

# L'HORLOGERIE



Scénario écrit par  
**Pierrot Brauner**  
pierrotbrauner@gmail.com



Visuel et mise en page par  
**Théo Klein**  
kleintheo01@gmail.com

Les joueurs voyagent entre les Noël **passé**, **présent** et **futur** pour sauver l'horlogerie en faillite de leur mamie Coucou. Ils devront restaurer l'horloge magique... et redonner un avenir à cette boutique pleine de souvenirs.



VIDE



X 2



## Règle spéciale - objets temporels

Les objets changent selon l'époque visitée. **Par exemple** : une pomme du **présent** devient des pépins dans le **passé**, et une pomme pourrie dans le **futur**. La commande "inventaire" est donc particulièrement importante, pour que les joueuses puissent savoir ce qu'elles possèdent à chaque époque.

	Passé	Présent	Futur
<b>Pomme</b> (inventaire)	Pépins de pomme	Pomme	Pomme pourrie
<b>Outils</b> (inventaire ou comptoir)	Minerai de fer	Tournevis / Marteau	Tournevis rouillé / Marteau rouillé
<b>Clé</b> (inventaire)	Clé flambant neuve	Très vieille clé	Clé rouillée
<b>Dette</b> (caisse enregistreuse)	Petite dette insouciante	Dette avec intérêt	Dette infernale
<b>Arbre</b> (cour intérieure)	Pépins de pomme plantés	Arbre	Arbre mort
<b>Bois</b> (inventaire)	Jeunes pousses	Bois solide	Bois mort
<b>Coucou doré</b> (inventaire)	Coucou doré	Coucou doré	Coucou doré

### Soluce : déroulé du scénario

Normal qu'il change pas, il est magique !

- 1. Présent** : Trouver la vieille clé du débarras et réparer l'horloge avec le **marteau** pour débloquer Noël **passé**.
- 2. Passé** : Tenter d'ouvrir la porte du débarras de nouveau fermée : l'ouvrir avec votre clé, et se rendre ainsi compte que celle-ci est maintenant neuve (indice expliquant que votre inventaire a changé).  
Fabriquer un **tournevis** en ébullition (minerai + moule) et **planter les pépins** de pomme dans la cour intérieure.
- 3. Présent** : Récupérer le **tournevis** (sur le comptoir), puis réparer l'horloge avec pour débloquer Noël **futur**.
- 4. Futur** : Récupérer du **bois mort**, qui deviendra bois solide dans le présent.
- 5. Présent** : Utiliser le bois solide pour réparer l'horloge et obtenir le **coucou doré**.
- 6. Passé** : Déposer le coucou doré pour **annuler la dette insouciante**.
- 7. Retour présent** : L'horlogerie est sauvée... Joyeux Noël !



Certains textes devront être adaptés en fonction de votre avancée : la pomme ne sera plus sur le comptoir, le marteau deviendra tournevis, certains pans de l'horloge seront réparés... Lisez et comprenez bien le scénario avant de l'animer !

# Bienvenue à... l'Horlogerie !

C'est Noël ! Vous aimeriez bien faire un cadeau à votre mamie Coucou pour l'occasion...

## Cour intérieure

Le personnage se trouve initialement dans la cour intérieure.

Vous êtes dans la cour intérieure. De la buée sort de votre bouche, faisant virevolter quelques flocons de neige devant vous.



### SI LES PÉPINS ONT ÉTÉ PLANTÉS DANS LE PASSÉ

Un majestueux pommier embellit la cour de sa présence. Sur une des nombreuses branches une chouette blanche vous regarde d'un air jovial.

#### Les sorties sont :

- l'atelier (p.3)

#### PRENDRE BRANCHE

Les branches sont solides, vous ne parvenez pas à les ôter de l'arbre. C'est dommage, c'est exactement le type de bois qu'il vous faudrait pour réparer l'horloge.



## Atelier

Vous voilà dans l'atelier.

Derrière de grosses lunettes rondes, vous apercevez les yeux ridés de mamie Coucou. Sur son établi usé, il y a un **marteau** tout en fer et **votre déjeuner**.

#### Les sorties sont :

- Cour intérieure (p.3)
- Comptoir (p.4)
- Débarras (**FERMÉ À CLÉ** - p.3)

#### PARLER MAMIE COUCOU

*Les affaires ne vont pas fort ma petite. Si ça continue comme ça, je devrai fermer boutique... Peut-être faudrait-il réparer l'horloge dans le débarras ? Je ne pense pas que ça suffira, mais c'est un bon début.*

#### PRENDRE MARTEAU



Vous avez un **marteau** tout en fer dans votre inventaire.

#### PRENDRE DÉJEUNER



C'est une belle pomme. Vous avez une pomme dans votre inventaire.

#### UTILISER CLÉ SUR DÉBARRAS



La clé usée glisse difficilement dans la serrure. Dans un grincement retentissant, la porte s'ouvre.

#### DONNER COUCOU DORÉ À MAMIE COUCOU



*Oh, ma petite ! C'est adorable, mais tu devrais garder ton argent. Il te sera plus utile qu'à moi, et ça ne suffira pas à rembourser cette vilaine dette.*

Si le tournevis a été forgé dans le passé, il faut remplacer "Marteau" par "Tournevis" dans les descriptions.



# Comptoir

Vous êtes derrière le comptoir de la boutique. Sur celui-ci siège une vieille caisse enregistreuse. L'échoppe, bien que déserte, abonde de babiole chronométriques et pendulaires.

## Les sorties sont :

- l'atelier (p.3)



## OUVRIR CAISSE ENREGISTREUSE

Ding ! Aucune recette dans cette vieille caisse. En revanche, vous trouvez une très vieille clé et un papier à l'air important.

## PRENDRE CLÉ



Vous avez une très vieille clé dans votre inventaire.

## PRENDRE PAPIER

Il a l'air trop important. Vous devriez le laisser là.

## EXAMINER PAPIER

Vous ne comprenez pas tout, mais ça n'a pas l'air de très bonne augure. Tout en haut du papier, il y a noté "Dette avec intérêts".

# Débarras

Vous êtes dans le débarras. Devant vous, une imposante horloge semble très abîmée : **des clous ressortent, des vis dépassent et il manque du bois à l'armature**. Son aiguille pointe sur une curieuse inscription indiquant "Noël présent".

## Les sorties sont :

- l'atelier (p.3)

## BOUGER AIGUILLE SUR NOËL PASSÉ / FUTUR

Clic... Clic... Clic... Au rythme des secondes, vous déplacez l'aiguille sur Noël passé/futur. Le frisson qui vous parcourait se transforme en souffle, vous transportant vers vous ne savez où... Et pourtant...

- Débarras (passé - p.5)
- Débarras (futur - p.7)

## UTILISER MARTEAU SUR CLOUS



Vous retapez légèrement ce vieux pendule qui en avait bien besoin. Enfonçant le dernier clou, vous relevez la tête juste à temps pour apercevoir un coucou doré sortir puis re-rentrer dans l'appareil. Vous remarquez, surprise, qu'une deuxième inscription est apparu sur le cadran. Elle indique "Noël passé".

## UTILISER TOURNEVIS SUR VIS



Vous redonnez un brin de prestance à l'horloge. Vissant la dernière vis, vous relevez la tête juste à temps pour apercevoir un coucou doré sortir puis re-rentrer dans l'appareil... Une troisième inscription est apparue sur le cadran ! Elle indique "Noël futur".

## UTILISER BOIS SOLIDE SUR ARMATURE



Vous rendez tout son éclat à l'horloge. Ajoutant le dernier morceau de bois, vous relevez la tête juste à temps pour apercevoir le cadran s'affoler ! Le coucou sort... Et reste immobile, à portée de main.

## PRENDRE COUCOU



Mais... c'est de l'or ! Vous avez un petit coucou en or dans votre inventaire.

# Cour intérieure (passé)

Vous êtes dans une cour intérieure. De la buée sort de votre bouche, faisant virevolter quelques flocons de neige devant vous. Au centre de la cour enneigée, une chouette blanche vous regarde d'un air intrigué.

## Les sorties sont :

- l'atelier (p.5)



# Atelier (passé)

Vous êtes dans un atelier. Il y a un gros four de forge rempli de flammes. Deux moules brûlants y reposent.

## Les sorties sont :

- Cour intérieure (passé - p.5)
- Comptoir (passé - p.6)
- Débarras (passé - p.6)



## INTERAGIR CHOUETTE

La chouette s'enfuit, laissant derrière elle une terre meuble.

## EXAMINER TERRE MEUBLE

Rien. Juste cette terre meuble.

## PLANTER PÉPINS DE POMME



Vous plantez vos pépins dans le sol.

## PRENDRE NEIGE

Elle fond aussitôt dans vos poches.

## EXAMINER MOULES

Un d'entre eux est dédié à la forge d'un marteau, et l'autre dédié à la forge d'un tournevis.

## METTRE MINERAI DE FER DANS MOULE-TOURNEVIS

Le minerai fond en un instant, prenant la forme d'un tournevis en ébullition.

## PRENDRE TOURNEVIS



C'est bien trop chaud voyons ! Il faudra patienter pour qu'il refroidisse.

# Comptoir (passé)

Vous êtes derrière le comptoir d'une boutique. Sur celui-ci siège une caisse enregistreuse toute neuve. L'échoppe abonde de montres à goussets et autres babiole métalliques. Derrière de grosses lunettes rondes, vous apercevez les yeux émerveillés d'une fillette.

## Les sorties sont :

- l'atelier (passé - p.5)



## OUVRIR CAISSE ENREGISTREUSE

Ding ! Aucune recette dans cette caisse. En revanche, vous trouvez un papier à l'air important.

## EXAMINER PAPIER

Vous ne comprenez pas tout. Tout en haut du papier, il y a noté "Petite dette insouciante".

## PRENDRE PAPIER

Il a l'air trop important. Vous devriez le laisser là.

## PARLER FILLETTE

*Quand je serai grande, je serai horlogère !*

## METTRE COUCOU DORÉ DANS CAISSE



Vous laissez le coucou doré à côté de cette petite dette insouciante.

## DONNER COUCOU DORÉ À PETITE FILLE



*Woow ! Il est tout doré ! Merci beaucoup !*

Quand le personnage a laissé le coucou doré dans le passé, la prochaine fois qu'il change d'époque, lisez le texte "Fin" page 8.

# Débarras (passé)

Vous êtes dans le débarras. Devant vous, une imposante horloge semble très abîmée : **des vis dépassent** et **il manque du bois à l'armature**. Son aiguille pointe sur une inscription indiquant "Noël passé".

## Les sorties sont :

- l'atelier (passé **FERMÉ À CLÉ** - p.5)

## BOUGER AIGUILLE SUR NOËL PRÉSENT / FUTUR

Clic... Clic... Clic... Au rythme des secondes, vous déplacez l'aiguille sur Noël présent/futur. Dans un souffle, vous êtes transportée.

- Débarras (p.4)

- Débarras (futur - p.7)

## UTILISER CLÉ SUR PORTE



La clé est flambant neuve ! Elle se fige parfaitement dans la petite serrure. La porte, bien huilée, s'ouvre sans un bruit.

# Atelier / Maison délabrée (futur)

Vous êtes devant les ruines d'une vieille maison. Au milieu des décombres, vous apercevez un vieux papier. Derrière de grosses lunettes rondes, vous distinguez un fantôme.



## SI LES PÉPINS ONT ÉTÉ PLANTÉS DANS LE PASSÉ

Derrière les murs délabrés, il y a un vieil arbre mort sur lequel siège une chouette dépitée.

### Les sorties sont :

- le débarras (futur - p.7)



## Débarras (futur)

Vous êtes dans le débarras. Devant vous, une imposante horloge semble très abîmée : **il manque du bois à l'armature**. Son aiguille pointe sur une inscription indiquant "Noël futur".

### Les sorties sont :

- l'atelier (futur - p.7)

### EXAMINER ARBRE MORT

C'était sûrement un pommier. Vous remarquez de nombreuses branches mortes.



### PRENDRE BRANCHE MORTE

Vous avez du bois mort dans votre inventaire.

### EXAMINER PAPIER

Il ne reste que le haut du papier. Il y est noté "Dettes infernales".

### PRENDRE PAPIER

Il tombe en poussière dans vos mains.

### PARLER FANTÔME

Son regard reste vide. C'est n'est pas ici, ou plutôt maintenant, qu'il faut l'aider.

### BOUGER AIGUILLE SUR NOËL PRÉSENT / PASSÉ

Clic... Clic... Clic... Au rythme des secondes, vous déplacez l'aiguille sur Noël présent/passé. Dans un souffle, vous êtes transportée.

- Débarras (passé - p.5)
- Débarras (p.4)



# FIN

Vous êtes dans le débarras. Devant vous, l'imposante horloge semble avoir disparue, remplacée par un sapin brillant de mille feux. Derrière la porte entrouverte se trouve un atelier flamboyant. Sur un établi, de nombreux présents vous attendent. Perchée sur le plus haut d'entre eux, une chouette blanche vous regarde, apaisée. Derrière de grosses lunettes rondes, Mamie Coucou, rayonnante de bonheur, vous tend des cookies chauds. Vous pouvez maintenant profiter du vrai cadeau de Noël : la famille.

## Trophées



- **La reine des neiges** - Vous avez fait une boule de neige, un bonhomme de neige, ou un ange dans la neige.
- **Apprenti bricoleur** - Vous avez tenté d'enfoncer les vis avec le marteau.
- **Chouette chouette chouette** - Vous avez tenté de caresser la chouette blanche.
- **Manique** - Vous avez tenté de récupérer le tournevis en ébullition dans le passé.
- **Escaladeur de l'extrême** - Vous avez tenté de grimper dans l'arbre.
- **Bûcheron** - Vous avez tenté de prendre du bois dans Noël présent, à l'aide du marteau ou du tournevis.
- **Spirit** - Vous avez interagi avec le fantôme de mamie Coucou.
- **L'argent fait le bonheur** - Vous avez tenté de donner le coucou doré à mamie Coucou dans Noël présent.
- **Paradoxe** - Vous avez tenté de revenir dans le futur après avoir laissé le coucou doré dans le passé.
- **A propos de la belle pomme...**
  - **Gourmand** - Vous avez tenté de manger la pomme.
  - **Forceur** - Vous avez tenté de manger la pomme, et vous aviez déjà tenté de manger la pomme dans l'autre scénario Level up.
- **De quelle manière avez vous laissé le coucou doré dans le passé ?**
  - **Auto-héritage** - Vous l'avez donné à la fillette.
  - **Receleur** - Vous l'avez laissé dans la caisse enregistreuse, à côté de la dette insouciant.
  - **Forgeron** - Vous l'avez fait fondre en tournevis ou en marteau.
  - **Meh** - Vous l'avez juste laissé là. Ici. Voilà, là c'est bien.