

L'HORLOGERIE DES MONDES : Le Chat Botté *par Anatt*

Scénario pour 4 joueurs écrit dans le cadre du concours de scénarios de la Convention Montagne de Jeux 2017. Le scénario est délibérément peu détaillé afin de laisser chacun se l'approprié comme il l'entend, il nécessitera sans doute une bonne part de réactivité et d'improvisation.

Synopsis

Tandis qu'en marge des factions traditionnelles (Anarchistes / Neutres / Conservateurs), une cabale tente de recruter (les Complotistes), les Pj doivent accomplir une énième mission tout à fait banale : restaurer l'équilibre dans l'Histoire du Chat Botté. Ils découvriront très vite qu'un agent complotiste s'est infiltré dans le conte, prenant la place du Chat Botté lui-même.

Les Pj auront alors plusieurs occasions de se positionner pour ou contre le Complot au cours du scénario, en choisissant à chaque fois de sauver ou non le Chat Botté. Ils pourraient même choisir de ne pas tenir compte du tout de la conjuration, réalisant leur mission normalement pour se laisser le temps de la réflexion. En effet, puisqu'ils sont immortels, ils pourraient tout à fait rejoindre les Complotistes ou au contraire leur faire face activement plus tard. Les Complotistes, trop heureux de recruter enfin, ne leur tiendraient pas rigueur de leur éventuelle opposition dans le conte du Chat Botté.

Avant-propos

Pourquoi les Histoires changent-elles ?

Nul ne le sait, sans doute même pas le Gardien des Théorèmes. Les récits changent point final. Toutefois on pourrait s'interroger sur l'importance de l'Horlogerie des Mondes, entité dotée d'une volonté propre qui n'a qu'un seul but, conserver l'équilibre dans l'Imaginaire de l'humanité. L'Imaginaire de par sa nature volubile et imprévisible pourrait ainsi être une entité de chaos, tandis que l'Horlogerie serait son pendant, une entité d'ordre. Dans cette vision des choses, il semblerait logique de penser que l'Imaginaire intervient toujours en premier grâce ou à cause de ses agents (les humains) tandis que l'Horlogerie ne ferait que réagir par l'intermédiaire de ses agents (les Horlogers). Hors, il apparaît que les propres agents de l'Horlogerie pourraient-être des vecteurs de changement et ainsi des agents de l'Imaginaire, ce qui explique la difficile tâche de respecter la troisième règle, maîtriser les conséquences. Imaginons maintenant que l'Horlogerie puisse intervenir sans intermédiaire dans les récits... Quel en serait l'impact ?

Pourquoi cet avant-propos, simplement pour expliquer que l'apparition d'une nouvelle faction dans la société de l'Horlogerie des mondes est un élément perturbateur, synonyme de bouleversement de l'équilibre. Aussi, l'Horlogerie pourrait très bien être à l'origine des modifications des récits et lutter contre les Complotistes tandis que l'Imaginaire essaierait de se structurer grâce à eux. Les rôles seraient alors inversés et les règles de l'univers modifiées ou caducs, conduisant à la fin d'un cycle.

Quoique décident les Pj, ils pourraient se trouver au centre d'un jeu qui les dépasse. Aussi le scénario peut avoir différent niveau de lecture et la quête principale, explicite et simple : rétablir l'équilibre dans l'histoire du Chat Botté, pourrait se suffire à elle-même tandis que l'implication ou non dans le jeu des factions serait une quête secondaire qui les impliquerait plus avant dans un processus de possible destruction de l'univers. Ceci n'est qu'une suggestion de complexification de l'univers du jeu et il n'y a aucune obligation à mettre l'accent dessus.

Les Complotistes

Ils forment une faction récente dans l'Horlogerie, encore peu nombreux mais motivés. Ils ont pour projet de modifier les récits de l'Imaginaire humain pour en devenir les Héros lors d'une révélation finale magistrale afin, espèrent-ils de contrôler l'Imaginaire et donc l'Horlogerie à terme. La faction ayant été fondée sur un idéal fumeux et incertain, c'est par dérision qu'un Horloger neutre leur donna leur nom en référence aux partisans des Théories du complot.

Les Personnages-joueurs

CLAUS

Ambitieux et fourbe, il rêve de devenir un jour le prochain Gardien des Théorèmes. Il a été contacté il y a peu, par Marcus, un esprit farfelu mais puissant souhaitant le recruter dans une nouvelle faction qui a pour projet de contrôler l'Imaginaire en faisant des Horlogers les héros des Histoires et ainsi dominer, à terme, l'Horlogerie des Mondes elle-même.

Claus est hésitant quant à la proposition de Marcus. En effet, s'il embrasse la cause de la cabale, les règles immuables de l'Horlogerie pourraient bien être de l'histoire ancienne, lui procurant l'opportunité dont il a besoin pour devenir le prochain Gardien des Théorèmes, il n'aurait ensuite qu'à mater les Complotistes pour que tout rentre dans l'ordre. Toutefois, s'il reste fidèle à l'Horlogerie et lutte contre Marcus et les siens, il pourrait gagner suffisamment d'influence pour gravir patiemment les échelons de la hiérarchie et atteindre son but.

En attendant de se décider, il vient d'être convoqué par l'Architecte Nebin pour un nouveau voyage.

Vigueur 2, Habileté 3, Intellect 4, Présence 3 / Initiative 7, Santé 16, Défense 9, PM 6

Signe distinctif : une boucle d'oreille en forme de dague

Artisanat 1, Athlétisme 2, Combat 4, Etiquette 1, Furtivité 6, Information 4, Intuition 4, Investigation 4, Larcin 1, Manipulation 6 (spé. : Mensonges), Persuasion 4, Savoir 1

Clé d'argent de la voie du Destin, clé de bronze de la voie de la Matière

ONIROS

Oniros est une "jeune" Horloger à l'imagination débordante, qui aime tout autant les Histoires des humains que celles dont elle rêve et c'est bien là son malheur. En effet, les règles de l'Horlogerie sont strictes. Il est défendu à un Horloger de raconter ses propres récits au risque d'augmenter considérablement le nombre d'Histoires que les Architectes doivent surveiller.

Aussi lorsque Marcus, un esprit farfelu mais puissant, l'a approché afin de la recruter dans une nouvelle faction, Oniros a cru que tout allait changer avant de réfléchir aux conséquences. En effet, les Complotistes ont pour projet de contrôler l'Imaginaire en faisant des Horlogers les héros des Histoires et ainsi dominer, à terme, l'Horlogerie des Mondes elle-même. Il y a là un dilemme, d'un côté le complot permettrait de briser les règles et elle pourrait sans crainte raconter ses propres histoires. De l'autre, les Complotistes vont modifier les récits archivés pour arriver à leur fin, et Oniros adore les Histoires des humains.

En attendant de se décider, il vient d'être convoqué par l'Architecte Nebin pour un nouveau voyage.

Vigueur 2, Habileté 3, Intellect 4, Présence 3 / Initiative 7, Santé 16, Défense 8, PM 6

Signe distinctif : goutte noire tatouée sous l'œil droit

Art 2, Athlétisme 1, Combat 3, Furtivité 2, Information 5, Intuition 3, Investigation 4, Manipulation 1, Persuasion 5 (spé. : Discours), Pilotage 1, Savoir 6 (spé. : Histoire), Sorcellerie 3

Clé de bronze de la voie de l'Esprit, Clé d'argent de la voie des Mirages

FRIGO

Frigo est un vieil esprit obtus, et bien entendu il appartient aux Conservateurs. Il souhaite simplifier les Histoires car pour lui l'Imaginaire est une chose dangereuse, pour les humains comme pour les esprits. Hors après des siècles d'existence, Frigo n'aspire qu'à une vie tranquille sans inquiétude ni changement. Il y a peu, il a été contacté par Marcus, un esprit farfelu mais puissant souhaitant le recruter dans une nouvelle faction qui a pour projet de contrôler l'Imaginaire en faisant des Horlogers les héros des Histoires et ainsi dominer, à terme, l'Horlogerie des Mondes elle-même.

Ce projet bien que complètement fou et défiant sa conception du monde pourrait bien être LE changement qui apaisera ses craintes et satisfera son besoin de protection. Toutefois si les Complotistes se plantaient, ils pourraient bien provoquer des changements irrémédiables et dangereux.

Frigo n'a pas encore déterminé à quel point ce projet était fou ni dans quel mesure il était au contraire ambitieux. Mais il vient d'être convoqué par l'Architecte Nebin pour un nouveau voyage.

Vigueur 3, Habileté 2, Intellect 2, Présence 5 / Initiative 4, Santé 19, Défense 13, PM 8

Signe distinctif : barbiche blanche

Athlétisme 3, Combat 4 (spé. : Esquive, Parade), Etiquette 1, Furtivité 2, Information 4, Intuition 1, Investigation 2, Larcin 2, Manipulation 2, Médecine 6 (spé. : Chirurgie, Poisons), Persuasion 2, Savoir 3

Clé d'or de la voie du Temps

LESTAT

Lestat est un Anarchiste enthousiaste bien qu'il soit sur le point d'accéder au statut d'Architecte. Son caractère fougueux le pousse à vouloir enrichir les Histoires des humains. Il est à l'origine d'une bonne centaine de modifications subtiles mais illustres de récits archivés. Le changement est un bienfait, l'évolution est un progrès, il en est convaincu. Il y a peu, il a été contacté par Marcus, un esprit farfelu mais puissant souhaitant le recruter dans une nouvelle faction qui a pour projet de contrôler l'Imaginaire en faisant des Horlogers les héros des Histoires et ainsi dominer, à terme, l'Horlogerie des Mondes elle-même.

Il est bien tenté d'adhérer au projet des Complotistes ne serait-ce que pour faire bouger les choses et remettre en cause les règles de l'Horlogerie, mais d'un autre côté, il se demande si ce n'est pas une sorte de petite mort de l'Imaginaire que de laisser faire la cabale. Après tout, les humains imaginent toujours des histoires malgré les règles, et avec du talent, un bon Anarchiste peut faire évoluer subtilement les récits au fil du temps.

Quand il aura décidé s'il lui faut accepter de changer ses méthodes pointillistes provoquant de petits, mais solides changements pour celle de la révolution à grande échelle, incertaine mais plus rapide, il retournera voir Marcus. Mais en attendant, il vient d'être convoqué par l'Architecte Nebin pour un nouveau voyage.

Vigueur 2, Habileté 4, Intellect 3, Présence 3 / Initiative 7, Santé 16, Défense 12, PM 6

Signe distinctif : chaînette-bracelet dorée, agrémentée de petites guitares multicolores

Animaux 2, Art 3 (spé. : Guitare), Athlétisme 3, Combat 6, Furtivité 3, Information 2, Intuition 3, Investigation 1, Larcin 1, Manipulation 1, Persuasion 6, Savoir 1, Survie 6

Clé d'or de la voie de la Gloire

Le Briefing

Après plusieurs semaines d'observation, l'Architecte Nebin, responsable de la section Contes d'Europe Occidentale des archives, a remarqué des variations non autorisées dans plusieurs Contes de Perrault.

Bien que récemment nommé à son poste, Nebin n'est pas inquiet. Au contraire, il déborde d'enthousiasme à l'idée de pouvoir enfin tester son prototype. En effet, lorsqu'il n'était encore qu'Artisan, il a imaginé une machine reliant un miroir d'observation, un portail d'intervention et une clé d'argent de la voie du Temps afin de pouvoir évaluer ponctuellement les conséquences des actions des Horlogers et les guider dans leur intervention.

L'invention du jeune Architecte n'est qu'un prototype, n'en abusez pas pour guider vos Pjs, elle ne devrait-être qu'un joker à garder dans votre manche pour les aider à résoudre des situations délicates ou les recentrer sur le scénario.

Nebin réunit une nouvelle équipe d'Horlogers qu'il compte faire intervenir dans le Conte du Chat Botté. En effet, le Conte a subi de légères variations sans gravité, ce qui est parfait pour tester l'efficacité de sa nouvelle équipe et par la même occasion, son prototype.

Prenez un moment avec les joueurs pour faire le point sur le conte du Chat Botté. L'idéal serait de le faire lire à voix haute par un ou plusieurs joueurs en répartissant les rôles. Par exemple, le narrateur, le Chat, le Marquis... Faites-en un moment dynamique et vivant.

Variations observables lors du briefing :

- Le Père n'est pas meunier mais boulanger.
- Le Chat Botté est un Chien Botté.
- La Princesse ne tombe pas amoureuse du Marquis, elle s'est éprise d'un Prince nouvellement arrivé dans le pays. Le Roi n'offre pas la main de sa fille au garçon, mais lui accorde tout de même le titre de Duc.

Avant le départ, Nebin se permet de rappeler les 3 règles d'intervention des Horlogers (sans oublier leurs corollaires).

L'Arrivée

Il faut que les Pj et Nebin décident de la localisation physique et temporelle du portail (il est invisible et seuls les Horlogers présents peuvent l'utiliser). Ce qu'ils ne savent pas c'est qu'un autre portail a été ouvert dans le Conte par un complotiste. Gardez-le à l'esprit, les Pj pourraient tomber dessus par hasard. Le complotiste ayant pris la place du Chat Botté, il y a de fortes chances que son portail ait été placé à proximité du moulin ou de la boulangerie du Père (de toute façon ils ne pourront pas le traverser).

Géographie et temporalité du Conte :

Restez volontairement vague dans vos descriptions, les détails et la cohérence de l'univers sont anecdotiques, après-tout les joueurs sont projetés dans un Conte avec un Chat qui parle et dans lequel il n'y a aucune indication de temporalité ou de distance.

Contentez-vous de rappeler qu'il y a un moulin, une garenne, la ville et le château du roi, une rivière, les champs des paysans, et le château de l'ogre. Situez-les simplement par quelques indications informelles comme : "un peu plus loin", "au-delà de la rivière" ou "quelque part au nord" etc. Toutefois, pour clarifier les choses, vous pourriez vous servir de la rivière comme élément structurant de la région, il sera plus simple de tout situer par rapport à elle puisqu'elle apparaît dans plusieurs scènes du Conte explicitement ou de manière suggestive. Le moulin est sans doute un moulin à eau, les villes sont bien souvent au bord des cours d'eau, la rivière pourrait irriguer les champs des paysans tandis qu'un de ses bras pourrait servir de douves au château de l'ogre.

Utilisez le même procédé pour la temporalité : "quelques temps plus tard", "dans plusieurs nuits", "à l'aube" etc.

L'Intégration

Lorsque les Pj passent enfin le portail, le temps semble suspendu, ils se trouvent dans une "bulle" à l'interface entre l'Horlogerie des Mondes et le Conte. C'est maintenant qu'ils doivent choisir leur Apparence pour la mission ainsi que le Rôle qu'ils souhaitent incarner, le Matériel dont ils seront équipés et les Besoins de leur corps (en respectant les règles de l'Horlogerie). C'est aussi le possible moment d'activer certaines clés bien que rien ne les y oblige (clé de la Gloire pour Lestat par exemple ou clé du Savoir si vous n'utilisez pas les Pré-tirés ou avez changé leurs clés).

Le Conte

La liste des variations ci-dessous est non-exhaustive, libre à vous de n'en sélectionner que quelques-unes ou d'en ajouter à l'envie afin de moduler le rythme de jeu.

Les Pj pénètrent désormais dans le Conte. S'ils se retournent, ils peuvent apercevoir un halo miroitant marquant l'emplacement du portail qu'ils viennent d'emprunter.

* Quelle-que soit la décision des Pj quant à la localisation physique du portail, faites en sorte qu'ils passent à proximité de la rivière et qu'ils y aperçoivent un sac flottant à moitié hors de l'eau. A l'intérieur, ils pourront découvrir un chien mort, noyé. La variation du Conte autour du changement d'animal a été résolue par le complotiste qui a pris la place du chien sous l'apparence d'un chat (**Stase/Chaos +0**) grâce à une clé en or de la voie de la Gloire (le Chien étant mort, rien n'empêche de prendre sa place dans le Conte, c'est un moyen de protéger le récit).

* A moins qu'il décide que ce n'est pas une grave entorse à l'Histoire, les Pj devraient débarquer assez tôt pour faire changer de métier au Père (**Chaos +5 sinon**). Dans tout les cas, le complotiste arrive dans l'histoire peu avant les joueurs pour prendre la place du chien.

Le Père a une passion pour le pain et les brioches, il dévore depuis son enfance celles de sa grand-mère, ce qui lui a donné l'envie de devenir Boulanger. Pour lui faire changer de métier (et ne pas devoir arriver dans l'enfance du Père), le plus simple serait de le pousser à rater ses préparations pour le dissuader de massacrer l'objet de sa passion (clé d'argent de la voie du destin, sabotage...), c'est alors par défaut, la mort dans l'âme qu'il se rabattra sur la fabrication de la matière première de ses pêchers mignons, la farine.

* Lors du partage des biens du Père, c'est l'aîné qui hérite du Chat (**Chaos +10**).

Qu'il s'agisse d'une farce d'un père aigri, d'une erreur de l'écrivain publique, ou d'un complot du fils cadet, le testament est clair. Pour rétablir la vérité, il faudrait sans doute remplacer le testament tout simplement.

* Pris d'énervement, l'aîné pourrait alors se débarrasser du Chat (**Stase + 40**).

Autant dire que ce serait une situation désastreuse qui écourterait violemment l'histoire. Ce n'est pas sensé pouvoir se produire, mais il s'agirait alors d'une action audacieuse de l'Horlogerie pour couper l'herbe sous le pied aux Complotistes. Il faudra sans doute aux Pjs faire preuve de diplomatie pour convaincre l'aîné de garder son Chat. Quand bien même, cette variation n'apparaît que si la précédente n'est pas corrigée.

* Lors de la première "chasse" du Chat, ce n'est pas un lapin qui entre dans le sac, mais une belette (**Chaos +5**).

Il est facile de remplacer la belette par un des nombreux lapins qui pullulent dans la Garenne, néanmoins, ils ne se laisseront pas attraper si facilement.

* Lors d'une autre chasse, le Chat pourrait se faire attaquer par des bandits affamés qui trouveront plus simple de s'en prendre à lui que de chasser le lapin. A nouveau le Chat Botté pourrait mourir (**Stase +20**) et il faudra trouver une solution de remplacement pour mener le Conte à son terme (clé d'or de la voie du Destin par exemple).

Ecarter les bandits évitera de nombreux soucis.

* Après un copieux repas, le Marquis s'apprête à se baigner dans la rivière suivant les conseils du Chat Botté. Le malheureux pourrait subir une hydrocution et se noyer réellement alors que le carrosse du roi approche (**Stase +20**) il faudrait là aussi trouver une solution de remplacement pour la suite. De plus, sans solution de rechange (**Stase +20 encore**), les morales de l'histoire seront remplacées par celles-ci :

1) "Il ne faut pas prendre un bain après un bon repas"

2) "Ne faites pas confiance à un Chat qui parle"

Empêcher le Marquis de manger, d'une manière ou d'une autre (clé d'or de la voie de l'Esprit sur le Marquis par exemple ou niveaux inférieurs sur un figurant, ou intervention directe des Pjs...), lui faire réussir son jet d'*Athlétisme-Natation* (clé d'argent de la voie du Destin), ou bien le sauver de la noyade (clé de la voie du Temps ou autre etc.) sont autant de solutions possibles pour échapper à une situation déplaisante.

Si les Pj sont entrés en contact avec le complotiste, c'est le Chat Botté lui-même qui pourrait sauver le Marquis (**Chaos +5**), le temps que les gardes du Roi arrivent.

Morales de l'Histoire :

1) "Il ne faut pas prendre un bain après un bon repas"

2) "On a toujours besoin d'un plus petit que soit"

* Alors que le Marquis entre dans le carrosse du Roi, la Princesse se désintéresse complètement de lui, n'ayant en tête que son doux Prince qui l'attend au château (**Stase +10**).

Il se trouve que le Prince d'un pays lointain était à la recherche de sa promise et est arrivé il y a quelques semaines dans la région pour courtiser la Princesse. Originellement, il devait se rendre au château de la Belle au Bois dormant. Son frère, ayant entendu parler des dangers entourant le château (ronces et épines magiques), dissuada le Prince de s'y rendre, pour chercher une princesse plus accessible. Ainsi il ne réveilla pas Aurore d'un baiser d'amour (ce Conte risque donc de devoir être restauré à son tour).

La morale de l'histoire se verra enrichie :

3) "Un marquis ne peut rivaliser avec un prince si l'amour n'est pas au rendez-vous"

Il faudra au minimum éviter au Prince d'apparaître dans ce Conte (même si celui de la Belle au Bois dormant aura quand même besoin d'une intervention). Le mieux serait de faire taire le frère du Prince.

* Lorsque le Chat Botté tente d'intimider les paysans pour qu'ils déclarent au Roi que leurs Champs appartiennent au Marquis, ces derniers refusent car l'Ogre les effraie trop et c'est lui le propriétaire. Le Chat (complotiste) frustré de ne pas avoir été écouté veut faire un "exemple" et se jette toutes griffes dehors sur un malheureux. Les paysans se défendent et plantent une fourche dans le matou qui sera grièvement blessé, voir mourant (**Stase +20**).

Les Pjs pourraient faire en sorte que le Chat Botté réussisse son jet d'*Intimidation* (clé d'argent de la voie du Destin, effet pyrotechniques inquiétants, clé de la voie des Mirages...) ou bien ils pourraient tout simplement éviter au Chat de mourir (en l'aidant à lutter contre les paysans, ou en le soignant).

Si le Chat tue un paysan et que le Conte se poursuit normalement (**Chaos +10**), une morale sera ajoutée :

4) "La fin justifie les moyens"

* Tandis que l'Ogre se transforme en lion et que le Chat Botté fuit dans les gouttières, il glisse à cause de ses bottes, tombe et le lion se jette sur lui. S'engage alors un combat épique, griffes contre crocs (**Chaos +5**).

Vous l'aurez compris, il faut éviter que le Chat ne tombe ou faire en sorte qu'il tue le lion. Si c'est cette dernière option qui est retenue (**Chaos +10**), une nouvelle morale agrémente l'histoire :

5) "Le plus gros n'est pas toujours le plus fort" ou "L'union fait la force" (suivant la situation, si les Pj interviennent)

Vous allez dire que la pertinence des morales semble de moins en moins évidente. Ne vous inquiétez pas, c'est normal puisque le dénouement est proche, l'Horlogerie s'emballa un peu.

Si le Chat meurt (**Stase +10**), l'Horlogerie sera un peu apaisée, la dernière morale n'intégrera pas le Conte. Toutefois il faudra toujours le remplacer pour terminer le récit.

LA REVELATION FINALE

* Enfin, si le complotiste est toujours présent, au moment où le Roi s'apprête à accorder la main de sa fille (ou un titre de Duc) au Marquis, le Chat Botté se transforme en prince et explique au Roi que le Marquis n'est qu'un pauvre fils de meunier (ou boulanger) alors qu'il est un prince, maudit par une sorcière et qu'il a sauvé le royaume de l'Ogre qui habitait le château, levant ainsi sa malédiction. Le Roi lui accordera la main de sa fille (malgré l'autre Prince, s'il est là) et offrira tout de même quelques pièces d'or au "Marquis" qui pourra vivre paisiblement (**Chaos +20**).

Les Pj, s'ils ont choisi de s'opposer aux Complotistes, peuvent interrompre le Chat Botté avant sa révélation.

NB : Le pouvoir de la clé du Destin ne fonctionne sur le Chat (bien que ce soit un Horloger) que lorsqu'il accomplit une action qui va dans le sens de l'Histoire originelle, aussi est-il inefficace lors de la Révélation Finale.

Equilibre et Expérience

Faites le compte des points de Stase et de Chaos ou fixez l'Equilibre selon l'impression générale.

Puis accordez l'expérience comme suit :

- * 1 point pour avoir participé au scénario
- * 1 point pour avoir eu une idée intelligente, un bon plan au bon moment, qui a été utile au groupe
- * 1 point si un danger important a été surmonté
- * 1 point si un joueur a joué son Horloger de façon mémorable
- * 1 point pour avoir maintenu l'équilibre à un niveau acceptable (-24/+24 sur l'échelle de Stase/Chaos) quelle que soit leur décision quant au projet des Complotistes
- * 1 point s'il n'y a pas besoin d'intervenir dans le conte de la Belle au Bois dormant

Enfin, si les Pj ont pris position pour ou contre le complot (individuellement ou en groupe), cela présage une nouvelle orientation pour la suite de leurs aventures, qu'elles les mènent à lutter contre les Complotistes dans d'autres récits voir même dans l'Horlogerie des Mondes, ou qu'elles les mènent à les soutenir dans leur projet. Si toutefois ils sont encore indécis, ils pourraient avoir à faire aux Complotistes ultérieurement et devoir cette fois-ci prendre parti.

Pour toutes les incohérences que vous ne manquerez pas de relever, dites-vous que la totalité de l'Horlogerie des Mondes (ce scénario inclus) est fictive. Elle n'est qu'une autre de ces histoires issue de l'imaginaire des hommes.

Qui sait, le Mj et les Pj ne sont peut-être qu'une simple équipe d'Horlogers en mission.

FIN !