



Chronique perturbée

Une aventure pour Everyday Is Halloween,

Entre 3 et 5 joueurs.

Scénario pour le concours du Montagne de Jeux 2016.





Sommaire

Synopsis :	4
La trame de fond :	4
A - A rebours retrouvons nous dans le passé	6
A1 – Le début des boucles.....	6
Une rencontre historique	6
Miroir, mon beau miroir.....	7
A3 – Les miniatures.....	8
Voulez vous jouer avec moi ?	8
Les Chambres abandonnées.....	9
A5 – Le manège enchanté	9
B – Pour remonter les traces du future	10
B2 – Le manoir aux bêtes	11
Les animaux sont nos amis	11
Tombe la pluie	12
B4 – Le temple de tissus.....	12
The show must go on	13
Bas les masques.....	13
B6 – Enchevêtrement de verdure.....	14
C’est l’heure du thé.....	14
Promenons-nous dans les roses	15
C – Le dernier tour	15
Trouvez la source	16
L’heure des comptes.....	16



Annexe1 : Chronologie.....	17
Annexe 2 : plan de parc de Rochechair.....	18
Annexe 3 : les PNJ majeurs, sbires et autres créatures.	19
Annexe 4 : les personnages élus de Khronnika	20
Nikolai Stronghold	20
Aloisia d'Alexandrine :	22
Léonard Furrtower	24
Zélia Nuttall	26
Trynytys.....	28



Synopsis :

Personne ne se souvient de qui à inventé le système électrique de Rosamunland, très peu savent comment il fonctionne. Mais quelqu'un cherche à le réinventer. Roland Beskuël, ingénieur et horloger, a mis au point un système révolutionnaire, un réseau électrique indépendant dont le test final a lieu aujourd'hui à 14h au pied de la grande-roue du parc de Rochechair.

Le test démarre sans soucis sous l'orage, les instruments sont dans le vert, tout se passe bien. La foudre frappe, comme prévu. La tension monte, le seuil critique approche. Mais les instruments s'emballent, une vive lumière éblouie tout le monde.

Lorsque l'aveuglement de la foule se dissipe et une fois le vertige passé, les choses ont changé. Que s'est-il passé ? Pourquoi cette lumière, quel effet a-t-elle eu ?

La trame de fond :

Depuis plusieurs mois, Roland et son équipe mettent au point un réseau électrique domestique et privé pour le domaine de Rochechair.

Cette vieille propriété, retirée du centre de Rosamunland, a été oubliée lors de l'installation du réseau électrique dans le quartier, trop loin, peu intéressante. Les barons successifs ont cherché à augmenter l'attrait du domaine en installant un vaste parc offrant de nombreuses distractions. Mais rien n'y a fait. Avec le temps, Rosamunland s'est étendu, et le domaine n'est plus isolé. Mais hélas le savoir faire électrique n'est désormais qu'un simple souvenir, seul le Maître Electricien sait comment fonctionne, à peu près, le réseau, mais il ne sait pas comment l'étendre.

L'arrivée d'une nouvelle baronne, Juliette Froidebiz a relancé l'idée d'électrifier le domaine. Avec la rénovation du parc, cela lui permettra d'accueillir bals et autres festivités dans le luxe et la lumière. Pour cela, elle a choisi de faire appel à Roland Beskuël, un jeune ingénieur qui travaillait déjà sur l'électricité. Au début Roland travaillait seul, mais Juliette le rejoignit par simple curiosité et ennui. Voyant qu'il manquait de main d'œuvre, ils engagèrent d'abord Lizzie, puis, grâce aux dons de Louis Bourgon Dambredore, les assistants Léonard et Zélia. Depuis leurs travaux ont fait un bon en avant, même si l'étourderie de Lizzie les a retardés plus d'une fois.

Aujourd'hui c'est le grand jour, tous les tests précédents ont été positifs, un orage de grande envergure est prévu et le temps se confirme. Depuis une heure tous se prépare au coup de foudre qui lancera l'installation. Le tonnerre gronde, la foudre tombe une première fois sur la grande-roue, les mécanismes sont lancés. Les instruments indiquent que tout va bien mais qu'il faut plus de puissance pour que le système soit indépendant et auto-fonctionnel.

La foudre frappe à nouveau la grande-roue, la pression monte, tout comme l'excitation des témoins présents dans la salle de contrôle, anciennement le guichet : Louis et la demoiselle qui l'accompagne, Aloisia, son garde du corps Nikolai ; Roland, Juliette et Lizzie veillent que tout se passe pour le mieux. Ils sont assistés par Zélia et Léonard. A l'extérieur, plusieurs silhouettes observent intrigués, trois d'entre-elles sont identiques en tous points.

Le foudre frappe une troisième fois, une étrange étincelle partant de la pointe du paratonnerre, se met à courir le long du câble. Tous peuvent observer, le temps d'un instant, la silhouette accroupie près du Séquenceur de Dispersion installé au pied de la grande-roue.

L'étincelle continue sa course jusqu'au centre de contrôle, les instruments s'affolent, trop d'énergie incontrôlée, ça crépite de partout, Lizzie a un sourire victorieux. Un grand coup de tonnerre, « Sabotage » crie Roland, la lumière augmente au point d'en être éblouissante. Tout le monde ferme les yeux, « le séq... de ...persion » est à peine entendu, puis chacun est victime de vertige.



La mise en route de l'installation aurait fonctionné si Lizzie n'avait pas fait un branchement supplémentaire juste avant le séquenceur de dispersion. Elle a un tout autre but que les autres chercheurs : celui d'arrêter le temps afin de vivre éternellement.

Comment s'y est-elle prise ? Elle a suivi à la lettre les instructions de Kahos afin de brancher l'étrange montre qu'il lui a donnée. Kahos la comprend, il comprend sa douleur face au temps qui passe. Il lui a assuré que grâce à cela elle ne verra plus le temps passer et enfin les montres et autres pendules cesseront d'exister.

Kahos a bien prévu son coup, sans à la crédulité de Lenny(Lizzie) et l'ingéniosité de Roland, jamais il n'aurait pu obtenir l'énergie nécessaire pour prendre forme et gagner sa liberté. Kahos est facétieux de nature mais dérégler les horloges devient vite lassant, faire les choses en grand, en beaucoup plus grand, c'est mieux et tellement plus intéressant. Lui est coincé dans les horloges, montres et autres pendules, tandis que sa « sœur » Khronnika à la liberté de suivre le temps, de régner sur le cours du temps. Soit, il régnera sur le désordre le plus total et détruira sa « sœur ».

Pour cela il a besoin d'encore plus d'énergie que celle fournie par le système de Roland. Il ne lui manque pas grand-chose avant de pouvoir dépasser sa « sœur » et ainsi de se libérer définitivement de son joug. Quelques paradoxes, quelques horloges dérégées et le tour sera joué. A lui la liberté, à lui le monde et la réalité. Ce n'est pas ces idiots choisis par Khronnika qui l'empêcheront de réussir son plan.

Khronnika est inquiète, elle savait qu'il tramait quelque chose pour l'ennuyer, mais elle n'avait pas vue une telle débâcle venir. Elle sait que Kahos a tendance à s'ennuyer facilement mais jamais elle n'aurait imaginé une telle colère envers elle, un tel plan pour la blesser. Suivre le temps et garder sa chronologie n'est pas de tous repos, les erreurs et les modifications lui font du mal vu qu'elle en est la manifestation. Une horloge volontairement dérégée est comme une aiguille plantée dans la peau, une montre détruite est un bleu douloureux.

Elle sait que sa puissance n'est pas suffisante pour s'opposer personnellement à Kahos, c'est pour cela qu'elle déplace ses élus pour qu'ils soient au bon endroit au bon moment pour comprendre et évaluer la situation.

Les paradoxes créés par Kahos doivent être contrecarrés, et ainsi éviter les morts présents et à venir. Ceux qu'elle a choisis ont le plus de probabilités de réussite. Ils devront réparer les objets inconsciemment perdus par Kahos, empêcher les meurtres qu'elle sent venir, des autres humains et surtout débrancher l'objet de l'installation de Roland avant le troisième coup de foudre.

Précision au MJ :

Kahos a désorganisé le cours du temps, provoquant de multiples boucles indépendantes les unes des autres.

Les seules scènes « fixes » du scénario sont celle du début, A1, au Palais des Glaces, et celle de fin, C, au pied de la Grande-Roue.

Les autres scènes peuvent être jouées de plusieurs manières :

- Chronologiquement (annexe 1) mais les déplacements spatiaux sont imposés ;
- Spatialement (annexe 2) déplacements temporels ;
- Dans l'ordre numérique, voyages spatio-temporels ;
- ou dans n'importe quel ordre.

Cela ajoutera de la confusion et augmentera la sensation d'absence de contrôle, les joueurs étant baladés à travers le temps et l'espace par Khronnika.



A - A rebours retrouvons nous dans le passé.

L'éclair en frappant le centre de contrôle, avec l'aide de Kahos et l'intervention de Khronnika, à dispersé les témoins à travers le temps et l'espace. Khronnika a rassemblé ses élus à l'entrée du palais des glaces pour leur expliquer la situation. Kahos a dispersé les autres à travers tout le parc sans qu'ils n'aient conscience de la situation, puis s'amusera à les assassiner ailleurs à d'autres moments.

Les scènes du passé présentent ce qu'il arrivera si le futur n'est pas changé, elles donnent des indices pour éviter les meurtres futurs.

A1 – Le début des boucles

Lieux : Palais des glaces

Plage horaire : 10h à 11h

Cadavre: Louis

Objet anachronique : Œuf de Nuremberg, (technique : horlogerie /10 ou idée/15) cette montre de table est d'une technologie archaïque par rapport aux pendules, et autres montres à goussets, utilisés à Morte-bise. L'objet de 30 cm de diamètre pour 15 cm de hauteur fonctionne à ressort, malheureusement il manque actuellement la grande aiguille (qui indiquait la demi). La petite aiguille est entre le IV et V, et l'absence de cliquetis indique que les engrenages sont désactivés.

Khronnika

Manifestation éphémère du temps et de la chronologie, elle utilise un automate désactivé pour communiquer avec ceux qu'elle a choisis pour s'opposer à son « frère » Kahos. Contenir Kahos à la zone et déplacer ses « champions », lui demande beaucoup d'énergie, le temps lui est compté, elle le sait.

Sa voix est simple et rythmée mais possède le ton de l'urgence, car elle n'a que 8 heures et la force pour 7 sauts avant que Kahos ne s'étende sur Morte-bise puis sur le monde.

Une rencontre historique

Les élus de Khronnika apparaissent à l'entrée du palais des glaces, près du guichet. A l'intérieur de celui-ci, il y a un automate mais il semble désactivé. Le temps est à l'orage, la pluie tombe et le vent souffle. Si quelqu'un regarde sa montre, il verra qu'il est quelques minutes après 14h, et que le temps ne correspond pas, ils devraient être en plein orage.

Après quelques minutes l'automate se relève, se tourne vers les élus et s'adresse à eux :

*« Je suis Khronnika / Je suis éphémère.
Votre essais est une réussite / Votre essais est un échec
Le temps a besoin de votre aide / Le temps a besoin que vous les trouviez
Entre 4 pas en arrière / Entre 3 pas en avant
Comptez les pas, ceux à trouver / Comptez ceux à réparer
Pour défaire ce que Kahos a fait / Pour défaire ses méfaits
Terminez au point d'origine
Là où tout a commencé
Pour que la boucle soit bouclée »*

(Les « pas » représentent les sauts temporels, et « ceux à trouver » sont les 7 objets et les 6 cadavres)

Khronnika pourra répondre à quelques questions avec ses phrases courtes avant de libérer l'automate qui reprendra sa position initiale.



Tandis que les élus réfléchissent, Kahos est à l'œuvre et apparaîtra, en compagnie de Louis, dans le palais avec un bruit de déchirure impressionnant, suivis d'un bruit de verre brisé. Le bruit de déchirure représente une fracture dans la trame temporelle de Louis, qui se trouve à deux endroits dans le passé.

Kahos sais que sa présence a fait apparaître une horloge quelque part, car il se servira de la grande aiguille de celle-ci pour transpercer la gorge de Louis. Le bruit de verre brisé indique le point de chute de Louis, Kahos va enfermer le corps dans le coffre d'un banc du petit salon où ils sont avant de disparaître.

Pendant ce temps Roland, qui a également été transporté au palais des glaces, se trouve dans un autre salon en train d'examiner un œuf de Nuremberg dysfonctionnel. Il sait quel est le problème : il manque la grande aiguille, le mécanisme à l'intérieur à l'air de fonctionner puisque lorsqu'il le remonte le cliquetis se fait entendre, seulement cela dure quelques instants avant de s'arrêter. Remplacer la grande aiguille ne fonctionne pas non plus.

Roland Beskuël

Fils cadet de la famille Beskuël, Roland, 20 ans, possède un héritage confortable qu'il utilise pour ses recherches. Il n'a que faire des critiques des autres aristocrates oisifs, qui le qualifient de paysan pour ses travaux manuels. Il aime le travail d'ingénierie, la mécanique et l'horlogerie.

Il a dû batailler pour obtenir une place chez le maître horloger qui l'a formé, celui-ci le prenant pour un de ces dandy : volage et inconstant.

La curiosité naturelle de Roland l'a amené à quitter son quartier et à visiter Mortebise, découvrant ses merveilles et ses bas fonds. Depuis il a l'idéal de fournir à chaque quartier son propre système électrique, amenant ainsi la lumière dans toute la ville.

Ses travaux au manoir Rochechair lui permettent de tester ses idées vu que le domaine n'est pas relié au réseau de Rosamunland. Juliette est à la fois une aide précieuse et un frein à ses travaux, à cause de ses caprices. Lizzie pourrait avoir un avenir brillant, si elle n'était pas si étourdie. Léonard et Zélia sont tous deux efficaces et savent faire preuves d'initiatives, généralement bienvenues.

Miroir, mon beau miroir

Le palais des places est bien sûr constitué de vitres formant un labyrinthe, mais également de miroirs déformants donnant lieu à l'apparition de silhouette arrondie, étirée, rapetissée...

Certains sont plus étranges encore, là un miroir montre à quoi vous ressembleriez si vous étiez de l'autre sexe, ici un autre vous rappelle une rencontre oubliée, au fond d'un cul-de-sac celui-là dévoile quelques secondes d'un futur probable. Ces miroirs sont évidemment pleins de magie ou de l'essence d'une créature de la nuit.

Puisqu'il s'agit d'un labyrinthe, s'y balader peut demander quelques talents d'observations afin d'éviter de se heurter aux vitres et de s'orienter à travers le dédale. Afin de se reposer un peu, plusieurs salons sont dispersés dans le palais, chacun est disposé de la même manière : une table ronde recouverte d'une nappe blanche, d'une cruche d'eau et de verres, d'une coupelle pleine de biscuits. Elle est entourée de deux bancs à coffre en bois massif avec des coussins confortables.

Le salon où est mort Louis se distingue d'abord par la vitre brisée puis par les éclaboussures et les traces de sang visibles un peu partout dans la pièce : les vitres, le sol, la nappe et l'un des bancs. Une étude un peu plus poussée permet de voir l'accumulation de sang près du banc et goutant sous le banc. Dans le coffre il est difficile de voir la marque de l'infini (∞) inscrite au sang sur sa main gauche, ni où est la blessure et donc de trouver la grande aiguille encore plantée dans le cou de Louis.

Le salon où se trouve Roland est à l'opposé de celui où se trouve le cadavre. Roland ne s'inquiète pas de la présence de visiteurs, il les reconnaît, seul l'œuf occupe son attention. Cependant il expliquera ce qu'il a trouvé et ses hypothèses. S'ils ont trouvé la grande aiguille, il s'empressera de la réinstaller et de remonter le mécanisme. Celui-ci fonctionnera à merveille et indiquera 4h40.



L'objet réparé, les élus n'ont plus rien à faire ici. Khronnika les transportera ailleurs dans une lumière aveuglante.

Si au bout d'une heure, ils n'ont rien trouvé, Khronnika les déplacera tout de même, espérant qu'ils soient plus efficaces la prochaine fois. Avant de disparaître ils entendront un lointain bruit de déchirure.

A3 – Les miniatures

Lieux : La maison de poupée

Plage horaire : 12h à 13h

Cadavre: Lenny

Objet anachronique : Réveil mécanique Sonnefor à piles, (technique : horlogerie /15 ou idée/20) réveille-matin avec deux cloches, pouvant faire un bruit du tonnerre. L'objet de 15cm de hauteur est arrêté sur 3h45, une troisième aiguille pointe entre III et IV. En examinant l'objet, on peut remarquer que l'emplacement du marteau à cloches est vide, et l'absence de cliquetis indique que l'appareil est à l'arrêt. A l'arrière une petite trappe est ouverte correspondant à l'emplacement d'une pile, dessin à l'appui.

Contrairement à la disparition qui est voyante, l'apparition est beaucoup plus discrète. Les élus atterrissent dans le salon de la maison de poupée dédiée à la vie paysanne. Cette partie de la maison rassemble dans une pièce en L tout ce qu'il faut pour vivre. Une vraie vitrine, poupées comprises. Les meubles sont simples et pratiques mais pas à la taille d'un humain adulte, les objets sont miniatures mais utilisables par un enfant. Fouiller cette pièce n'apporte rien, si ce n'ai que la pièce a du coûter cher, et qu'un passage se trouve caché derrière un pan de bois.

Trys, Nys et Tys

Automates triplètes, elles sont identiques en tout point ou presque : Trys est sourde mais danse parfaitement, Nys est aveugle mais chante tel un ange et Tys est muette mais sa musique transmet tout ce qu'elle a à dire.

Les triplètes aiment le carrousel, la maison de poupée et la grande-roue qu'elles considèrent comme leur maison. Les recherches de Roland ne les enchantent pas, trop de nouveauté pour le domaine.

Elles sont parfois facétieuses, se faisant passer pour statue immobile pour surprendre les visiteurs. Elles n'aiment pas l'hostilité, et entraineront les agresseurs vers des lieux plus dangereux tels le labyrinthe ou la ménagerie.

Elles pourraient passer pour des fillettes de haute noblesse avec leurs belles robes à volants et dentelles, mais leurs cheveux impeccablement coiffés et leurs articulations de céramiques trahissent leur nature mécanique, tout comme la clef caché sous leur chapeau. Clef qu'elles doivent remonter toutes les semaines.

Voulez vous jouer avec moi ?

Un joli chant peut être entendu, une berceuse, la voix est claire et enfantine. A nouveau le bruit de déchirure retentira, un réveil sonnera avant de s'éteindre brutalement. Le chant ne semble pas avoir été perturbé et continu.

En passant derrière le panneau de bois, il est évidant que le thème de la maison a changé car on peut ainsi découvrir la cuisine d'un riche domaine. Ici les meubles sont de métal et de céramique, la batterie de cuisine en cuivre et les couverts en argents et céramiques. En sortant de la pièce un couloir où donne une fenêtre offrant une vue sur la grande-roue et 3 portes, l'une mène visiblement à l'extérieur, la suivante donne sur un salon et la dernière sur la chambre de la princesse.

Le chant provient du salon, où l'une des poupées a visiblement pris vie et s'occupe de ses sœurs. Il s'agit de Nys, une automate saltimbanque qui apprécie de jouer à la poupée avec les enfants lorsqu'il y en a. Nys est aveugle mais elle ne semble pas craindre les visiteurs, leur demandant de jouer à la dinette avec elle. Refuser l'ennuiera et elle refusera de répondre à la moindre question temps qu'ils n'accepteront pas de prendre le diner en sa compagnie.



Elle essaiera de garder ses visiteurs le plus longtemps possible, parlant de la pluie, du beau temps et de l'orage à venir qui d'après elle sera d'une grande puissance. Il est possible de remarquer la pendule de parquet dans un coin et que celle-ci fonctionne parfaitement indiquant midi et demi passé.

Plus loin, sur le buffet on peut remarquer une coupelle en céramique contenant un petit objet cylindrique de métal et de matière étrange (une pile). Questionnée à ce sujet Nys expliquera que l'objet est tombé dans la coupelle il y a peu, au même moment que la sonnerie s'est arrêtée peu après le bruit de déchirure venant des chambres abandonnées. Elle expliquera comment y aller sans passer par l'extérieur, si le passage n'a pas déjà été découvert dans la chambre.

Les Chambres abandonnées

C'est ainsi que sont désignés les dernières pièces de la maison de poupées car elles n'ont pas encore été rénovées contrairement au deux premières parties. Ici tout est silencieux, une couche de poussière recouvre le sol. Les murs sont nus et les quelques meubles restant sont recouvert de draps poussiéreux. La configuration est semblable à la partie précédente, un couloir et deux pièces et il n'y a pas de cuisine.

Dans le salon, il n'y a presque rien : une table et une causeuse ne meuble que chichement la pièce, un sinistre portrait semble suivre les visiteurs du regard.

Dans la chambre, des traces dans la poussière indiquent que la chaise à bascule a visiblement été déplacé récemment et que deux personnes sont apparues et se sont déplacées près du lit. Pas de traces venant ou repartant de la chambre autres que celles laissées par les élus.

Derrière les rideaux du lit à baldaquin les élus découvriront le corps de Lenny, il leur faudra peut-être un peu de temps pour reconnaître en cet homme leur collègue, Lizzie. Celui-ci à l'air de dormir mais un examen (soin) permettra de définir que le marteau miniature d'horlogerie planté dans sa tempe est la cause de la mort. Le saignement fut peu abondant par rapport à Louis, mais le même symbole de l'infini (∞) est dessiné sur son front.

Le coffre de bois au pied du lit ne contient rien de plus qu'un Sonnefor, cet horrible réveille-matin. Celui-ci possède des pièces manquantes : le marteau des cloches et à l'arrière il n'y a pas de quoi remonter l'appareil mais uniquement une petite trappe qui est ouverte découvrant l'emplacement d'un objet représenté par un dessin. L'objet dessiné ressemble à celui trouvé dans la coupelle. Une fois celui-ci inséré et après avoir remonté le marteau entre les deux cloches (horlogerie), le Sonnefor semble fonctionner et se met à sonner.

L'objet réparé, les élus n'ont plus rien à faire ici. Khronnika les transportera ailleurs dans une lumière aveuglante.

Si au bout d'une heure, ils n'ont rien trouvé, Khronnika les déplacera tout de même, espérant qu'ils soient plus efficaces la prochaine fois.

A5 – Le manège enchanté

Lieux : Le carrousel

Plage horaire : 11h à 12h

Cadavre: Juliette

Objet anachronique : Horloge numérique à pile, (technique : horlogerie /20 ou idée /25), cette horloge ressemble à un carré de verre sombre. L'affichage digital indiquant 17:55 ainsi que le décompte des secondes est faible et clignotant. L'un des coins est abimé ainsi que taché de sang séché. A l'arrière une petite trappe est ouverte à l'emplacement des piles, dessins à l'appui.



L'arrivée sur le carrousel est délicate, chacun est déposé à un endroit différent, qui dans le carrosse, qui sur un cheval, qui au deuxième étage, qui dans une montgolfière, qui dans une tasse. Le carrousel a un étrange comportement. Il tourne quelques secondes puis s'arrête, puis repart. Les bords extérieurs du carrousel sont glissants et parfois une rafale de vent amène la pluie vers l'intérieur.

Une sixième personne est présente sur le carrousel et elle ne semble pas gênée par les mouvements saccadés de celui-ci, ses mouvements sont parfaitement synchronisés avec le manège. Il s'agit de Trys, elle et le carrousel sont synchronisés sur l'horloge, 4 secondes de marche lorsque celle-ci est éteinte, 1 seconde d'arrêt lorsqu'elle est allumée.

Si les élus cherchent à discuter avec Trys, elle les fixe intensément (elle lit sur les lèvres) avant de répondre d'une voix éraillée et fluctuante, parfois à côté de la plaque et bien sur saccadée. On peut rapidement se rendre compte qu'elle est sourde, mais cela ne semble pas la déranger dans sa danse. Elle entraîne les élus tout autour du carrousel, leur faisant faire plusieurs fois le tour, mais elle évitera toujours la zone du carrosse. Si personne n'y fait attention au bout d'un moment l'eau de pluie finira par faire s'écouler le sang goutant du coffre du carrosse, indiquant la position du cadavre de Juliette.

Trys restera cachée dans la tasse de l'autre côté du carrousel tant que le corps de Juliette sera visible. Trys appréciait Juliette qui venait parfois la rejoindre pour faire un tour de carrousel. En extirpant Juliette de son coffre, un œil vif pourra remarquer les deux objets s'échappant des doigts souples de la morte. Il s'agit de deux objets cylindriques de métal et de matière étrange (deux piles). Juliette a été violemment frappée à la nuque par un objet relativement pointu et le symbole de l'infini (∞) est présent au dessus du cœur.

Trys pourra leur indiquer qu'ils peuvent trouver une pendule vers le guichet du carrousel derrière un automate désactivé. Après quelques acrobaties, elle pourra être décrochée et avec l'insertion des piles, si fait selon le dessin, son affichage arrêtera de clignoter. Les élus auront quelques instants pour observer le carrousel tourner comme il faut avant de disparaître à nouveau.

B – Pour remonter les traces du futur

Les scènes du passé auront peut être permis aux élus de découvrir à quelles heures ont eu lieu les assassinats : Lenny/Lizzie à 15h45, Louis à 16h40, Juliette à 17h55. Seul Roland semble avoir échappé à la folie de Kahos mais cela reste à prouver.

Dans les scènes à venir, Kahos va pointer le bout de son nez afin de mettre encore plus le bazar et les automates du domaine ne sont pas content : deux des leurs ont été désactivés bien avant l'heure et la troisième est manquante. Ils tiennent les 7 enfants présents pour responsables et ils ont bien l'intention d'obtenir des réponses.

Kahos

Il est l'incarnation du désir d'arrêter le temps, de ne plus vieillir et du désordre temporel. Il n'a pas de forme réelle normalement.

C'est grâce à Lenny qu'il a pu apparaître. Il lui a donné l'objet qui lui permettra, si Lenny suit ses instructions, d'arrêter le temps et ainsi de ne plus vieillir.

L'orage électromagnétique, en touchant l'objet anachronique, a énormément perturbé le cours du temps et donc donné de la force à Kahos lui permettant de prendre forme plus souvent et de créer d'autres perturbations, notamment des paradoxes.

Sa présence provoque également l'apparition d'objets détraqués mesurant le temps.



La météo a également été perturbée par le travail de Kahos. A peine une heure après l'incident, l'orage s'est dissipé, le soleil commence à percer et le vent finira par disperser les derniers nuages.

B2 – Le manoir aux bêtes

Lieux : Ménagerie

Plage horaire : 16h à 17h

Cadavre: Nys

Objet anachronique : Clepsydre, ou montre à eau, (technique : horlogerie /10 ou idée/15), en céramique l'objet est composé de trois vasque dont la dernière est visiblement prévu pour compter 12h, selon les graduations. L'écoulement de la seconde vasque est visiblement perturbé (par l'œil de Nys) vu que seul un fin filet d'eau s'en écoule dans le réceptacle, tandis que l'eau venant de la première vasque est évacuée par le dévidoir à trop plein.

Les voyageurs du temps arriveront séparés en deux groupes, les uns dans la volière, les autres dans la réserve. Chacun pourra cependant entendre les voix de Juliette et Louis, visiblement en pleine querelle amoureuse. Les deux finiront par se séparer, Juliette pour sa tea partie de 17h au kiosque, Louis désœuvré vagabondera dans les couloirs de la ménagerie observant les animaux présents, caressant les moins dangereux.

Louis Bourgon Dambredore

Louis appartient à l'aristocratie et a fait ses classes à Mesembrine, avec son ami Gustave de Rochechair. Moins riche que Gustave, il a longuement courtisé Juliette espérant récupérer le domaine. Actuellement Juliette le délaisse, apparemment trop intéressée par son projet d'installation électrique au manoir, en finançant celui-ci Louis compte gagner l'approbation de Juliette, et ainsi la ramener dans son lit définitivement.

La trentaine, Louis porte les favoris, jabot double et costume émeraude taillé sur-mesure. Toujours charmant et souriant, son regard perçant témoigne d'une intelligence vive et calculatrice.

Louis cherche à attiser la jalousie de Juliette en apparaissant accompagné d'une belle demoiselle, Aloïsia, leurs relations est purement professionnelle.

Il est également toujours accompagné d'un garde, Nikolai, dont l'aspect patibulaire à calmer de nombreuses ardeurs.

Les animaux sont nos amis

Ceux prisonniers de la volière devront se faire discrets pour ne pas se faire attaquer par les occupants, ceux-ci n'aimant pas les inconnus. Certains animaux enfermés dans les cages sont inoffensifs, mais d'autres seraient un réel danger en liberté. Trois cages vides semblent accueillir de grands carnassiers.

Plus l'heure de l'assassinat de Louis approche et plus les animaux semblent s'énerver. Les cris de chacun semblent agacer les autres et très vite cela devient une vraie cacophonie. Certains se jetant contre leurs barreaux cherchant à sortir. S'il les élus sont près de Louis à l'heure dites ils pourront peut-être voir apparaître Kahos qui aura pris les traits de Juliette afin d'inciter Louis à le rejoindre en lui promettant amour et bonheur. Certains animaux arriveront à sortir de leurs cages aidés par Kahos, et ils attaqueront les élus créant ainsi une diversion. Quelques minutes après l'heure dite (16h30) si Louis n'a toujours pas rejoint Kahos, celui-ci abandonnera pour cette fois en les maudissant tous. Il faudra en même temps s'occuper des animaux enragés. Si Louis rejoint Juliette, ils disparaîtront silencieusement dans une pluie d'étincelles noires.

La seule créature qui n'a, semble t'il, pas été affectée par Kahos est un énorme tigre qui observe les humains avec des yeux beaucoup trop intelligent. A ses pieds se trouve une petite fille peut-être sans vie. (Si la scène A5 a été jouée les vêtements de Nys pourront être reconnus). Nys a l'infini(∞) marqué sur ses yeux.



Comment récupérer l'enfant ? L'animal semble tranquille mais s'ils tentent d'entrer dans la cage, ce ne sera plus le cas et il défendra son territoire. Une partie de la grille est amovible, probablement pour y faire passer la nourriture et l'eau. Le félin n'attaquera pas la fillette mais fera peur aux élus pour s'amuser.

Tombe la pluie

Pendant leur exploration de la ménagerie, les élus se seront peut-être intéressés à l'étrange cascade près de la volière : le système de récupération des eaux de pluies pour la ménagerie. Celui-ci a été transformé en clepsydre par la présence de Kahos, mais visiblement, encore une fois, quelque chose cloche. Après avoir analysé le système, il est évident qu'il y a un objet qui obstrue l'écoulement du second réservoir.

Le second réservoir est trop grand pour toucher le fond avec les doigts et l'œil qui est coincé est trop petit pour être attrapé avec un outil, qui veut piquer une tête ? Bien sûr d'autres solutions peuvent être envisagées pour récupérer l'œil de Nys. Le temps est compté, 17h approche et l'automate qui s'occupe de la ménagerie, Henry, se rapproche. Il est guère heureux de voir dans quel état de se trouve son domaine, et demandera des explications, Louis ayant profité du désintérêt des élus pour partir.

Automates du domaine de Rochechair

Ces automates considèrent le domaine comme leur propriété qu'il prête gracieusement aux humains. Chacun à son coin préféré et la majorité d'entre eux voient leurs « locataires » comme des enfants dont il faut prendre soin ou des animaux de compagnies. Ceux indisposés par la présence d'humain restent dans leurs coins généralement.

Ils sont cependant méfiants vis-à-vis des 7^{èmes} enfants à cause de leurs versatilités, leurs attaques irraisonnées envers toutes les créatures de la nuit qu'elles soient agressives ou non.

Si Nys a été sorti de la cage sans violence, Henry accusera les élus de lui avoir fait du mal, si elle y est toujours, il voudra savoir pourquoi elle y est. Si Louis n'as pas pu s'éclipser, c'est à lui que s'adressera en premier Henry, puis vers Trynytys. Toute réaction agressive pourra mettre Henry sur le pied de guerre, et il cherchera à éliminer les assassins de Nys.

Avec beaucoup de persuasion, Henry (qui a un faible pout Trynytys) peut être convaincu de leur bonne volonté. Il les aidera pour Nys et s'ils ont pu récupérer son œil, acceptera de l'amener à celui qui pourra s'occuper d'elle. Concernant la clepsydre, qui ne fait pas partie de la ménagerie, il ne sait rien.

17h, l'heure s'est écoulée totalement et les élus seront transportés vers leur nouvelle destination. Henry et peut-être Louis assisteront à leur disparition dans un éclair éblouissant.

B4 – Le temple de tissus

Lieux : Le chapiteau

Plage horaire : 15h à 16h

Cadavre: Trys

(La scène A3 doit avoir été jouée avec cette scène)

Objet anachronique : Grand sablier (technique : horlogerie /10 ou idée/15), suspendu sur un engrenage géant, ce sablier de verre et de bois mesure environs 2m de hauteur et il mesure l'écoulement d'une journée. De fines gravures dans le verre permettent de donner l'heure. Le sablier a été positionné à l'horizontal artificiellement et le corps de Trys est enfermé dans l'un des bulbes.



The show must go on

Les élus arrivent dans les gradins d'une piste de cirque, il n'y a personne aux alentours et l'objet à trouver ne peut pas être raté : il est au centre de la piste et Trys est coincée dans l'un des bulbes. Hélas l'accès au sablier est gardé car il est dans la cage où se trouvent trois gros tigres. Vers 15h30, un automate, Léo, arrivera, c'est lui qui s'occupe de dresser les animaux, et il ne faut pas leur faire du mal. Cela met très en colère Léo. Il restera raisonnable et aidera, si besoin, à faire sortir les tigres et à sortir Trys.

Bien sûr la cage possède une entrée pour les animaux afin de leur permettre d'aller et venir, mais dans les coulisses leurs cages individuelles ne peuvent pas être toutes les trois installées devant la sortie. Il faudra donc un peu de muscles et de sueurs pour les déplacer et ainsi faire sortir, un par un, les grands félins.

Une fois la cage vide, le sablier pourra être examiné : une trappe se trouve au fond de chaque bulbe et le mécanisme qui permet de le retourner a été coincé. Les trappes sont à peine assez larges pour y faire passer Trys, mais il est possible que la petite stature de Trynytytys lui permette, avec un peu de contorsion, de s'avancer suffisamment pour attraper la fillette. Retirer l'objet coincé entre deux engrenages demande de la force et de la coopération, afin de faire jouer les rouages en contre-sens de celui qui à décroincer.

Trys n'as pas été endommagée, visiblement, mais un examen méticuleux montre que ses engrenages sont plein de sable et qu'elle porte la marque de l'infini(∞) derrière les oreilles.

Bas les masques

Kahos, sous la forme d'une silhouette encapuchonné, est déjà présent dans le chapiteau, il discute tranquillement avec Lenny qui est entrain de quitter son costume de Lizzie, retirant couche de maquillage et couche de vêtements dans l'une des loges du chapiteau. En étant discrets, il est possible de les écouter raconter par le menu ce qu'ils ont fait et pourquoi, il est évident qu'ils se connaissent depuis un moment.

Perturbés dans leurs conversations, Kahos disparaîtra rapidement laissant Lenny seul face aux accusations car il est certain que Lenny ne le trahira pas. Lenny, quand à lui, est convaincu que ce qu'il a fait est pour la bonne cause et il pense ainsi avoir permis aux gens de ne plus souffrir, ni du vieillissement, ni de la perte d'un être cher à cause de l'âge.

Lenny se moque également des autres chercheurs, arguant que sans lui rien n'aurait pu se faire. Il se moque de Roland, de sa crédulité, de Juliette et de ses manières, de Zélia pour son aspect différent et de Léonard pour être faible. Il crachera tout ce qu'il a sur le cœur, cherchant à gagner du temps car Kahos à promis de venir le chercher pour une vie d'éternité.

Pendant ce temps Kahos est entrain de prévoir une diversion que devrait occuper les élus. Il ouvre aux tigres et ceux-ci énervés par sa présence, cherche à l'attaquer puis s'attaqueront les uns les autres

Lenny Horsecar, dit Lizzie

Fils d'un prestigieux horloger, Lenny a grandi entouré par des montres, pendules et autres objets comptant le temps en tout genre. Cela l'a profondément affecté, notamment à cause de son père qui était obsédé par le passage du temps. Lenny a ainsi développé une fascination et un dégoût du temps en général, il n'aime pas les montres mais il faut qu'il en ait une qui soit déréglée.

Lenny aurait pu vivre longtemps comme cela mais l'apparition de Kahos, d'abord dans ses cauchemars puis dans la réalité, l'a poussé à participer au projet de Roland, espérant ainsi arrêter le temps pour ne jamais mourir

Lenny se fait passer pour une femme afin de garder profil bas avec Roland, même si du coup il s'attire les foudres de Juliette. Il se méfie de Zélia et Léonard dont l'efficacité complique sa tâche.



lorsqu'il aura disparu ou à toute autre forme de vie. Lenny profitera de cette distraction pour échapper aux visiteurs et ainsi se jeter dans les bras de Kahos afin de disparaître.

16h, l'heure s'est écoulée totalement et les élus seront transportés vers leur nouvelle destination dans un éclair éblouissant. Lenny ne pouvait pas être sauvé, pas contre son gré.

BG – Enchevêtrement de verdure.

Lieux : Le labyrinthe

Plage horaire : 17h à 18h

Cadavre: Roland

(La scène A5 doit avoir été jouée avec cette scène)

Objet anachronique : pendule à poids (technique : horlogerie /10 ou idée/15), cette pendule à l'air de sortir de chez un antiquaire, patinée par le temps, certains engrenages semblent rouillés, le tout fonctionnerait mieux si le poids et sa chaîne n'étaient pas manquants.

Kahos a déjà cherché à récupérer Juliette et à tuer Roland mais lorsqu'il est apparu ils étaient trop entourés pour qu'il puisse faire quelque chose. Cependant sa présence a fait apparaître la pendule à poids

Juliette Froidebiz, Madame de Rochechair

Née Ruth Freudovna il y a trente ans, parmi la noblesse d'Hurlevents, Juliette est arrivée avec sa famille à l'adolescence. Sujet de médisances, de cruautés et de moqueries pour sa chevelure feu et ses manières paysannes, elle supporta mal le rejet des habitants de Rosamunland et disparue. Elle a réapparu dans le quartier pour son mariage avec le baron Gustave de Rochechair, brune comme le charbon avec les manières d'une aristocrate de Rosamunland.

Veuve, elle vit seule au manoir en compagnie des servants et de son amant actuel, Roland. Son fils préférant le confort de Mesembrin, la demeure familiale.

Juliette a développé son goût du luxe et du faste ainsi qu'une personnalité capricieuse, possessive et dominatrice. Juliette, en participant aux recherches de son amant, cherche à montrer qu'elle n'est pas qu'une cruche sans cervelle et que les femmes ne sont pas plus sottes que les hommes.

C'est l'heure du thé

Juliette avait prévu de prendre à 17h le thé dans le patio du labyrinthe après l'expérience et tous avaient été invités afin de fêter leurs succès. Bien évidemment les élus seront en retard vu qu'ils apparaîtront dans le labyrinthe et qu'il leur faudra trouver leur chemin au milieu des roses jaunes. Heureusement que le soleil brille ainsi il leur indique où ils se trouvent dans le dédale.

En arrivant au kiosque, les voyageurs pourront remarquer que seuls Juliette, Roland et des serveurs automates sont présents. Après s'être fait réprimander pour leur retard, ils seront conviés à s'installer. Au milieu des conversations, il ressortira que Lizzie avait refusé l'invitation et que Louis est, soit affreusement en retard (si Kahos l'a attrapé), soit parti vagabonder dans le labyrinthe après avoir grignoté.

Accroché au dessus des escaliers montant au patio se trouve une pendule visiblement à l'arrêt sur 13h. Juliette et Roland n'en font pas grand cas, d'après eux elle a toujours été là et elle est trop vieille pour fonctionner. Ils autorisent cependant les intéressés à la décrocher pour la bidouiller, il est évident que sans la chaîne et le poids elle ne risque pas de fonctionner.

Au bout d'un moment, Juliette proposera une balade afin de digérer avant le souper. La voilà partie dans le labyrinthe accompagnée de Roland et d'un automate. Les élus pourront ressentir que les serveurs leur en veulent même s'ils semblent au petit soin pour Trynytyts, leurs regards sont pesants d'accusations.



L'attitude des voyageurs temporels vis-à-vis des serviteurs et de Juliette pourra avoir des conséquences variées : attaque au détour d'une haie de rose, isolation pour obtenir des réponses (si les élus ne prennent pas les devants), attitude protectrice envers Juliette.

Promenons-nous dans les roses

Juliette et Roland partent en amoureux accompagnés d'un serviteur portant panier et ombrelle, si les visiteurs les accompagnent Juliette expliquera le travail de rénovation du parc, et ses ambitions personnelles et pour l'avenir du domaine. Roland, lui, préférera parler travail notamment de son projet pour les autres quartiers de Mortebise, proposant à Zélia et Léonard de le suivre dans ces nouvelles aventures.

Roland finira par être lassé de la ballade et partira seul pour le manoir refusant d'être accompagné, après tout il n'y a rien à craindre dans le domaine. Kahos, sous les traits de Louis, profitera du premier moment où il sera hors de vue pour tenter de l'étrangler avec la chaîne du poids de la pendule. Roland se débattrait et le bruit de la confrontation pourra attirer du monde. Kahos tentera de garder le plus longtemps possible Roland prisonnier mais face à un danger réel il finira par disparaître. Si Louis est encore vivant, il sortira à ce moment là d'une allée accompagné d'un serviteur, il a été attiré par les bruits de lutte. Sinon il est évident qu'il sera accusé de l'attaque. Mort Roland aura le symbole infini(∞) sur sa main droite.

L'attaque de Roland a choqué Juliette, et elle décidera de rentrer au manoir, soit pour pleurer la mort de Roland, soit pour prendre soin de lui. Le retour se fera silencieusement et la tension grimpera rapidement à chaque intersection de peur d'une nouvelle attaque. Juliette restera à l'arrière avec juste un serviteur, Kahos sachant qu'il ne pourra pas l'atteindre avec une forme humaine décide de se présenter sous la forme d'un pauvre chaton gris. Juliette ayant un faible pour les chats, elle essaiera d'attraper le chaton et si elle y parvient sans être en contact physique avec quelqu'un d'autre, elle disparaîtra dans une gerbe d'étincelles noires. Sinon Kahos devra attendre et finira par disparaître.

18h, l'heure s'est écoulée totalement et les élus seront transportés vers leur nouvelle destination dans un éclair éblouissant. Juliette et Roland ont peut-être été sauvés.

C – Le dernier tour

Lieux : la grande roue

Plage horaire : 13h à 14h

Cadavre: aucun

Objet anachronique : montre électronique, (technique : horlogerie/25) l'affichage digital indique le temps réel, elle est en partie dénudée à l'arrière et un curieux système la relie à la machine créée par Roland. L'installation n'est visiblement pas prévue pour la connexion de cette montre. Régulièrement un message apparaît : « débranchez câble ».

C'est l'heure du compte à rebours pour Kahos, Khronnika et ses élus. En effet, c'est la dernière heure avant que la foudre ne frappe. Les élus doivent faire attention à ne pas se faire voir par leurs moi-passés, ceux-ci les prendrai pour des dopplegangers.

Kahos a dépensé de l'énergie pour ses assassinats et les sauts, ceux de Juliette, de Louis et de Lenny sont les plus chers mais également ceux qui lui aurait rapporté le plus, le double de la dépense. Pour que



Kahos soit affaibli il faut qu'au moins Juliette et Louis aient été sauvés. Si seul l'un des deux plus Roland est sauf, il a la même puissance qu'au moment de l'orage. Moins que cela il aura gagné en puissance et le dernier espoir de Khronnika sera que ses élus arrivent à débrancher la montre avant qu'il ne soit trop tard.

Trouvez la source

Le temps permettra de passer plus inaperçu, vu que l'orage va éclater d'un moment à l'autre, le ciel est noir d'encre, la pluie tombe drue et le vent souffle fort.

L'avantage d'avoir déjà vécu le moment est qu'il y a des souvenirs qui restent. Lenny/Lizzie était celui en charge de séquenceur de Dispersion, c'est lui qui s'est occupé de l'installation et des dernières vérifications, même si Roland s'y est penché également. En cherchant dans leurs mémoires, les élus pourront se souvenir que Lizzie est arrivée en retard en prétextant un contrôle de dernière minute, celui qui lui a permis d'installer la montre. Il cherchera à protéger le projet coûte que coûte.

L'installation de la montre est cachée au milieu du Séquenceur de Dispersion, le branchement est difficile à voir, surtout à cause du manque de luminosité dû aux conditions météorologiques exécrables. Déconnecter la montre est facile mais il faudra du savoir-faire et de la patience car il sera difficile de réaliser le bon branchement. Avec la bonne idée, quelqu'un pourra comprendre que la montre peut fournir une faible source de lumière. Bien évidemment Kahos, voyant ses plans menacés, décidera d'affronter ses opposants. Il a recruté quelques automates pour l'aider à se débarrasser des gêneurs, leurs nombres dépendra de la puissance de Kahos (3, 4 ou 5).

Le temps est compté, le tonnerre gronde et les premiers éclairs illuminent le ciel. Kahos et ses sbires cherchent à garder les élus le plus loin possible du Séquenceur de Dispersion et, si la montre est déconnectée, Kahos cherchera à la reconnecter.

Le premier éclair frappe le paratonnerre de la grande-roue, les personnes autour du Séquenceur sont éblouies pendant quelques instants. Khronnika se manifeste d'une voie distante. Le second éclair tombe, l'heure de vérité approche. Kahos est énervé ou excité. Le dernier éclair illumine le ciel, le temps d'une dernière action avant que tout le monde soit ébloui.

L'heure des comptes

Kahos a réussi à se libérer, il bouscule désormais le cours du temps. Les élus se réveilleront, dispersés à travers Morte-bise, dans une vie misérable. Ce qu'ils viennent de vivre n'est que le fruit d'un rêve particulièrement vivace, mais le cri de douleur et de désespoir de Khronnika les hantera jusqu'à la fin de leurs jours. Khronnika verra la réalité se disloquer petit à petit à cause des innombrables paradoxes créés par Kahos.

Alors que la lumière s'estompe, tous les témoins présents dans le centre de contrôle peuvent observer le réseau de lumière qui éclaire, désormais, la grande-roue et les bâtiments alentours. Lizzie sera visiblement déçue et ira contrôler le Séquenceur de Dispersion avant de disparaître. Les élus ont l'étrange impression d'avoir oublié quelques choses tout en ayant le sentiment d'avoir bien fait, étonnamment leurs montres sont toutes avancées de 7h.

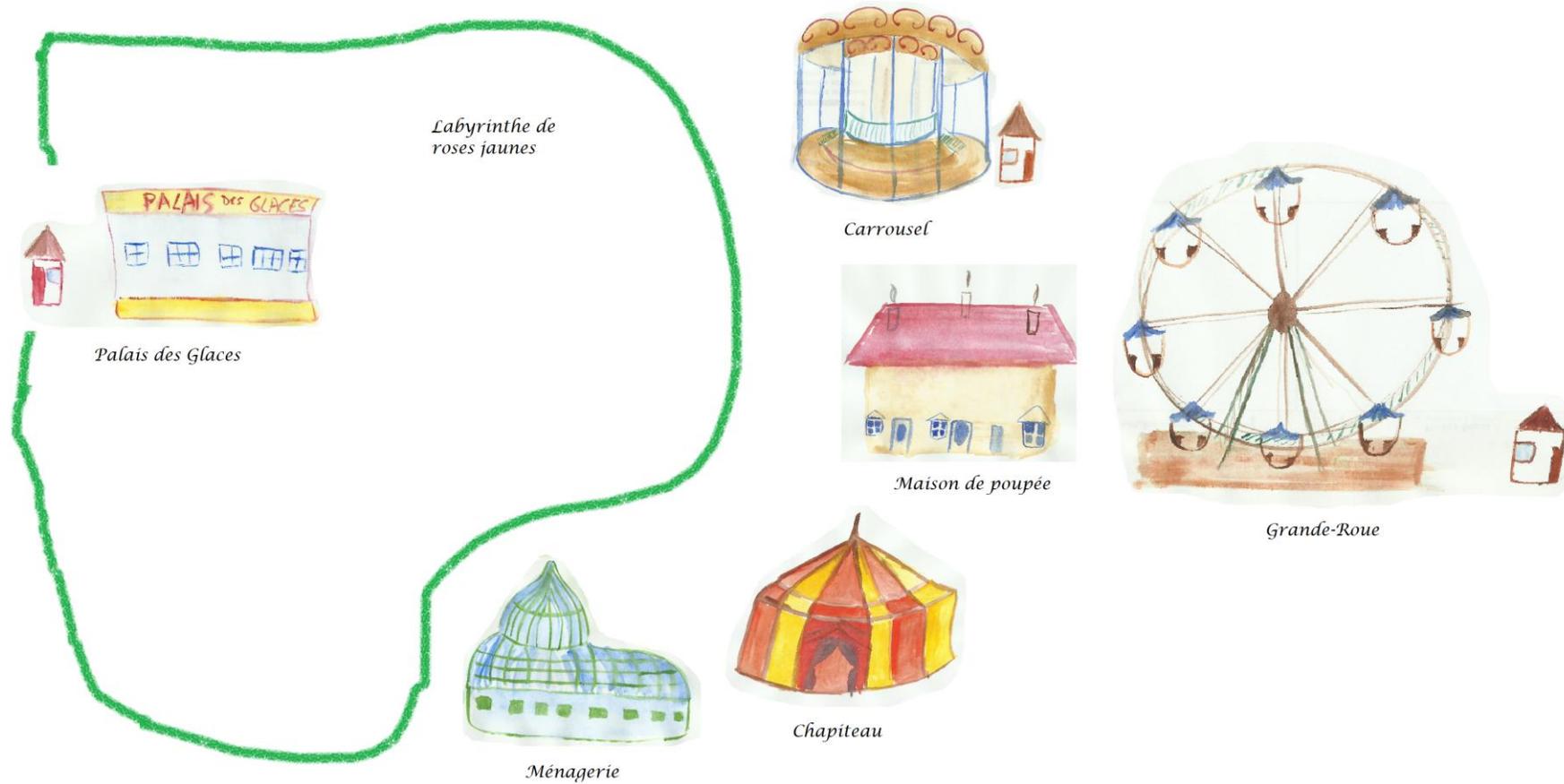
Khronnika, satisfaite, observera Roland et ceux qui l'accompagne partir illuminer le reste de la ville.



Annexe 1 : Chronologie

- Deux mois : Lenny invoque par hasard Kahos, qui lui donne une « montre » et des instructions.
- Plusieurs semaines : Lenny rejoint Roland et Juliette, puis arrivent Zélia et Léonard.
- **H-4 : A1 – 10h** : début de la zone de confinement de Khronnika, arrivée des personnages au Palais des Glaces, 1^{er} saut temporel.
Présence de Roland, arrivée de Louis et Kahos qui assassinera Louis avec la grande aiguille.
Arrivée au carrousel de Kahos et de Juliette qui se fera tuer à coups d'horloge dans la nuque.
- **H-3 : A5 – 11h** : Le carrousel, Trys y joue tranquillement.
- **H-2 : A3 – 12h** : la maison de poupée, Nys s'y amuse et s'occupe des poupées.
Arrivée dans les chambres abandonnées de Kahos qui tue Lenny d'un coup de marteau miniature à la tempe.
- **H-1 : C – 13h** : La grande-roue, dernière scène à jouer, derniers moments pour sauver le temps, Khronnika et Morte-bise.
Kahos se manifestera pour sauver son projet.
- **H : 14h** : l'orage puissant et étrange frappe les appareils de Roland.
Si la « Montre » n'est pas branchée, l'expérience se passe bien et le parc sera électrifié.
Si la « montre » est connectée, Kahos créera des troubles dans la trame du temps :
 - Désactiver Trys et Nys (dont les consciences seront sauvées par Khronnika dans la tête de Tys qui prendra le nom de Trynytys).
 - Déplacer les participants dans l'espace et le temps, les tuer alors qu'ils avaient encore du temps à vivre.
 - Echapper au contrôle de Khronnika et perturber le cours de l'histoire.
- **H+1 : B4 – 15h** : Le chapiteau, Lenny et Kahos y discute tranquillement depuis un moment, le corps de Trys est visible pour tous.
15h45 : Kahos disparaît avec Lenny pour la Palais des Glaces.
- **H+2 : B2 – 16h** : La ménagerie, Louis s'y dispute avec Juliette qui partira, tandis que le corps de Nys est dans une cage.
16h30 : apparition de Kahos sous les traits de Juliette pour enlever Louis.
16h55 : tentative échouée de Kahos pour récupérer Juliette.
- **H+3 : B6 – 17h** : Le kiosque du labyrinthe, Juliette organise une thé-partie avec Roland.
17 :45 : Kahos tente et réussit, peut-être, à assassiner Roland.
17 :55 : seconde tentative de Kahos pour emmener Juliette au Carrousel.
- **H+4 : 18h** : fin de la zone de confinement de Khronnika.

Annexe 2 : plan de parc de Rochechair





Annexe 3 : les PNJ majeurs, sbires et autres créatures.

Juliette, Madame de Rochechair											
FOR	1	DEX	2	CON	1	INT	3	SAG	2	CHA	4
PV	8	DK	2	AC°	1	DEP	10	DGT mêlé	1	DGT tir	2
Compétences	Etiquette (1) 6, Horlogerie (1) 6, Diplomatie (3) 10, Psychologie (1) 6, Bluff (2) 7, Renseignement (1) 5, folklore (Mortebise)(1) 6, folklore(Hurlevents)(1) 6										
Atouts	Qualité relationnelle, séduction irrésistible, adorable.										
Possession	Des friandises, une épingle à chapeau en argent (1D3), somptueuse robe rouge.										

Lenny Horsecar, dit Lizzie											
FOR	2	DEX	3	CON	2	INT	2	SAG	2	CHA	2
PV	10	DK	2	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	2	DGT tir	3
Compétences	Bluff (1) 5, Mécanique (1) 6, mêlée (1) 5, Renseignement (1) 5, Idée (1) 5										
Atouts	Vif, Chance, Poudre d'escampette										
Possession	Vieux vêtements, montre à gousset détraquée										

Louis Bourgon Dambredore											
FOR	2	DEX	3	CON	2	INT	2	SAG	1	CHA	3
PV	10	DK	1	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	2	DGT tir	3
Compétences	Bluff (1) 6, étiquette (2) 5, folklore (Mortebise)(1) 5, Diplomatie (2), mêlée (1) 5										
Atouts	Paranoïa, Prédilection, Malandrins										
Possession	Rapière (2D6), chapeau de feutre rouge, costume de soie pourpre, 3 Guinées.										

Léo et Henry : Automates de Rochechair humanoïde											
FOR	3	DEX	2	CON	3	INT	3	SAG	2	CHA	2
PV	12	DK	2	AC°	1	DEP	10	DGT mêlé	3	DGT tir	2
Compétences	Bluff (2) 7, Connaissance (étiquette) (1) 6, Mêlée (2) 8, Perception (1) 6, Intimidation (3) 8, esquive (2) 6, réflexe (1) 6										
Atouts	Fausse identité, Invulnérabilité X2, résistance à la peur, aisance nocturne, attaque en puissance										
Possession	Clefs des cages de la ménagerie et du chapiteau										

Animaux de la ménagerie											
FOR	3	DEX	2	CON	1	INT	3	SAG	1	CHA	1
PV	8	DK		AC°	1	DEP	10	DGT mêlé	3	DGT tir	2
Compétences	Aucune										
Atouts	Griffes et crocs										

Kahos											
FOR	4	DEX	3	CON	3	INT	3	SAG	1	CHA	1
PV	12	DK	1	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	4	DGT tir	3
Compétences	Bluff (3) 7, Mortebise (1) 5, Diplomatie (2) 6, Discrétion (1) 7, Esquive (2) 6, Idée (1) 5, Intimidation (1) 6, résistance (2) 6.										
Atouts	Aisance nocturne, Hantise spontanée, Linceul d'ombre, Résistance à la peur, Griffes et crocs, morsure vampirique (se cumule avec les crocs)										
Possession	Montre à gousset étrange.										

Roland Beskuël											
FOR	1	DEX	4	CON	1	INT	3	SAG	1	CHA	3
PV	8	DK	1	AC°	2	DEP	20	DGT mêlé	1	DGT tir	4
Compétences	Horlogerie (2) 9, Mécanique (2) 9, Diplomatie (1) 7, Mortebise (1) 7, volonté (1) 5										
Atouts	Bricolage, Prédilection, compétence, Poudre d'escampette, 9 vies.										
Possession	Trousse à outils de qualité, instruments d'horloger. Canne-épée, une blouse de labo.										

Trys et Nys											
FOR	1	DEX	3	CON	2	INT	1	SAG	2	CHA	4
PV	10	DK	2	AC°	2	DEP	15	DGT mêlé	1	DGT tir	3
Compétences	Acrobatie (2) 6, Chant, danse ou harpe (3) 10, discrétion (2) 6, esquive (2) 9										
Atouts	Adorable, fascination, invulnérabilité										
Possession	Robe de fillette à froufrou. Bonbons ;										

Automates sbire de Kahos											
FOR	2	DEX	2	CON	4	INT	1	SAG	2	CHA	2
PV	14	DK	0	AC°	1	DEP	10	DGT mêlé	2	DGT tir	2
Compétences	Bluff (2) 5, Connaissance (étiquette) (1) 4, Mêlée (1) 4, Perception (1) 4										
Atouts	Fausse identité, Invulnérabilité X2										
Possession	Engrenages rouillés										

Tigres du domaine (ménagerie et chapiteau)											
FOR	3	DEX	4	CON	2	INT	2	SAG	1	CHA	1
PV		DK		AC°		DEP		DGT mêlé		DGT tir	
Compétences	Athlétisme (1) 7, esquive (1) 6, perception (1) 4, mêlée (1) 6										
Atouts	Griffes et crocs, charge, fureur animale										



Annexe 4 : les personnages élus de Khronnika

Nikolai Stronghold

Description :

La trentaine, environ 2m10, bonne charpente aux muscles saillants, votre démarche est féline et assurée. Vos traits sont fins, mais masculins et agréables. Des yeux vairons vert et marrons, vous avez le crane rasé mais portez un bouc brun taillé de près. Vous possédez plusieurs cicatrices.

Personnalité :

Loyal, vous êtes tenace avec une volonté de fer. Franc, vous êtes un homme de parole fier de votre travail. Attentif, discipliné et méthodique, vous aimez agir selon un plan.

Objectifs :

Eviter la mort, mais aime une bonne bagarre, revenir avec une bonne prime pour pouvoir parier sur les chiens de courses au cynodrome Greyhound.

Historique :

Vous travaillez pour Louis depuis plusieurs années maintenant, le poste est tranquille, un changement bienvenue par rapport au début de votre vie. La paye est bonne et vous avez pu vous installer un nid douillet loin de la rue, du froid et des bagarres. Au manoir Dambrebore, vous vous occupez également du chenil et des chiens de course de Louis.

Relations :

Louis : Vous avez du respect pour lui et une certaine amitié vous lie.

Juliette : vous ne l'appréciez pas et ses manipulations encore moins, c'est une peste.

Aloisia : vous savez que c'est une 7^{ème} enfant, vous reconnaissez son professionnalisme, mais vous restez méfiants.

Lizzy : vous laissez indifférent, même si quelque chose vous semble étrange, elle vous fait tiquer inconsciemment.

Léonard : vous fait un peu pitié mais également éveille votre méfiance, avec son apparence de petit vieux sans défense.

Roland : Vous aimez bien Roland, franc et travailleur, vous saluez son courage de préférer la manutention à l'oisiveté.

Zélia : Vous la trouvez assez charmante, elle est si petite que vous avez envie de la protéger.

Atouts généraux :

Seconde vue : Enfant vous avez vu parfois les choses différemment des autres, aujourd'hui vous savez que vous percez, inconsciemment, le voile gris qui dissimule des créatures de la nuit. Maintenant vous le faites à volonté.

Point de vie : La vie et les coups vous ont rendus plus résistant, vous avez plus CON points de vie supplémentaires.

Caractéristique : Avec le temps on gagne en puissance, l'une des caractéristiques a été augmentée.

Compétence : Vous vous êtes plongé dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.

Style de vie : Malabar

Vous avez appris à utiliser votre force au mieux, vous êtes une force de la nature et en êtes fier.

Vétéran : A force de passer près de la mort et de survivre, vous êtes beaucoup plus dur à tuer. 1 point en moins sur le D6 de la table des blessures graves.

Armes de guerres : Vous avez appris à manipuler les armes, elles font 2D6 de dégâts.

Armes lourdes : Vous savez utiliser les armes les plus dangereuses à leurs maximums, elles infligent 3D6 de dégâts.

Marque de naissance : Fantasmagorie

Touché à la naissance par une grâce surnaturelle, vous pouvez parfaitement vous fondre dans la société, même si vos yeux vous trahissent parfois.

Aura de mystère : Vous êtes mystérieux, vos actions laissent un souvenir fantaisiste, imaginaire et erroné aux gens de gris.

Séduction irrésistible : Votre sourire et vos manières, lorsque vous le souhaitez, sont votre meilleur arme de séduction. Pour séduire une personne, vous avez un bonus de 2xCHA à votre *diplomatie*.



Nom	Nikolaï Stronghold
Style de vie	Malabar
Marque de naissance	Fantasmagorie
Points de vie	15
Points d'énergie	2
Seuil de hantise	6
Action	1
Déplacement	5
Bonus aux dégâts (mêlé)	3
Bonus aux dégâts (tir)	1

Caractéristique

FORce	3
CONstitution	3
DEXtérité	1
INTelligence	3
SAGesse	2
CHARisme	2

Atouts

- Seconde vue
- Point de vie
- Caractéristique
- Compétence
- Vétéran
- Armes de guerres
- Armes lourdes
- Aura de mystère
- Séduction irrésistible

Equipements

2 Livres

- Matraque (1D3)
- Sabre (2D6)
- Hallebarde (3D6)
- Vêtements confortables et propres

Compétences	Rang	Total
Acrobatie (FOR, DEX)		
Athlétisme (FOR, CON)	2	8
Bluff (INT, CHA)	1	6
Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1	6
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Déguisement (DEX, CHA)		
Diplomatie (INT, CHA)	3	8
Discrétion (DEX, INT)		
Escamotage (DEX, INT)		
Esquive (DEX, CHA)	1	4
Evasion (DEX, INT)		
Folklore (Mortebise) (INT, SAG)	1	6
Folklore (Hurlevents) (INT, SAG)	1	6
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Fouille (INT, SAG)	1	6
Idée (INT, SAG)		
Intimidation (FOR, SAG)	1	6
Lire et écrire (INT, SAG)		
Mêlée (FOR, INT)	4	10
Muscle (FOR, CON)	2	8
Perception (INT, SAG)	1	6
Psychologie (INT, SAG)		
Renseignement (SAG, CHA)	1	5
Réflexe (DEX, CON)		
Représentation (DEX, CHA)		
Résistance (CON, SAG)	2	7
Soins (DEX, INT)		
Survie (CON, SAG)	1	6
Technique (DEX, INT)		
Tir (DEX, INT)		
Volonté (SAG, CHA)	1	5



Aloisia d'Alexandrine :

Description :

La vingtaine, presque 1m80, vous avez une carrure fine et élancée avec une démarche souple, féline. Vos traits sont délicats et maquillés, vos yeux noisette clair sont pailletés d'or et votre peau est veloutée comme la pêche. Vos cheveux, châains clairs aux mèches rousses, sont coiffés avec élégance et complexité.

Personnalité :

Vous êtes une séductrice sûre d'elle et manipulatrice. Amicale et enjouée, vous restez fière tout en étant diplomate. Vous êtes courageuse et extrêmement curieuse mais savez être prudente.

Objectifs :

Vous faire oublier quelques temps. Trouver un nid douillet où vous installer et pouvoir mener une vie de bien-être et de luxe.

Historique :

Vous venez de changer de persona, les cercles de la Haute Société où vous évoluiez jusqu'à maintenant sont de plus en plus suspect à votre sujet. Vous avez décidé de vous faire oublier. Le travail d'escorte n'était pas dans vos ambitions, mais cela fait une excellente couverture et Louis n'est pas désagréable à supporter, surtout qu'il ne vous veut pas dans son lit.

Relations :

Louis : Vous le trouvez un peu touchant de s'accrocher ainsi à ses espoirs, mais il vous exaspère de part sa maladresse récurrente.

Juliette : Voilà une femme forte comme vous les aimez.

Nikolai : un bon garde, efficace et droit. Il possède un certain charme.

Lizzie : Elle est fausse, quelque chose dans son odeur vous rebute, moins vous la côtoyez mieux c'est.

Léonard : Un bon gars, travailleur et tout, mais physiquement vous préférez la beauté.

Roland : Un jeune homme fringant et intéressant, mais trop perché dans son travail.

Zélia : Une femme de conviction pour oser être une femme de science. Elle est mignonne avec sa petite taille.

Atouts généraux :

Seconde vue : Enfant vous avez vu parfois les choses différemment des autres, aujourd'hui vous savez que vous percez, inconsciemment, le voile gris qui dissimule des créatures de la nuit. Maintenant vous le faites à volonté.

Apprentissage : Vous avez appris de nombreuses choses et ainsi augmenté vos compétences (INT+1) de 1 rang.

Caractéristique : Avec le temps on gagne en puissance, l'une des caractéristiques a été augmentée.

Style de vie : Dandy

Jouant de ruse et de charme vous avez singé les manières de l'aristocratie avec panache et entrain.

Qualité relationnel : Vos compétences de *bluff*, *diplomatie*, *intimidation*, *psychologie* *renseignement* et *volonté* sont augmentées d'un rang supplémentaire par attribution.

Compétence dandy : Vous vous êtes plongée dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.

Marque de naissance : Férocité

Vous avez un côté bestial, votre attitude s'approche, parfois beaucoup trop, de celui d'un félin. Leur indépendance, leurs mœurs, leur territoire et leur dédain des règles vous sont familiers.

Griffes et crocs : Vos dents et ongles sont tels des crocs et des griffes, en attaquant à mains nues vous infligez 1D6 de dégâts.

Communication animal : Vous pouvez communiquer avec les félins, cela reste simple en général : pas de grandes phrases ni de concepts compliqués.



Nom Aloïsia d'Alexandrine

Style de vie Dandy

Marque de naissance Férocité

Points de vie 10

Points d'énergie 3

Seuil de hantise 9

Action 1

Déplacement 10

Bonus aux dégâts (mêlé) 1

Bonus aux dégâts (tir) 2

Caractéristique

FORce 1

CONstitution 2

DEXtérité 2

INTelligence 3

SAGesse 3

CHARisme 3

Atouts

Seconde vue

Apprentissage

Caractéristique

Qualité relationnel

Compétence de dandy

Griffes et crocs

Communication animal

Equipements 9 Guineés

Chapeau fleurie avec 2 épingles (1D3)

2 stylets (1D6)

Vêtements stylisés émeraude

Compétences	Rang	Total
Acrobatie (FOR, DEX)		
Athlétisme (FOR, CON)	1	4
Bluff* (INT, CHA)	4	10
Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1	7
Conn. (Etiquette) (INT, SAG)	2	8
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Déguisement (DEX, CHA)		
Diplomatie* (INT, CHA)	5	11
Discrétion (DEX, INT)		
Escamotage (DEX, INT)		
Esquive (DEX, CHA)	2	7
Evasion (DEX, INT)		
Folklore(Mortebise) (INT, SAG)	1	7
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Fouille (INT, SAG)	1	7
Idee (INT, SAG)		
Intimidation* (FOR, SAG)	3	7
Lire et écrire (INT, SAG)		
Mêlée (FOR, INT)	1	5
Muscle (FOR, CON)		
Perception (INT, SAG)	1	7
Psychologie* (INT, SAG)	3	9
Renseignement *(SAG, CHA)	3	9
Réflexe (DEX, CON)	1	5
Représentation (danse) (DEX, CHA)	1	6
Représentation (DEX, CHA)		
Représentation (DEX, CHA)		
Représentation (DEX, CHA)		
Résistance (CON, SAG)		
Soins (DEX, INT)		
Survie (CON, SAG)	1	6
Technique (DEX, INT)		
Tir (DEX, INT)		
Volonté* (SAG, CHA)	2	8



Léonard Furrtower

Description :

La trentaine, 1m75, votre carrure est fine mais puissante. Votre démarche est tranquille et voutée comme si vous portiez le poids du monde. Vous avez la peau tannée et ridée malgré le manque de soleil. Vos cheveux en brosse sont naturellement gris mais vous les teintez. Vous avez des yeux bleus perçants.

Personnalité :

Peu loquace, vous êtes un homme de science curieux mais prudent. Inventif et astucieux, votre réflexion est méthodique et méticuleuse. Même si vous êtes calculateur et opportuniste, vous restez honnête en affaire.

Objectifs :

L'expérience de Roland est une mine d'or pour les riches particuliers. Comprendre et copier les résultats vous assureront un avenir confortable, temps que vous évitez les ennuis.

Historique :

Difficile de s'intégrer à la société lorsque celle-ci vous prend pour un monstre. Au début vous avez survécu de rapine et en fouillant les poubelles. En grandissant, vous avez appris à vous faire passer pour plus vieux et les regards ont diminués. Maintenant l'horlogerie et la mécanique sont vos passions.

Relations :

Louis : Un aristo comme les autres, qui s'accroche à des idées de grandeurs, inexistantes.

Juliette : Une bourgeoise capricieuse et énervante, qui veut se faire passer pour ce qu'elle n'est pas.

Nikolaï : un homme de parole certes, mais qui à l'habitude d'obtenir ce qu'il souhaite par la force plutôt que par l'esprit.

Lizzie : Vous savez reconnaître un maître de la dissimulation lorsque vous en croisez un, Lizzie à ses secrets que vous aimeriez savoir.

Aloisia : Elle vous amuse avec ses airs de grande dame, mais vous savez qu'elle est comme vous une bête parmi les hommes.

Roland : un homme de science qui a renié les principes d'aristocraties. Il vous plait même s'il est un peu naïf et candide.

Zélia : Autant de gentillesse est agréable, en plus loin d'être une commère, elle est égale avec tout le monde et travailleuse.

Atouts généraux :

Seconde vue : Enfant vous avez vu parfois les choses différemment des autres, aujourd'hui vous savez que vous percez, inconsciemment, le voile gris qui dissimule des créatures de la nuit. Maintenant vous le faites à volonté.

Compétence : Vous vous êtes plongé dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.

Apprentissage : Vous avez appris de nombreuses choses et ainsi augmenté vos compétences (INT+1) de 1 rang.

Caractéristique : Avec le temps on gagne en puissance, l'une des caractéristiques a été augmentée.

Style de vie : vaurien

Bricolage : Vous pouvez faire les tests des techniques que vous ne possédez pas, ajouter la caractéristique directrice la plus forte.

Coup en finesse : 1 fois par round, vous utilisez votre DEX à la place de votre FOR pour infliger des dégâts.

Attaque sournoise : Vous pouvez lors de votre première attaque sur une personne surprise, lui infliger 1D6 dégâts supplémentaire.

Marque de naissance : Abomination

Vous êtes un monstre au corps tourmenté, votre enveloppe charnelle est contorsionnée et fripée comme celle d'un vieux.

Aberration : Votre corps mute et se tord avec le temps. Vos compétences de FOR et CON prennent un rang de plus lorsque vous les augmentez.

Compétence abomination : Vous vous êtes plongé dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.



Nom	Léonard Furtower
Style de vie	Vaurien
Marque de naissance	Abomination
Points de vie	8
Points d'énergie	2
Seuil de hantise	6
Action	2
Déplacement	20
Bonus aux dégâts (mêlé)	1
Bonus aux dégâts (tir)	4
Caractéristique	
FORce	1
CONstitution	1
DEXtérité	4
INTelligence	3
SAGesse	2
CHARisme	2
Atouts	
Seconde vue	
Compétence	
Apprentissage	
Caractéristique	
Bricolage	
Coup en finesse	
Attaque sournoise	
Aberration	
Compétence abomination	
Equipements	16 Shilings
Canne-épée (1D6)	
Manteau multi-poches	
Trousse d'horloger	
Outils de bonne qualité	
Vêtements larges	

Compétences	Rang	Total
Acrobatie (FOR, DEX)		
Athlétisme (FOR, CON)		
Bluff (INT, CHA)	2	7
Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	1	6
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Déguisement (DEX, CHA)	4	10
Diplomatie (INT, CHA)	1	6
Discrétion (DEX, INT)	2	9
Escamotage (DEX, INT)	1	8
Esquive (DEX, CHA)	3	9
Evasion (DEX, INT)		
Folklore (INT, SAG)	1	6
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Fouille (INT, SAG)	2	7
Idée (INT, SAG)		
Intimidation (FOR, SAG)		
Lire et écrire (INT, SAG)		
Mêlée (FOR, INT)	2	6
Muscle (FOR, CON)	1	3
Perception (INT, SAG)	2	7
Psychologie (INT, SAG)		
Renseignement (SAG, CHA)	2	6
Réflexe (DEX, CON)		
Représentation (DEX, CHA)		
Résistance (CON, SAG)	1	4
Soins (DEX, INT)		
Survie (CON, SAG)		
Technique (Mécanique) (DEX, INT)	3	10
Technique (Horlogerie) (DEX, INT)	3	10
Technique (DEX, INT)		
Technique (DEX, INT)		
Tir (DEX, INT)		
Volonté (SAG, CHA)	2	6



Zélia Nuttall

Description :

La vingtaine, vous êtes un joli petit bout de femme, 1m50, à la carrure fine et agréable et la démarche vive. La peau sombre issue d'un lointain métissage, vos yeux sont verts pailletés noisette et vous gardez vos cheveux noirs tressés afin qu'ils ne vous dérangent pas.

Personnalité :

Aimable et chaleureuse, vous êtes franche et sûr de vous. Curieuse et perspicace, vous êtes prompte à réagir. Douée, astucieuse et ambitieuse, vous avez une volonté de fer, mais il ne faut pas vous mettre en colère.

Objectifs :

Vous voulez révolutionner la place de la femme dans la société, fini les pots de fleurs et les servantes. Les femmes ne sont pas les esclaves et couveuses des hommes. Vous voulez la liberté et l'égalité.

Historique :

L'orphelinat vous a appris beaucoup, rester discrète, mentir, voler et être au service des mâles. Vous avez quitté tout cela et vous vous êtes forgé de nouvelles ambitions : celles d'être respectée et d'être libre de faire ce que vous voulez. L'apprentissage fût difficile, prouver votre valeur encore plus, mais aujourd'hui vous êtes fière de vos résultats.

Relations :

Louis : Indifférence, il ne vous voit pas et au final c'est mieux.

Juliette : Un brin rebelle mais pas assez pour aller jusqu'au bout, elle reste coincée par son éducation.

Nikolaï : Une grande brute ? Vous êtes sûr qu'il n'est pas que ça, il est bien trop charmant parfois.

Lizzie : Là ça ne passe pas, le mensonge vous donne la nausée et elle le suinte de toute sa personne.

Léonard : Prudence, les plus faibles sont les plus surnois. Temps qu'il sera aimable avec vous vous ferrez de même.

Roland : celui pour lequel vous avez le plus de respect. Pour son travail, et pour le fait qu'il traite tout le monde avec équité.

Aloïsia : Un chat, voilà à quoi elle vous fait penser, indépendant, manipulateur et libre, elle vous plait bien.

Atouts généraux :

Seconde vue : Enfant vous avez vu parfois les choses différemment des autres, aujourd'hui vous savez que vous percez, inconsciemment, le voile gris qui dissimule des créatures de la nuit. Maintenant vous le faites à volonté.

Apprentissage : Vous avez appris de nombreuses choses et ainsi augmenté vos compétences (INT+1) de 1 rang.

Compétence : Vous vous êtes plongée dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.

Style de vie : Explorateur

Longtemps solitaire, la rue vous a appris à aiguïser vos sens au travers des dédales parcourant Mortebise, trouvant, ici et là, de petits trésors et des informations rarement connues.

Intelligence : Vous utilisez votre intelligence en toutes circonstances. L'une des caractéristiques dans vos compétences sans INT a été remplacée par INT.

Touche-à-tout : Vous vous intéressez à tout, et pouvez ajouter la caractéristique la plus faible lors de vos tests dans les compétences sans niveaux.

Marque de naissance : Obscurité

Longtemps on vous a accusé d'être un spectre, un fantôme. Vous avez essayé de passer inaperçu mais la terreur que vous inspiriez vous trahissait. Vous vous sentez réconfortée dans l'obscurité.

Morsure vampirique : Si vous surprenez une proie avec une attaque à mains nue et la mordez, vous lui infligez 1D6 dégâts supplémentaires et récupérez 1D6 de points de vie jusqu'à votre maximum.

Terreur : Votre nature effraie, en consacrant 1 action à la dévoiler vous pouvez effrayer 1 cible pendant 3 rounds, si elle échoue un test de *Volonté* contre votre *Intimidation*.



Nom	Zélia Nuttall
Style de vie	Explorateur
Marque de naissance	Obscurité
Points de vie	8
Points d'énergie	2
Seuil de hantise	6
Action	2
Déplacement	15
Bonus aux dégâts (mêlé)	1
Bonus aux dégâts (tir)	3

Caractéristique

FORce	1
CONstitution	1
DEXtérité	3
INTelligence	4
SAGesse	2
CHARisme	2

Atouts

- Seconde vue
- Apprentissage
- Compétence
- Intelligence
- Touche-à-tout
- Morsure vampirique
- Terreur

Equipements

6 Livres

- Trousse d'horloger
- Fronde et billes (1d6)
- Vêtements simples et pratiques

Compétences	Rang	Total
Acrobatie (FOR, DEX)		
Athlétisme (FOR, CON)		
Bluff (INT, CHA)		
Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	2	8
Connaissance (administration) (INT, SAG)	1	7
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Déguisement (DEX, CHA)		
Diplomatie (INT, CHA)	1	7
Discrétion (DEX, INT)		
Escamotage (DEX, INT)		
Esquive (DEX, CHA)	2	9
Evasion (DEX, INT)		
Folklore (Mortebise)(INT, SAG)	1	7
Folklore (Hurlevents) (INT, SAG)	1	7
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Fouille (INT, SAG)	1	7
Idée (INT, SAG)	1	7
Intimidation (FOR, SAG)	5	11
Lire et écrire (INT, SAG)	1	7
Mêlée (FOR, INT)	1	6
Muscle (FOR, CON)		
Perception (INT, SAG)	2	8
Psychologie (INT, SAG)		
Renseignement (SAG, CHA)	1	7
Réflexe (DEX, CON)		
Représentation (DEX, CHA)		
Résistance (CON, SAG)		
Soins (DEX, INT)	3	10
Survie (CON, SAG)	1	7
Technique (Horlogerie) (DEX, INT)	2	9
Technique (DEX, INT)		
Technique (DEX, INT)		
Technique (DEX, INT)		
Tir (DEX, INT)	1	8
Volonté (SAG, CHA)	1	7



Trynptyx

Description :

Vous ressemblez à une fillette, 1m40, vous êtes habillée comme telle. Vous vous déplacez avec agilité et vivacité. Les yeux argent, la peau blanche, vos cheveux blonds ont une coiffure simple et enfantine.

Personnalité :

Non-violente et perspicace, vous tentez d'être vigilante mais êtes facilement distraite. Enthousiaste et enjouée, vous êtes amicale et chaleureuse et parfois curieuse.

Deux autres voix (Trys et Nys), donne parfois leurs avis dans votre tête, c'est embrouillant.

Objectifs :

Comprendre ce qu'il se passe sans être blessée. Faire le tri dans votre tête, retrouver vos sœurs.

Historique :

Vous ne savez pas très bien, vos nombreux souvenirs sont flous, confus. Vous appartenez au domaine, vous y avez toujours vécu. Certains serviteurs vous sont connus, mais leurs noms vous échappent. Vous savez que vous avez deux sœurs quelque part dans le domaine, mais où ? Vous connaissez les autres mais ça n'a pas l'air d'être leurs cas.

Relations :

Louis : Un benêt qui n'a d'yeux que pour Juliette. Un étranger qui ne sait pas apprécier le parc à sa juste valeur.

Juliette : Dame du domaine, une étrangère qui a su s'intégrer et aime faire du carrousel.

Nikolai : Un grand homme impressionnant, pouvant protéger comme détruire.

Lizzie : Une femme – homme qui cache sa vraie nature.

Léonard : Un gars intéressant car il aime réparer les choses mécaniques.

Roland : l'el-lec-tri-cien qui va amener la lumière dans le parc.

Zélia : Elle a l'air tranquille, mais vous êtes sûre qu'il ne faut pas abuser de sa patience.

Aloïsia : Une dame qui se donne des grands airs, mais pas de quoi fouetter un chat.

Atouts généraux :

Seconde vue : Enfant vous avez vu parfois les choses différemment des autres, aujourd'hui vous savez que vous percez, inconsciemment, le voile gris qui dissimule des créatures de la nuit. Maintenant vous le faites à volonté.

Caractéristique : Avec le temps on gagne en puissance, l'une des caractéristiques a été augmentée.

Apprentissage : Vous avez appris de nombreuses choses et ainsi augmenté vos compétences (INT+1) de 1 rang.

Compétence : Vous vous êtes plongée dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.

Invulnérabilité : Vous êtes naturellement protégée contre les dégâts, vous réduisez de 1 point les dégâts reçus.

Style de vie : saltimbanque:

On vous a enseigné l'art du spectacle, de la scène et du divertissement. Vous cachez sous votre persona votre adresse et votre agilité.

Compétence de saltimbanque : Vous vous êtes plongée dans l'apprentissage d'une compétence, celle-ci est augmentée de 3 rangs.

Vif : lors d'un combat vous êtes considérée comme la première à agir. Sauf si quelqu'un bénéficie de la prime Accélération.

Marque de naissance : folie

Vous voyez le monde différemment, le fait d'être plusieurs dans votre tête n'aide pas. Vous êtes cependant sensible à ce que les autres ne le voient pas, mais ils peuvent percevoir parfois d'étranges détails.

Sixième sens : Vous avez un bonus de 2 pour les tests de *Perception inconsciente*, occupée à autres choses votre instinct vous préviendra peut-être d'un danger.

Schizophrénie : 1 fois par séance, vous pouvez créer un double illusoire sans substance. Un attaquant aura 1 chance sur 2 de vous viser. Le double mime vos actions, à votre score d'Esquive, dure SAG round, mais disparaît une fois touché.



Nom	Trynytys
Style de vie	Saltimbanque
Marque de naissance	Folie
Points de vie	10
Points d'énergie	3
Seuil de hantise	9
Action	2
Déplacement	20
Bonus aux dégâts (mêlé)	1
Bonus aux dégâts (tir)	4
Caractéristique	
FORce	1
CONstitution	2
DEXtérité	4
INTelligence	2
SAGesse	3
CHARisme	3
Atouts	
Seconde vue	
Apprentissage	
Compétence	
Invulnérabilité	
Compétence de saltimbanque	
Vif	
Sixième sens	
Schizophrénie	
Equipements	
	4 Livres
Friandises	
Harpe bardique	
Robe à fleurs et dentelles	
Chapeau fleurie	

Compétences	Rang	Total
Acrobatie (FOR, DEX)	4	9
Athlétisme (FOR, CON)		
Bluff (INT, CHA)	2	7
Conn. (créature nuit) (INT, SAG)	2	7
Connaissance (Hantise) (INT, SAG)	1	6
Connaissance (INT, SAG)		
Connaissance (INT, SAG)		
Déguisement (DEX, CHA)	1	8
Diplomatie (INT, CHA)	1	6
Discrétion (DEX, INT)	1	7
Escamotage (DEX, INT)		
Esquive (DEX, CHA)	4	11
Evasion (DEX, INT)	1	7
Folklore (Mortebise) (INT, SAG)	1	6
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Folklore (INT, SAG)		
Fouille (INT, SAG)		
Idée (INT, SAG)	1	6
Intimidation (FOR, SAG)		
Lire et écrire (INT, SAG)		
Mêlée (FOR, INT)		
Muscle (FOR, CON)		
Perception (INT, SAG)	3	8
Psychologie (INT, SAG)	1	6
Renseignement (SAG, CHA)		
Réflexe (DEX, CON)	1	7
Représentation (Danse) (DEX, CHA)	1	8
Représentation (Chant) (DEX, CHA)	1	8
Représentation (Harpe) (DEX, CHA)	4	11
Représentation (DEX, CHA)		
Résistance (CON, SAG)		
Soins (DEX, INT)		
Survie (CON, SAG)		
Technique (DEX, INT)		
Tir (DEX, INT)		
Volonté (SAG, CHA)		