Expérience

A la fin de chaque séance donc, chaque horloger gagne des points d'expérience selon les critères suivants :

- 1 point pour avoir été présent ;
- 1 point pour avoir eu une idée intelligente, un bon plan au bon moment qui a véritablement été utile au groupe ;
- 1 point si un danger important a été surmonté au cours de la séance ;
- 1 point si le joueur a joué son horloger de façon mémorable, en prenant une décision difficile mais conforme au caractère de son personnage, par exemple ;
- 1 point si la mission a été terminée au cours de la séance.

Ces points s'accumulent au cours du jeu, et peuvent être dépensés avant de partir en mission pour améliorer les capacités du personnage :

- Augmenter une Caractéristique d'un point (sans dépasser le maximum autorisé, 5 pour un horloger classique) : 5 points d'expérience ;
- Augmenter une Compétence d'un point (sans dépasser le maximum autorisé, +10 pour un horloger classique) : 1 point d'expérience ;
- Gagner une Spécialité : 2 points d'expérience ;
- Gagner une clé de bronze ou améliorer une clé existante (obtenir une clé d'argent lorsque l'on avait que celle de bronze, par exemple) : 10 points d'expérience.

Nouvelles missions

Les personnages de ce jeu sont des esprits immortels et protéiformes, qui ne souffrent pas des blessures physiques de la même manière que les mortels. Lorsqu'un horloger repart pour une nouvelle mission, tous les dégâts et séquelles imposés à sa forme physique lors de la mission précédente sont annulés, à moins que le personnage ne soit mort pendant la mission. Ainsi, perdre un bras ou un œil en mission est handicapant car cette blessure reste jusqu'à la fin du récit en cours, mais sitôt reparti, l'horloger ne souffre plus d'aucune pénalité et pourra reprendre une forme en pleine santé lors du récit suivant.

Séance d'introduction : A la recherche de Barbe Bleue

La Barbe Bleue est un conte populaire qui s'adapte particulièrement bien à une mission d'introduction aux concepts de l'Horlogerie des Mondes. Il s'agit d'un conte simple, court et dont la morale est très facile à appréhender. La version la plus connue, celle de Charles Perrault (1697), est facile d'accès pour le conteur et les joueurs, si bien que tout le monde peut avoir pris quelques minutes pour lire le récit avant le début de la séance. Qui plus est, il comporte peu de péripéties et les personnages et lieux sont très peu détaillés, ce qui laisse une marge de manœuvre d'autant plus grande aux horlogers débutants.

Synopsis :

Les Architectes surveillent depuis longtemps une région de l'imaginaire où doit se dérouler le récit de Barbe-Bleue, cette histoire dans laquelle un homme terrifiant interdit à ses épouses d'entrer dans un cabinet de sa demeure, et les tue lorsqu'elles transgressent cet interdit. Sa caractéristique principale, comme son nom l'indique, est une barbe bleue qui lui donne un aspect effrayant.

Cependant, alors que le moment du conte approche (il reste 3 ans), il faut se rendre à l'évidence : personne n'est jamais né avec la barbe bleue dans ce monde, et le récit ne va pas pouvoir avoir lieu sans ce détail. L'Architecte de tutelle des personnages les envoie donc dans cette histoire remettre les choses en ordre. A première vue il ne s'agit que de teindre une barbe, ce qui ne devrait pas poser trop de problèmes et explique que les supérieurs de nos horlogers se soient permis d'attendre. Mais en pratique, les choses risquent d'être un peu plus complexes, et trois années ne seront pas de trop pour permettre à ce conte d'exister.

Cadre de jeu :

Le conte d'origine de La Barbe Bleue ne donne aucune indication de temps ou de lieu précise, ce qui permet de situer l'action dans le cadre que vous désirerez. Nous considérerons donc que notre récit se déroule dans une ville campagnarde de bonne taille, époque 17^e siècle, qui offre de nombreux commerces et une vie sociale foisonnante. La vie s'y écoule paisiblement et sans grande révolution pendant les trois ans où les personnages agissent. En quelque sorte, une ville comme il n'en existe que dans les contes, qui se suffit à elle-même et qui n'est pas influencée par l'extérieur ou les événements du monde, et que l'on appellera Pero.

Ce cadre de jeu simplifié est voulu par le conte lui-même, qui donne très peu de détails. Les joueurs auront bien assez à faire avec leur mission sans être influencés par une quelconque politique extérieure. Qui plus est, cela permettra aux horlogers d'endosser l'identité de leur choix. Toutefois si vous utilisez ce récit alors que l'Equilibre du groupe penche du côté de la Stase, ce cadre est encore simplifié : un village où tout le monde se connaît, réduisant grandement le nombre de figurants disponibles. Si en revanche, le groupe penche déjà vers le Chaos, des révoltes pourraient avoir lieu, des manifestations extraordinaires non prévues dans le conte, ou celui-ci pourrait se dérouler dans une ville

moderne offrant de nouveaux moyens technologiques. Ce serait aux personnages alors de s'assurer que cette modification n'influencera pas le récit.

Trois candidats et un Barbe Bleue

Rapidement, les personnages devraient se rendre compte que leur tâche ne se limitera pas à rendre une barbe bleue. Encore faut-il savoir qui devra recevoir ce cadeau parmi tous les habitants de Pero. En effet, le personnage de Barbe Bleue se distingue dans le conte par trois aspects à la fois, en dehors de sa pilosité inhabituelle :

- il est extrêmement riche (le conte insiste beaucoup sur ses possessions qui émerveillent sa jeune épouse et ses amies);
- il est effrayant et pourtant capable de se faire apprécier en quelques jours de sa toute dernière épouse ;
- il est furieusement psychopathe (il assassine ses épouses chaque fois qu'elles entrent dans son cabinet secret et semble au-delà de tout remords).

Il faudrait donc aux personnages un candidat qui se distingue par une immense richesse, une capacité à faire peur et à le faire oublier si nécessaire, et un tempérament violent, instable et meurtrier. Mais fort heureusement pour les habitants de Pero, et malheureusement pour les horlogers, ce type de prédateur ne court pas les rues. En réalité, après plusieurs jours d'enquête (Intellect + Information Diff. 10, jet étendu Objectif 40), les personnages pourront se rendre compte que personne ne correspond à ces trois critères à la fois. En revanche, ils pourront repérer trois candidats. Chacun d'eux a l'une des caractéristiques qu'ils recherchent, mais il lui manque les deux autres. Aussi les horlogers devront-ils choisir celui qu'ils préfèrent, et tenter d'influencer sa vie pour faire de lui un vrai Barbe Bleue.

- **Arsène le marchand**

Arsène est le plus riche marchand de Pero, et le seul dont la fortune vaille celle de la légende de Barbe-Bleue. Il a fait le commerce d'épices et de soies rares et s'est attiré tous les puissants de son pays comme clients. Personnage débonnaire allant vers la cinquantaine, il jouit désormais de la vie en compagnie de sa femme Jeanne, qu'il adore, et envisage de passer le relais à son fils adoptif de 13 ans, Pierre, lorsque celui-ci sera en âge de gérer ses affaires. Il est très apprécié de tous et organise de nombreuses fêtes populaires.

Si Arsène est assez riche pour coller au personnage de Barbe-Bleue, il est beaucoup trop équilibré et heureux pour cela. C'est un être sans tâche d'ombre, pas même des affaires louches à l'occasion : c'est un homme qui s'est fait seul et a toujours évité de nuire à son prochain. Qui plus est, il est plutôt joyeux et rondouillard, rien du personnage effrayant de Barbe Bleue. Du moins, tant que les horlogers n'ont pas bouleversé sa vie.

- **Claude l'écrivain public**

Claude est un jeune homme de trente ans, solitaire et sombre de caractère, qui vit seul de son travail d'écrivain public. Depuis toujours, son goût naturel l'a porté davantage vers

les hommes que vers les femmes, mais ses parents l'auraient tué s'il avait appris cela, et le jeune homme cache tant que possible ses préférences en s'isolant le plus possible du monde. Il sait par ailleurs que ses parents, nobles sans grande richesse, veulent le retrouver pour lui faire épouser une femme plus âgée que lui mais à la fortune imposante pour redorer le blason familial. Mais Claude déteste sa mère plus que n'importe qui au monde : fils unique avec un père maréchal au caractère trop doux et une mère autoritaire à outrance, il a reçu une éducation extrêmement stricte et a développé une haine profonde de sa mère et des femmes.

Claude semble être le candidat idéal pour obtenir les pulsions meurtrières de Barbe Bleue : forcer son mariage et l'amener à commettre l'irréparable ne devrait pas être impossible. Cependant, ce personnage n'a pas vraiment de richesse, et sa promesse a encore ses parents, ce qui implique que Claude ne pourra être maître de sa fortune qu'au prix d'un grand nombre de morts. Qui plus est, c'est un personnage au caractère fragile, plutôt frêle et peu doué pour les relations humaines. Ni effrayant, ni attirant, il est de ceux qu'on ne remarque pas, et ferait tout pour le rester.

- Jean le coquin

Jean est un hors-la-loi, un détrousseur au cœur dur et violent. Il a été abandonné très jeune par ses parents, et a appris à survivre au cœur de la rue en jouant des coudes et des poings. Arrivé à la trentaine, il paraît facilement dix ans de plus, et personne dans toute la ville n'aimerait le croiser de nuit, ni même de jour. Cependant, c'est une personne intelligente qui jusqu'ici a toujours réussi à échapper à la justice. Il sait se faire apprécier des gens qu'il croise lorsque ses intérêts sont en jeu, et peut faire montre d'une bonne éducation. Cela lui a permis de se trouver des emplois honnêtes régulièrement, le temps de faire profil bas et de se faire oublier.

Costaud et effrayant, mais capable de se faire des contacts, Jean est certainement le meilleur candidat pour un Barbe Bleue qui hante les cauchemars de ceux qui l'ont croisé. Par contre, il est très loin de la richesse nécessaire, et rien d'évident ne lui permettrait de l'atteindre dans de brefs délais. D'un caractère impulsif et légèrement paranoïaque suite à ses ennuis avec les forces de l'ordre, il faudra le pousser dans ses retranchements pour faire de lui un meurtrier psychotique, mais le défi n'est pas impossible à relever.

Premier meurtre

Quel que soit le candidat que choisiront les personnages, il faudra à un moment ou à un autre passer par l'étape du premier meurtre de Barbe Bleue. Celui-ci mérite d'être soigné dans ce récit, car les suivants vont en découler : Barbe Bleue tue à chaque fois sa nouvelle épouse parce qu'elle découvre le cabinet dans lequel il conserve le corps des précédentes. Mais pour quelle raison a-t-il assassiné la première, à une époque où ce cimetière étrange n'existait pas ? Quel piège lui a-t-il tendu pour se donner une bonne raison de l'égorger ? Et surtout, pourquoi s'est-il mis en tête de garder les corps dans cette pièce ?

Ces détails ne sont pas abordés dans le conte, mais les horlogers devront veiller à leur « bon » déroulement, car ils conditionneront sans doute la suite de l'histoire. Il n'est pas

nécessaire, par la suite, de jouer tous les crimes, mais le premier, puis les événements du conte en lui-même constituent des passages obligés.

Péripéties

Il est impossible de donner une trame à suivre qui contiendrait tout ce que les joueurs décideront de faire. Selon le personnage qu'ils choisiront pour devenir Barbe Bleue, selon leurs idées pour lui apporter ce qu'il lui manque, selon la manière dont ils choisiront de se présenter à lui, les possibilités sont innombrables et il vous sera sans doute facile de vous laisser porter par leurs propositions. Tirez les conséquences de leurs actes, et regardez ce qui arrive ensuite : un personnage décide de harceler Arsène le marchand et de le rendre paranoïaque, puis de lui faire croire que sa femme le trompe pour qu'il l'assassine de ses propres mains dans une crise de folie ? Alors ce Barbe Bleue sera un personnage méfiant avec les horlogers comme avec tous les autres, et il sera sans doute difficile de l'influencer. Un autre préfère contrôler un protagoniste avec la clé de l'Esprit et faire de lui un assassin pendant une scène, mais comment réagira ce dernier au moment où il se réveillera ?

N'oubliez pas de ne pas tomber dans les extrêmes. Une bonne idée mérite sans doute de réussir, et il n'est pas nécessaire de ne tirer que les conséquences négatives de ce que proposent les joueurs. Mais même si vous avez décidé que leur idée fonctionnera en fin de compte, rien n'interdit de leur imposer quelques épreuves avant la fin de l'histoire ou de leur faire quelques frayeurs.

Voici quelques idées de péripéties qui peuvent émailler votre récit et qui se régleront plus ou moins facilement selon les clés dont disposent les personnages :

- La barbe bleue

Élément évident qu'il ne faut pas pour autant oublier, Barbe Bleue a... la barbe bleue, ce qui est finalement peu commun. Il faut donc que les horlogers s'arrangent pour que leur meurtrier arbore aussi cette toison bizarre qui a fait sa réputation. Cela peut aller d'une simple teinture (mais pourquoi un homme se teindrait-il régulièrement la barbe en bleu, d'autant plus lorsque cela le rend repoussant ?) à une utilisation des clés (Mirages) qui pose d'autres questions : comment la victime de cette manipulation réagit-elle ? Pourquoi ne se rase-t-il pas ?

- Les recherches

Les premiers meurtres de Barbe Bleue sont passés inaperçus, ce qui est particulièrement étrange, si l'on y réfléchit bien. Il était le mari des disparues, et conservait leur corps chez lui. La garde n'est-elle jamais passée et n'a-t-elle jamais fouillé toutes les pièces ? Barbe Bleue n'a-t-il jamais été inquiété alors même que plusieurs de ses femmes ont connu la même étrange disparition ?

Les horlogers devront sans doute faire face à cette difficulté. Et si les pots de vin et les fausses pistes peuvent mettre finalement en déroute les forces de l'ordre, qu'en est-il des familles des disparues qui restent intimement persuadées, à raison, que Barbe Bleue est un

assassin ? Vous pouvez tirer sur cette corde tant que vous voudrez si vous souhaitez rendre la quête plus difficile, ou faciliter la tâche aux personnages à l'envi.

- La clé féerique

Dans le récit de Perrault, la clé qui ouvre le cabinet où sont entreposés les corps a une particularité unique qu'elle doit aux fées : souillée en tombant dans la mare de sang du cabinet de Barbe Bleue, il devient impossible de la nettoyer, et elle trahit ainsi celle qui s'en est servie. Dans le cadre de ce scénario, vous pouvez décider que la clé féerique sera trouvée facilement par Barbe Bleue sans que les personnages ne s'en mêlent, mais vous pouvez encore une fois compliquer les choses : la clé peut exister mais devoir être négociée avec un esprit puissant ou insaisissable, ou alors elle peut ne pas exister, tout simplement, et il faudra beaucoup d'ingéniosité pour la « simuler ».

- La dernière épouse de Barbe Bleue

La dernière épouse de Barbe Bleue est la plus jeune de deux sœurs, séduite par le meurtrier lors d'une virée dans une de ses propriétés. Les complications dues à cette jeune femme peuvent encore une fois être nombreuses : que se passe-t-il si l'aînée (la célèbre Anne de « Anne, ma sœur Anne... ») tombe amoureuse de BB et pas la cadette ? Quid si elle ne souhaite pas ouvrir la porte du cabinet et n'est finalement absolument pas curieuse ? Si ses frères n'arrivent pas à temps pour la sauver ?

- Duel de sosies

Vos joueurs peuvent avoir eu l'idée de s'intéresser à plusieurs personnes et de les « élever » en tant que Barbe Bleue en attendant de voir lequel serait le meilleur. Ou peut-être leurs plans avec le premier protagoniste ont-ils échoué et se sont-ils rabattus sur un autre. Mais si finalement, leur influence portait ses fruits *après* qu'ils aient abandonné leur premier Barbe Bleue « raté » ? Si l'histoire se retrouvait avec pour ainsi dire deux Barbés Bleues agissant chacun dans son coin ?

Rappelez-vous : Il n'est pas question d'utiliser l'ensemble de ces possibilités, plus les idées que vous ne manquerez pas d'avoir, pour rendre la tâche des personnages impossible. Mais simplement de pimenter ça et là l'action tout en laissant aux horlogers qui jouent finement la possibilité de se sortir de la situation en cours.

Points d'Equilibre

A la fin de la séance et si vous décidez de conserver les mêmes horlogers pour une prochaine partie, il sera temps de procéder à l'évaluation des points d'Equilibre des personnages. A titre d'exemple, si les joueurs ont eu des remords devant le fait de créer un psychopathe et qu'à la fin de l'histoire, on s'aperçoit que Barbe Bleue se contentait de garder prisonnière ses épouses au lieu de les abattre, ils verront leur Equilibre diminuer (penchant vers la Stase). Ils n'en perdront pas si leur meurtrier est un personnage cruel et sans nuances, car le conte le dépeint comme cela à l'origine.

Si par contre, leur Barbe Bleue devient un personnage tout en nuances, capable de grands sentiments humains tout en restant un tueur fou, ils complexifient et nuancent le personnage, et voient leur Equilibre augmenter et pencher un peu plus vers le Chaos.