

# Tic-tac

Un scénario ponctuel pour Château Falkenstein  
antoine.bauza@free.fr

*Ce scénario prend place dans une petite boutique d'horlogerie à l'ambiance aussi mystérieuse que poussiéreuse : les personnages vont en effet découvrir un lieu autonome et intrigant où les lois du temps cèdent parfois leur place aux phénomènes étranges et à la poésie mécanique.*

## Dramatis Personae

### *Josh Nerstberg, fantôme horloger*

Josh Nerstberg était un horloger passionné, un poète de la roue dentée et un génie du ressort à boucle. A tel point que son travail lui valut le prix de la confrérie des horlogers nains, la plus prestigieuse des récompenses de cet artisanat. Ce fut le seul élément marquant de sa vie sociale car l'homme passait la totalité de son temps dans son atelier, conversant uniquement avec de muets interlocuteurs : ses engrenages et ceux qu'il baptisa *les Douze*.

Pour marquer sa trentième année de carrière (1836-1866), il se lança dans la réalisation d'un chef d'œuvre. Malheureusement, la mort le faucha (**26 Janvier 1866** : il fut renversé par une automotive en fuite dans les rues de Munich) avant qu'il ne puisse terminer son ouvrage.

Son fantôme erre aujourd'hui dans son atelier, tournant sans relâche autour de la pendule inachevée...

### *Les Douze, lutins horlogers*

Ces petits Fae (25 cm de haut) occupaient déjà la bâtisse quand Josh est en devenu le propriétaire. Sympathisants immédiatement avec l'homme, ils continuèrent d'occuper le grenier, partageant le toit bienveillant de l'horloger.

A force d'observer l'artisan dans son travail, ils comprirent quelques unes des bases de l'horlogerie et notamment que ces délicats mécanismes nécessitaient d'être remontés régulièrement. Ils firent de cette tâche leur jeu de prédilection.

Ils furent extrêmement troublés par la mort de Josh et depuis ils essayent de comprendre pourquoi son fantôme hante les lieux.

Une idée brillante éclairé récemment leur esprit : demander de l'aide à quelqu'un en distribuant les cartes de visites de la boutique.

Les Douze ne parlent pas mais semblent parfois comprendre ce qu'on leur dit. Ils se ressemblent énormément (seul une oreille un peu plus pointue, une nuance dans la teinte des cheveux peuvent permettre de les différencier : une [Perception EXP](#))

## *Prologue*

*Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment*

Depuis quelques jours maintenant, **les Douze** distribuent des cartes de visite de l'horlogerie un peu partout dans **Munich**. Ils utilisent pour cela une psyché qui se trouve dans le grenier de la boutique. Par ce biais, ils se transportent, un peu au hasard, dans différents endroits de la ville, sortant des miroirs pour déposer les **cartes de visite** dans les poches de quidam qu'ils espèrent être assez curieux pour venir faire un tour à la boutique et peut-être leur venir en aide.

A côté de cette activité à vocation presque publicitaire, ils s'occupent d'entretenir la boutique exactement comme le faisait Josh. Ainsi, ils remontent régulièrement les pendules, les horloges et les montres de la boutique. Ils tentent également terminer le chef d'œuvre de l'artisan mais leurs connaissances et leur dextérité sont bien trop limités pour y parvenir.

### *Implication des personnages*

**Mars 1973**. Les Personnages se trouvent à Munich (pour une raison à la discrétion de l'Hôte, bien sûr) Ils ne sont pas obligatoirement ensemble, et ne se connaissent peut-être même pas. Dans tous les cas, ils doivent chacun recevoir une carte de l'*Horlogerie des Douze* : l'un des lutins l'a glissé dans leur poche ou peut-être avec leur addition à la terrasse d'un café...

### La carte de visite

De taille conventionnelle, son papier est légèrement jauni granuleux et quelque peu détérioré (par le temps et l'humidité). Elle est décoré d'une gravure figurant une montre à gousset : un gaufrage donne du relief à ses deux aiguilles qui indiquent **7h15**. Il y est inscrit :

*Horlogerie des Douze*  
*59, Elvenstraß*  
*München*

Les personnages, poussés par leur insatiable curiosité romanesque, ne devraient pas résister au plaisir d'aller y jeter un œil, d'autant que la boutique n'est très loin du lieu où ils se trouvent...

### *Note*

Les heures et les dates ont une importance capitale dans ce scénario, elles ressortent donc en **gras** dans le texte.

# Acte 1

*Où l'on découvre la vitrine d'une horlogerie fermée*

L'horlogerie est l'unique boutique d'une ruelle pavée, tortueuse et peu fréquentée, perpendiculaire à une rue commerçante active. Les personnages n'y croiseront qu'un vieux chat de gouttière, lequel détalera sans demander son reste quand il les verra approcher.

## La vitrine

La boutique est située au rez-de-chaussée d'une vieille maison de deux étages dont la façade accuse le poids des années : les murs s'effritent, les volets de bois sont branlants, leur peinture, vert Empire, caillée.

De part et d'autre de la porte d'entrée se trouvent les vitrines qui dévoilent, derrière leur vitres sales, les collections de la boutique : horloges massives, pendules de tous bois et autres montres à gousset. Un œil attentif (*Perception : BON*) constatera que toutes les montres fonctionnent (et sont à la même heure, à quelques secondes près...), sans exception.

Si un personnage plaque ses mains contre une vitrine pour tenter d'apercevoir le contenu de la boutique, il distinguera un comptoir, plusieurs horloges sur les murs, trois fauteuils et une table basse mais aucune source de lumière, ni signe de présence. Une *Perception EXCellente* permet de distinguer une silhouette humanoïde derrière le comptoir, sur la droite de ce qu'il semble être une caisse enregistreuse...

## L'enseigne

Au dessus de la porte, sur le fronton, fixée à la perpendiculaire du mur, une enseigne composée de deux horloges (recto-verso pour être vues des deux extrémités de la rue). Parfaitement à l'heure et synchronisées, elle émettent un léger tic-tac, perceptible uniquement dans le plus grand silence (ou bien, dans le bruit des pas et des voix, avec une *Perception EXPtionnelle*...).

## Comment entrer ?

La porte d'entrée est fermée et bien fermée. Il y a qu'un seul moyen de l'ouvrir (à moins que vos joueurs soient du genre musclé... Mais un tel acte de barbarie serait très déplacé et pas du tout au goût des occupants !) : son mécanisme d'ouverture est réglé sur l'horloge de l'enseigne. La porte s'ouvre donc tous les jours, matin et soir, à **7h15m00s** (pour la petite histoire, c'est l'heure à laquelle Josh ouvrirait et fermerait sa boutique). Elle reste ouverte jusqu'à **7h15m59s** (la précision à son importance, après tout, on est horloger ou on ne l'est pas !), après quoi il faut attendre un tour de cadran.

## Acte 2

*Où l'on pénètre dans un lieu à l'atmosphère étrange*

Les personnages devraient tôt ou tard réussir à pénétrer dans l'étrange boutique qui, n'en doutons pas, devrait déjà exciter leurs neurones. Voici ce qu'ils trouveront à l'intérieur :

### Coin salon

Trois fauteuils en cuir craquelé encerclent une table basse où reposent quelques exemplaires jaunis de quotidiens bavarois (**17 Novembre 1865, 6 Janvier 1866, 11 Janvier 1866**).

### Murs

Les deux murs latéraux ont quasiment disparu sous une colonie d'horloges. Les balanciers des pendules massives fendent impitoyablement l'air de leurs va-et-vient réguliers et infatigables, rythmés par les rotations à peine perceptibles des innombrables aiguilles en fer forgé qui glissent, à-coup par à-coup, à la surface des cadrans numérotés où chiffres arabes et romains laissent parfois place aux symboles abstraits.

### Comptoir

Un long comptoir occupe le fond de la pièce. Une caisse enregistreuse massive (en parfait état de marche, quelques pièces de monnaie dans le tiroir caisse...) et une petite sonnette d'appel en cuivre patiné en occupent, seuls, la large surface poussiéreuse.

### Automate

*(Présent d'un confrère de Josh, il est également entretenu, au même titre que les horloges, par les Douze.)*

Derrière le comptoir se tient, figé dans une immobilité rigoureuse, un automate de morphologie humanoïde. Sa peau de bois lustré laisse entrevoir, aux niveaux des articulations, les rouages complexes qui témoignent du génie mécanique des artisans de Nouvelle Europe. Ses mains sont posées à plat sur la surface du comptoir, sa tête est très légèrement inclinée sur le côté, son visage figé dans une expression dépourvue d'émotion. Il porte un chapeau : un haut-de-forme stylé, à la coupe et au textile de qualité.

### Porte de l'atelier

Il n'y a qu'une seule manière d'ouvrir cette première porte : il suffit pour cela d'utiliser la sonnette d'appel. L'automate se met alors en branle. Il redresse la tête, porte la main droite) à son chapeau et incline légèrement le buste vers l'avant, tout en se découvrant de son couvre-chef. Puis, son torse pivote et de la main gauche, il indique la porte d'un geste gracieux. Enfin, il reprend sa configuration initiale (*l'hôte est cordialement invité à mimer cette scène plutôt qu'à la décrire*).

## Atelier

C'est un pièce d'un vingtaine de mètres carrés avec un mur entièrement comblé par un meuble de rangement, composé d'une multitude de petits tiroirs s'élevant du sol au plafond, et indexés par des étiquettes (certaines ne sont plus lisibles). Une quantité impressionnante de pièces est soigneusement rangée ici. Des ressorts, des roues dentées, des clous minuscules, des vis miniatures. Bref, toute une panoplie de pièces détachées pour la mécanique de précision.

Le reste de la superficie est occupé par des établis et des tables de travail sur lesquels sont disposés des schémas techniques (annotés pour certains), des fragments de mécanismes et des outils.

Sur l'un des murs est accrochée une belle horloge dont les aiguilles sont arrêtées sur **9h54**. C'est visiblement un modèle à « coucou » puisqu'une petite porte fermée apparaît en dessous du cadran. Si les personnages la décrochent, ils verront, au dos, la signature de Josh Nerstberg ainsi que la date du **28 Novembre 1847**.

Deux photographies encadrent l'horloge : sur celle de gauche, on peut voir un homme d'une trentaine d'année (Josh) posant fièrement devant la façade de l'Horlogerie. Dans le coin inférieur droit, la date du **1<sup>er</sup> Juillet 1842** a été apposée. Sur la photographie de droite, un nain remet un superbe trophée d'horlogerie à Josh. Les deux gentlemen sont sur leur trente et un, tout sourire. A l'arrière plan, on aperçoit plusieurs silhouettes qui semblent applaudir. Le cliché est daté du **15 Octobre 1861**.

## Porte vers l'étage

Le mécanisme qui ouvre cette porte est lié à la pendule arrêtée qui repose sur le comptoir de la boutique. Pour ouvrir la porte, il faut remettre la pendule en marche, c'est-à-dire remonter son mécanisme. Si les joueurs observent la pendule, ils trouveront un orifice pour une clé remontoir (il est possible de faire tourner les aiguilles manuellement, mais cela ne remet pas le mécanisme en marche pour autant.).

Aucune des clés présentes dans les rangements de l'atelier ne convient. La bonne se trouve à la place du coucou de l'horloge de l'atelier. Pour la récupérer, il faut déplacer les aiguilles pour indiquer **17h42 (1<sup>er</sup> Juillet 1842)**, date à laquelle Josh a ouvert sa boutique, l'événement le plus marquant de sa vie d'artisan.

### *Ambiance*

Voici quelques conseils pour plonger vos joueurs dans l'ambiance de *l'Horlogerie des Douze* :

- ~ Insistez sur les tic-tac sonores, entremêlés et ininterrompus, qui bercent la pièce : les mécanismes sont plus d'une centaine à jouer leur partition monotone.
- ~ Faites ressentir aux personnages les plus sensibles, l'atmosphère toute particulière qui règne en ces lieux : passion, acharnement, tristesse et souffrance sont des émotions présentes et presque palpables.
- ~ Les Douze surveillent discrètement les personnages dès lors qu'ils ont pénétré dans la boutique. L'un d'entre eux pourrait être aperçu derrière le pied d'une chaise, à moins que ce ne soit qu'un rat...

### *Troubles temporels*

La présence mêlée des pièces d'horlogerie et des sentiments du fantôme tourmenté de Josh donne naissance à d'étranges phénomènes :

- ~ Une mouche immobile, suspendue dans son vol. Si 'un personnage la touche, elle reprend immédiatement sa course.
- ~ Une souris gagnant son trou à une vitesse anormalement rapide (ou au contraire, anormalement lente).
- ~ Une infiltration d'eau, dans un coin du plafond, laisse échapper des gouttes qui ne tombent pas toutes à la même vitesse.

### *Et si les joueurs ont retiré le haut-de-forme de la tête de l'automate ?*

Cela ne perturbe en rien le cycle de l'automate, mais l'hôte peut faire sentir aux joueurs que l'animation manque d'un petit quelque chose : un personnage sensible pourrait avoir l'impression que l'automate est triste sans son chapeau.

### *Et si les joueurs utilisent la force ?*

Ils risquent alors de casser quelque chose et de s'attirer l'animosité des Douze. Les lutins pourraient commencer par leur lancer un avertissement (sonnerie intempestive des horloges, bruits inquiétants) puis, si les personnages persistent dans ces exactions, tentaient de les faire fuir (leurs capacités de Fae leur permettent facilement de jouer quelques vilains tours...).

### *Et s'il y a un Fae parmi les joueurs ?*

Celui-ci sera bien évidemment tenté de passer à travers les portes fermées. Pour éviter ce comportement qui compromettrait sérieusement l'intérêt de ce scénario, vous pouvez affirmer que la présence de fer très importante dans la boutique empêche l'éthérité d'être efficace. Vous pouvez également renforcer les portes de fer...

## Acte 3

*Où l'on ne résiste pas au plaisir de pousser une nouvelle porte*

L'étage se trouve en haut d'un vieil escalier grinçant. Il abrite l'appartement du défunt Josh, ainsi que son fantôme...

### Hall

Il donne sur le salon en face, sur la cuisine à droite. Une porte (ouverte) donne accès à un nouvel escalier qui monte au grenier. Une photographie aérienne de Munich orne l'un des murs. Une glace et un petit meuble porte-clés (vide) en occupent un autre.

### Salon

Deux grandes fenêtres (fermées, double rideaux tirés) donnent sur la rue, côté vitrine. Il y a une grande cheminée et une petite réserve de bois sec. Une commode abrite quelques bouteilles d'alcool et des verres. Dessus, un chandelier et un vide-poche recueillent la poussière.

Sur un guéridon, les personnages pourront trouver un ouvrage volumineux, *Traité d'horlogerie, par Elrich Horlogeur, édition révisée et augmentée*. Le livre est fermé et il y a un marque-page à la page 347 (rien de particulier à cette page, à moins que l'hôte n'en décide autrement...).

Le guéridon est juste à côté d'un fauteuil confortable.

### Cuisine

Une toute petite pièce avec des placards, une table et deux tabourets. Il y règne une légère odeur de moisi et elle accueille une faune qui devrait rebuter les âmes sensibles : rats, cafards, mouches.

### Chambre

Le lit double y fait. A son côté, sur une petite table de nuit, une lampe de chevet, un réveil matin et un exemplaire d'*Invention Populaire* (Décembre 1866) prennent la poussière. Dans la grande armoire, des vêtements d'homme ont fait le régal des mites.

### Atelier privé

Cette pièce, beaucoup plus intéressante, devrait rapidement capter l'attention des personnages. Une table ovale en occupe le centre. Une horloge trône au centre de celle-ci : une superbe pièce faite de bois d'essences précieuses et de métaux éclatants. Les personnages constateront que la mécanique ne fonctionne pas et pour cause, elle est visiblement inachevée. L'une des petites trappes est ouverte, laissant admirer un jeu de rouages miniatures et complexes : un personnage avec *Artisanat BON* (ou *Bricolage EXC*) comprendra tout de suite qu'il manque des pièces à cet endroit.

Des pièces, justement, il y en a une quinzaine sur la table, posées sans ordre

sur des plans de coupes et autres schémas techniques.

### Grenier

Le grenier occupe en une unique pièce l'intégralité du deuxième étage. Trois petites fenêtres donnent sur la rue, toujours côté vitrine.

Il est rempli d'affaires de toutes sortes : des coffres, des malles, des cartons, etc. Il y a aussi quelques vieux meubles, abrités de la poussière par des draps, anciennement blancs. Dans le fond, une belle psyché devrait attirer leur attention car, contrairement aux autres meubles, elle n'est pas couverte d'un drap et n'est pas couverte de poussière pour autant. Si les personnages l'inspectent, ils pourront apercevoir des petites traces de pas dans la poussière du plancher.

Le grenier est le repaire des Douze : si les personnages n'ont pas encore fait leur rencontre, il devraient les rencontrer ici. Les lutins sont de nature méfiante et les personnages vont peut-être devoir se livrer à une partie de cache-cache entre les objets entassés ici.

### *Le fantôme de Josh*

Les personnages se sentiront mal à l'aise quand ils pénétreront dans son atelier (celui du 1<sup>er</sup> étage). Les plus empathiques d'entre eux auront la nette impression qu'une présence autre que la leur (ou que celle des Douze) occupe la pièce.

L'hôte peut choisir de faire apparaître le fantôme (à l'endroit souhaité : il peut parcourir librement les pièces de la maison) : un BON Courage est alors nécessaire pour ne pas défaillir.

Le fantôme de Josh est incapable de communiquer et il s'apercevra à peine de la présence des personnages. Il est obnubilé par son entrave, son chef d'œuvre inachevé...

### *Comment terminer l'horloge ?*

Les personnages devraient rapidement comprendre qu'il faut terminer l'horloge pour permettre au fantôme de Josh. Plusieurs voies peuvent mener à l'objectif :

- ~ Si le groupe comprend un personnage doté de quelques talents manuels (*Artisanat EXC*), il peut achever la mise en place des derniers rouages.
- ~ Un nain, même sans être un artisan confirmé, pourra intuitivement comprendre le mécanisme (*Bricolage EXP*)
- ~ Un thaumaturge aura sans doute quelque sorcellerie à proposer.
- ~ Une bonne méthode consiste à travailler de concert avec les Douze, lesquels ont déjà une bonne connaissance de la mécanique.



## *Epilogue*

*Où l'on met fin aux tourments d'un fantôme horloger*

Une fois que les personnages seront parvenus à achever le mécanisme (mettre en place les pièces manquantes, fermer le couvercle et remonter le mécanisme), un courant d'air glacial tourbillonnera dans le petit atelier. Ils verront alors apparaître, au dessus de l'horloge, la silhouette translucide de Josh qui leur adressera, à eux ainsi qu'aux Douze, un sourire et un regard empli de reconnaissance.

Puis, un cercle d'une vive lumière blanche prend naissance au plafond et aspire le fantôme vers un repos éternel. L'atmosphère mystique disparaît alors progressivement, et tout semble alors être rentré dans l'ordre. Les Douze sautillent et dansent de joie. Ils inviteront les personnages à regagner la boutique où ils leur feront cadeau d'une superbe montre à gousset chacun, en gage de leur gratitude.

Si les personnages reviennent sur les lieux un peu plus tard, ils s'apercevront que les horloges de l'enseigne se sont arrêtées (**0h00m00s**), comme pour saluer le repos mérité de Josh...

*Les montres offertes par les Douze*

Faites tirer une carte à chaque joueur pour déterminer la particularité de la montre qu'il a choisie :

- ~ Trèfle : montre boussole (très grande précision)
- ~ Carreau : montre baromètre (très grande précision)
- ~ Pic : montre d'exactitude (le mécanisme n'a jamais besoin d'être remonté)
- ~ Cœur : montre internationale (donne l'heure de plusieurs grandes capitales)
- ~ Figure : montre phosphorescente (aiguilles et chiffres brillent dans l'obscurité)
- ~ As ou Joker : montre des lutins horlogers (particularité à la discrétion de l'hôte...)

*Remarque*

Le cadastre s'apercevra bientôt que le propriétaire n'est plus de ce monde. Les Douze, pour être sûrs de converser leur pied à terre, pourraient très bien se débrouiller pour que les noms des personnages apparaissent miraculeusement dans les registres des propriétés. Qui sait, les personnages pourraient découvrir encore bien des choses dans cet endroit atypique ?

FIN