

Une Impression de déjà-vu

Ce scénario avancé qui renferme un Sanctuaire du Temps est conçu pour 1 à 5 PJ. Sa durée estimée se situe aux environs de 2 à 3 heures. Les thèmes « abandon », « famille », « racisme » et celui du « temps » sont abordés. Durant cette aventure, la Voie du Vide pourrait offrir un avantage.

Mise en garde : ce scénario évoque la rupture entre une fille et son père, en lien avec le deuil de ce dernier pour sa femme morte en couche et de l'Être élémentaire qu'est sa fille, une Féérie. Ces créatures sont stigmatisées dans la culture des Aériens.

Synopsis

Il s'agissait d'une simple mission de gardiennage d'une petite Princesse. Mais la mission est étonnamment longue et ennuyeuse. Mais est-ce bien normal ? Ne se trame-t-il pas quelque chose dans cette famille ainsi que dans son manoir ? Les PJ devront découvrir une autre unité d'aventure, s'y confronter, y mettre de l'ordre pour espérer rentrer sains et saufs. L'aventure s'arrêtera-t-elle là cependant ? Rien n'est moins sûr.

Cadre de scénario

Date et lieu

Été 830, à Métalia

Remarque : d'autres grandes cités peuvent être utilisées pourvu qu'il y est un grand manoir luxueux et une potentielle menace pour une famille noble.

Intéresser les PJ

- Les PJ répondent à un simple contrat de Guilde.
- S'il y a un PJ d'Aéria ; il peut s'agir d'un ordre de sa famille.
- S'il y a un Adepte du Métal de Métalia, il pourrait être envoyé par sa hiérarchie.
- S'ils ont fait (et réussi) des scénarios tels que « *Envie de prendre l'Air* » ou « *Un Air qui s'essouffle* », ils sont connus des Aériens et sont tout désignés pour entrer en scène.

Description

L'action se déroule dans la plus grande cité d'Élestria, la capitale du Royaume d'Élestria. Elle est décrite en partie dans *Aventures en Élestria* (cf. chapitre 6 page 102). Cette cité hétéroclite ne sera guère visitée par vos PJ durant cette partie, ce pourquoi, elle n'est qu'esquissée comme décor pour le manoir où se déroule ce scénario.

Dirigeants

Klashkar, le Maître-Gardien du Métal, la Convergence ainsi que la Régence.

Forces militaires

Aemaeth et forces armées de Régence

Population

80 000 habitants voir plus, principalement des Humains.

Ressources

Tout est disponible à Métalia.

Dans le manoir : uniquement de l'eau, de la nourriture et quelques vêtements en Nuaga.

Ressources PJ

En lien avec le lieu choisi. Pas de récupération de matériel pérenne possible.

Auberge

Les PJ sont logés dans le manoir des Azuries, dans les quartiers des domestiques proches de la chambre de la Princesse.

Pour le scénario

Voici une page type pour régler votre journée typique. N'hésitez pas à y inscrire des détails très précis de la journée que vous referez découvrir à vos PJ, jour après jour.

Pour le *décorum*, les moments qui reviennent sans cesse, vos PJ même s'ils font attention, en souffriront. *Par exemple, même s'il fait attention au seau d'eau sur la porte, il va quand même le recevoir en passant une autre porte ou une échelle de travaux, etc.*

- 7h30 : Levée de la Princesse

Décorum : un de vos PJ marche du pied gauche sur un jouet précis (*bille*). La « douce mélodie » du réveil est un délice pour le Terranien du groupe.

Horloge : l'horloge de la chambre est une œuvre d'art en Pisces, Luskir et argent. Sa sonnerie est un sifflement strident de vent, tel le sifflet d'une bouilloire.

Événement : le feu de cheminée reste allumé. Puis, il demeure de moins en moins avec une quantité de bois égale ou supérieure. La pièce se rafraîchit tandis que la luminosité diminue.

- 7h45 : Toilette

Décorum : un de vos PJ se prend un seau d'eau lors du passage de la porte de la chambre (*petite blague de la Princesse*). L'eau est froide et devient de plus en plus froide et sans odeur avec le temps.

- 8h00 : Habillage

Décorum : la Princesse a du mal à mettre ses chaussures, puis sa robe, puis son maillot, etc. À chaque fois, cela devient plus difficile et lent comme si elle régressait.

- 8h30 : Petit-déjeuner avec le Prince (*il est toujours présent mais doit partir précipitamment*).
- 8h45 : Changement des Zélyls par les domestiques.

Décorum : un de vos PJ fait tomber un des précieux vases par maladresse dans un bruit fracassant.

Horloge : une immense armoire en bois poli et sombre renferme le lourd mécanisme de cuivre et de laiton de cette horloge à pendule. Les aiguilles en acier noir arpentent à leur rythme le cadre blanc poli. On peut voir à travers une vitre simple, le pendule se balancer doucement dans sa cage de bois.

Événement : sur cette horloge, le temps semble parfois si long comme si le pendule et les aiguilles avançaient à contre-courant. Puis, ils rattrapent brutalement le temps perdu à vive allure en quelques instants avant de reprendre soudainement le court normal du temps. Ce phénomène est de plus en plus visible avec le temps et le tintamarre du carillon cumulé devient immanquable avec le temps.

- 9h00-11h00 : cours d'Élestrien et histoire d'Élestria

Horloge : enchevêtrement de tuyaux et de ressorts, l'objet ressemble à un Alali. Il arbore un cadran avec des tablettes chiffrées qui se tournent pour montrer l'heure qu'il est dans une douce mélodie qui devient sifflement assourdissant avec le temps. Parfois même, les tablettes mettent un temps infini à s'afficher avant de s'affoler et de rattraper leur retard.

- 11h00-12h30 : cours de musique

Horloge : le métronome de la salle de musique est un objet en Luskir surmonté d'une aiguille en Pisces. Cadeau d'un père pour sa fille, il bat dans un cliquetis immuable la mesure. Avec le temps, son cliquetis paraît comme rouillé et ralenti pour enfin comme chaque horloge rattraper son retard précipitamment.

Événement : la musique d'abord délicieuse devient répétitive et morne. Lente et monotone, elle hypnotise et plonge dans la somnolence.

- 12h30 : déjeuner

Décorum : un des PJ croque un morceau très épicé (*blague de la petite – adapter la farce au goût de la victime*).

Horloge : cf. *petit déjeuner*

Événement : un repas de plus en plus long et lassant avec des mets plus fades les uns que les autres. Cela prend des heures et maintient le père attablé plus que de raison.

- 14h00-15h00 : promenade dans les jardins (*annulée pour cause de danger*) donc jeu en chambre.

Événement : d'abord une envie de soleil et d'air frais, puis l'envie passe et la Princesse préfère rester à l'intérieur.

- 15h00-17h00 : cours de danse ou de broderie

Décorum : un des PJ est invité à participer et à montrer son décevant travail.

Horloge : cf. salle de cours

Événement : alors que le travail est long et laborieux pour un résultat décevant, la fillette semble plus âgée et plus sage qu'elle ne l'est réellement, et ce, de plus en plus.

- 17h01 :

Décorum : le majordome passe devant un des PJ et lui fait des remontrances sur ses manières, avec quantité de postillons et de dédain.

- 17h00-19h00 : « temps libre »

Décorum : un des PJ doit jouer au « loup » avec la Princesse. Le jeu devient de plus étrange voir délirant avec le temps tandis que la Princesse ne veut jouer qu'avec le même PJ.

Événement : durant le jeu, la Princesse prononce une phrase type : « elle arrive, ne soyons pas en retard » puis rejoue. La phrase est peu intelligible et incomplète au début, puis, de plus en plus, jusqu'à être criée.

- 19h00 : repas princier

Horloge : cf. petit déjeuner

Événement : le Prince parle de moins en moins et repart de plus en plus vite. Le temps devient long et monotone apportant une langueur profonde avant de reprendre son cours sur le départ précipité du Prince. La tristesse dans les yeux de la Princesse ne cesse de croître jusqu'au dédain puis se transforme en colère. La nourriture comme les boissons sont de plus en plus fades.

- 20h30 : toilette/déshabillage/préparation au coucher

Décorum : un des PJ est arrosé par la Princesse et glisse sur une savonnette.

- 21h00 : coucher

Décorum : un des PJ est accusé d'avoir mouillé le lit de la Princesse et doit changer les draps. Il s'agit d'une farce de la gamine qui a mouillé elle-même son lit.

Horloge : cf. lever

- 21 à 22h : lecture d'histoire, moment de cafard.

Événement : la lecture du livre du soir comme le feu de cheminée deviennent de plus en plus soporifiques. Ce temps chaleureux où la Princesse parlait de souvenirs agréables avec son père perd peu à peu de son intimité et gagne en langueur tandis que le temps s'écoule si lentement.

Les Pourquoi

La Princesse n'est qu'une enfant bien seule. Elle souhaite voir son père plus souvent et plus longtemps lui qui part sans cesse au travail. Elle a aimé cette journée avec les PJ qui ont retenu en plus l'attention de son père. Elle a donc souhaité que cette journée dure pour toujours. Ce souhait enfantin n'est pas

tombé dans l'oreille d'un sourd. Un Corrompu de la Corruption a entendu son appel et profite de son pouvoir pour piéger les PJ « grâce » à l'amour de la petite.

L'ouverture du Sanctuaire du Temps est liée en partie au deuil du père et à son abandon de sa fille.

Points importants

Métalia

Chamarrée, vivante, hétéroclite et très commerçante, la cité est fortifiée et dispose d'un épais et haut mur d'enceinte en pierre renforcé de fer. Il y a 4 principaux accès formant le début des 4 Artériaes, longues et périlleuses routes menant aux 4 autres grandes cités. La ville possède également un port sur sa partie centrale et sud donnant sur le fleuve Akaba.

Sanctuaire du Temps

Il s'agit d'une sorte d'immense île, flottant dans un néant infini. Cet îlot est composé d'une immense horloge dont le cadran sert de surface. Les dessous de l'île comprennent de nombreux mécanismes et autres roues dentées imbriqués aux limites indéfinissables, ni le haut du bas, ni la gauche de la droite, ni si l'île dérive ou non.

Noms des principaux PNJ

Antagonistes

- Édouard, le majordome, est un homme raffiné et discret d'une cinquantaine d'années. Il n'est pas très ouvert au dialogue ni aux caprices de la Princesse mais respecte son statut et le fait respecter. Il porte des vêtements de qualité en coton et lin, blanc comme noir.
- **Prince Hélix d'Azurie** est un noble Généasi de l'Air d'une trentaine d'années, arborant des vêtements en Nuaga raffiné dans les tons bleu clair. Il est rapide, cultivé et condescendant. Il n'aime guère la roturerie. Il connaît son statut et en use intelligemment. C'est un diplomate et un soldat habile.
- **Princesse Héléonora d'Azurie**, une fillette de 9 ans, Féérie de l'Air mais qui ne le maîtrise pas encore bien. Elle est capricieuse, changeante, s'ennuie vite, déteste le cadre strict de sa vie et aime profondément son papa.
- Suzanne, la gouvernante, est une femme de 50ans environ qui a élevé le père de la jeune fille. Elle est discrète, bien éduquée mais émotive. Elle donnerait sa vie pour la famille Azurie. Elle obéit aveuglément aux directives du majordome. Elle connaît le manque d'affection dont souffre la petite mais ne peut rien y faire. Elle porte une longue robe blanche en dentelle et coton.

Précepteurs de la Princesse

- Histoire d'Élestria : Grégor, scribe de 70 ans, petit, râblé, portant des lunettes, simple humain d'aspect du Métal, très gentil et social mais soporifique.
- Musique / Danse / Broderie : **Emma d'Azurie**, une femme de 40 ans environ, à la chevelure blanche en chignon, au parfum de rose des vents. Fine mais musclée, elle connaît sa place. Cette femme a gagné les faveurs des Aériens alors que ce n'est qu'une Adeptes de l'Air,

Humaine. Elle ne voudrait pas perdre une place qu'elle a si chèrement acquise. Elle est hautaine, stricte et autoritaire. Les cours de la petite se révèlent cinglants.

Scénario

Mission Nounou

[Encart MJ]

Vous devez bien définir le temps, les horaires et les événements de la journée. Vous devrez ensuite la faire rejouer aux détails près.

Ne soyez pas trop insistant pour les premières fois. Laissez vos PJ découvrir la supercherie par eux-mêmes.

En journée, faites jouer une mission classique de surveillance. Vos PJ doivent gérer la sécurité de la Princesse et non l'extérieur qui relève de la garde. Ils restent donc dans le manoir.

[/Encart MJ]

Mise en place : vos PJ vont recevoir un contrat de surveillance de la fille du Prince Hélix d'Azurie. La Princesse âgée de 9 ans se nomme Héléonora d'Azurie. Les PJ ont été contactés via leur Guilde (*ou tout autre moyen à votre convenance*) pour réaliser une mission de garde du corps de la Princesse pendant 7 jours au manoir du Prince à Métaia.

Les PJ ne croisent que rapidement le Prince Hélix d'Azurie. C'est ensuite le majordome Édouard qui les guide aux quartiers de la Princesse.

Le contrat stipule clairement et sans ambiguïté qu'ils seront payés 50Cr par jour, logement et nourriture inclus. Ils devront dormir sur place et veiller sur la petite, de jour comme de nuit, dans ses quartiers. La sécurité de l'enfant est leur priorité absolue, peu importe les Événements qui pourraient survenir par ailleurs. Un manquement serait préjudiciable au contrat et à leur santé. (*Ceci est une véritable menace à peine voilée, qui donne le ton comme l'amour et l'inquiétude d'un père pour sa fille*).

Ambiance : il y a un planning très strict en termes d'horaire à respecter. Des horloges sont présentes un peu partout pour rappeler les horaires. Le manoir est luxueux, couvert de nombreuses œuvres d'art et de tableaux de la famille Azurie. Cependant, l'endroit reste désespérément vide. De nombreux corridors et antichambres demeurent vacantes mais richement décorés. Les portes, murs et plafonds sont tous magnifiques et luxueux. La hauteur sous plafond se révèle importante, faisant circuler un air frais continu. La bâtisse possède l'eau courante et un circuit d'eau chaude comme de chauffage par le sol. La tenue des domestiques est irréprochable. Le langage demeure soutenu. Une odeur de frais provient de Zélyls.

Indice :

- Les horloges (*donc le temps est crucial*) ;
- Nombreux espaces vacants (*l'élément du Vide*) ;
- Odeur des Zélyls fraîches (*ce qui aura son importance dans le scénario*).

Emploi du temps de la Princesse :

Scénario officiel pour Élestria, le jeu de rôle paru chez Léviathan Éditions 2024, tous droits réservés. Écrit par Sylvain Garnier, l'auteur ; relu par Robin Colot.

Il y a une certaine routine dont voici le résumé (cf. *Pour le scénario*) :

- 7h30 : Levée de la Princesse
- 7h45 : Toilette
- 8h00 : Habillage
- 8h30 : Petit-déjeuner avec le Prince.
- 8h45 : Changement des Zélyls par les domestiques.
- 9h00-11h00 : cours d'Élestrien et histoire d'Élestria
- 11h00-12h30 : cours de musique
- 12h30 : déjeuner
- 14h00-15h00 : promenade dans les jardins (annulée pour cause de danger) donc jeu en chambre
- 15h00-17h00 : cours de danse ou de broderie
- 17h00-19h00 : « temps libre »
- 19h00 : repas princier
- 20h30 : toilette/déshabillage/préparation au coucher
- 21h00 : coucher
- 21 à 22h : lecture d'histoire, moment de cafard.

Ambiance/Enquête :

Vos PJ devront comprendre, voir ou sentir :

- Le Prince est inquiet pour sa fille mais manque de contact avec elle ;
- La petite dit ne pas aimer son père, mais elle l'aime. Il est simplement trop souvent absent.
- Les Zélyls sont l'hommage quotidien du père à sa femme.
- Ils pleurent tous les deux à leur façon le décès de la mère, Elsa d'Azurie.
- L'éducation, l'hygiène et les habitudes de vie sont tout à fait normaux et de qualité.
- Peu de monde parle à la petite. Même ses professeurs, son majordome ou sa gouvernante ne se révèlent guère loquaces.
- Elle ne manque de rien matériellement. Son caractère en est d'ailleurs un parfait reflet.
- Vos PJ doivent croiser le Prince suffisamment pour le cerner un peu et pouvoir trouver la solution (cf. « Une vie de famille »).

Note : la petite doit jouer son rôle de petite peste capricieuse qui joue de son rang social. Elle a des idées délirantes, toujours envie de jouer et de faire des bêtises. Elle fait des farces aux personnels comme aux PJ.

Événement : durant la première visite des PJ, la Princesse casse d'ailleurs un vase en Pisces de Zélyls ce qui provoque l'ire de son père. (*Elle voulait d'ailleurs qu'il la remarque en faisant ça*).

Une ennuyeuse journée ordinaire

Nous sommes le 3ème jour de garde par les PJ qui s'ennuient ferme et commencent à connaître la petite. La journée, la 3ème de la semaine, va durer de 7h30 à 22h.

Durant cette journée, vous devez faire apparaître les **Décorums** voulus, à des moments et lieux extrêmement précis. Ce seront les pistes que suivront vos PJ par la suite. Ce chapitre reprend en grande partie le planning « Pour le Scénario » :

- 7h30 : Levée de la Princesse

Décorum : un de vos PJ marche du pied gauche sur un jouet précis (*bille*). La « douce mélodie » du réveil est un délice pour le Terranien du groupe.

- 7h45 : Toilette

Décorum : un de vos PJ se prend un seau d'eau lors du passage de la porte de la chambre (*petite blague de la Princesse*). L'eau est froide et devient de plus en plus froide et sans odeur avec le temps.

- 8h00 : Habillage

Décorum : la Princesse a du mal à mettre ses chaussures, puis sa robe, puis son maillot, etc. À chaque fois, cela devient plus difficile et lent comme si elle régressait.

- 8h30 : Petit-déjeuner avec le Prince (*il est toujours présent mais doit partir précipitamment*).
- 8h45 : Changement des Zélyls par les domestiques.

Décorum : un de vos PJ fait tomber un des précieux vases par maladresse dans un bruit fracassant.

- 12h30 : déjeuner

Décorum : un des PJ croque un morceau très épicé (*blague de la petite – adapter la farce au goût de la victime*).

- 15h00-17h00 : cours de danse ou de broderie

Décorum : un des PJ est invité à participer et à montrer son décevant travail.

- 17h01 :

Décorum : le majordome passe devant un des PJ et lui fait des remontrances sur ses manières, avec quantité de postillons et de dédain.

- 17h00-19h00 : « temps libre »

Décorum : un des PJ doit jouer au « loup » avec la Princesse. Le jeu devient de plus étrange voir délirant avec le temps tandis que la Princesse ne veut jouer qu'avec le même PJ.

- 20h30 : toilette/déshabillage/préparation au coucher

Décorum : un des PJ est arrosé par la Princesse et glisse sur une savonnette.

- 21h00 : coucher

Décorum : un des PJ est accusé d'avoir mouillé le lit de la Princesse et doit changer les draps. Il s'agit d'une farce de la gamine qui a mouillé elle-même son lit.

- 21 à 22h : lecture d'histoire

Événement : la lecture du livre du soir comme le feu de cheminée deviennent de plus en plus soporifiques. Ce temps chaleureux où la Princesse parlait de souvenirs agréables avec son père perd peu à peu de son intimité et gagne en langueur tandis que le temps s'écoule si lentement.

Une très longue journée J

Maintenant, que la journée type est en place, vous pouvez la faire rejouer... Plusieurs fois... De trop nombreuses fois. Ici, les événements basés sur le temps deviennent de plus en plus visibles. À chaque fois, le temps ne s'écoule plus normalement avant de reprendre son cours.

[Encart MJ]

Vos PJ vont rapidement comprendre qu'il y a un problème. Même Événement, même farce aux mêmes horaires. Ils vont vouloir explorer, comprendre, enquêter. Voici les possibilités qu'ils ont même si la liste n'est pas exhaustive. Vous devez faire jouer la montre.

Le planning est strict. Les rangs doivent être respectés et il ne serait être toléré des comportements déplacés. Servez-vous en pour « limiter » les explorations des PJ pendant une journée typique.

[/Encart MJ]

Point Solution : les moments où la Princesse voit son père semblent de plus en plus longs. Son père paraît de plus en plus fatigué et désintéressé. Lorsque le temps reprend son cours, il repart très vite.

Astuce :

- Les Déplacements élémentaires (vol, creusement, Éthérium) sont tout à fait possibles. Mais il y a une limite que les PJ ne peuvent pas dépasser à bonne distance du lieu du déroulé de la 3ème journée. Il y a une menace qui pèse sur l'enfant. On leur demande de rester à l'intérieur et de laisser les gardes du manoir gérer l'extérieur. Si l'on regarde dehors, le temps est splendide et ne laisse rien paraître d'inhabituel.
- Les Communions sont impossibles mais ça, ils ne devraient pas s'en occuper ni s'en soucier dans les débuts. Mais si quelqu'un essaie, il verra que c'est impossible.

Enquête

Les PJ vont rapidement se rendre compte qu'il y a un souci. Pour arrêter cette journée (*avant d'en mourir*), ils doivent trouver une solution et donc enquêter pour se sortir de là.

- **Sur le décalage des horloges**

A chaque fois, l'aiguille semble un peu plus rouillée et poussiéreuse alors qu'elle frotte en avançant comme si elle était mal entretenue depuis plusieurs années, puis elle reprend sa place à toute vitesse et le temps semble reprendre normalement.

- **Sur le changement des fleurs**

Les Zélyls qui sont changées chaque jour sont de plus en plus voilées et desséchées comme l'odeur est de moins en moins forte voir désagréable. En fait, elles ne sont plus changées. Elles souffrent de la présence de l'ombre.

Astuce * : Une détection de l'Air ou du Vide permet d'identifier le moment ou la localisation de l'ombre.

- **Sur la vision de la gamine plus âgée qu'elle n'est en réalité**

Le PJ ressent comme si des années étaient passées. Il se sent fatigué et confus. Il est pris d'une langueur monotone et mélancolique importante. Et ce de plus en plus, alors que la fillette lui paraît de plus en plus âgée.

- **Sur la phrase prophétique**

La petite précise de plus en plus la vision. Elle ne prononce qu'un mot puis deux avant d'en prononcer toujours plus d'un jour sur l'autre. La vision devient de plus en plus funeste et sombre.

Une phrase type pourrait être : « Toi, viens à moi. L'ombre s'étend sur nous. Il est trop tard. Sauvez-moi !!! »

- **Sur l'Ombre qui rôde**

C'est le moment le plus critique et donc le plus difficile. Les premiers cycles doivent simplement esquisser un éventuel doute sur une hypothétique silhouette floue. Puis elle se précise de cycle en cycle. La difficulté réside sur le fait que l'ombre n'est pas toujours au même endroit ou même horaire (sauf lors des Événements précédents notamment près des horloges).

- **Sur le feu de cheminée hypnotique**

Le feu semble consommer l'énergie et la lumière de la pièce au lieu de la réchauffer.

Solutions

Chacun de ses événements marque le passage de l'Ombre (*il faudra l'introduire très progressivement, sinon la résolution serait trop rapide*).

- Les PJ tendent une embuscade, à un des Événements précis de manière intelligente pour attraper l'Ombre.
- Les PJ forcent l'Ombre à agir en laissant la petite toute seule et en se servant d'un appât élémentaire.
- L'un des PJ passe dans l'Éthérium et voit l'Ombre. Il essaie ensuite de la piéger par la maîtrise du Vide.

Événement

L'Ombre qui rôde est un Corrompu dual (*présent dans le plan d'Élestria et sur l'Éthérium*). Les décalages, visions et autres sont de son fait et marquent son passage de l'un à l'autre.

Il utilise son pouvoir pour consommer ainsi que le temps des PJ et de la fillette. Si les PJ traînent, ils risquent de se réveiller très âgés ou simplement morts, prisonniers pour l'éternité dans ce cycle sans fin.

Lorsque les PJ sont sur le point d'attraper l'Ombre. Il arrive dans le Sanctuaire du Temps.

Le Sanctuaire du temps

[Encart MJ]

L'Ombre du Temps et la Corruption du Sanctuaire sont de plus en plus importantes surtout si vos PJ ont traîné à enquêter et à réaliser leur dessein.

Ils souffrent également d'un point de Fatigue ou de Blessure par jour d'enquête, brutalement, d'un coup lorsqu'ils arrivent.

[/Encart MJ]

Ambiance : le Sanctuaire est une immense horloge à 2 aiguilles et écrite en chiffre romain. Le sol est constitué du cadran de l'horloge, le dessous est plein de mécanismes. Les alentours sont vides.

Il y a une nuance quand même, les mécanismes sont grippés, rouillés et les aiguilles ne tournent plus.

Lieu : Feu 3 (*chaleur des corps*), Air 3, Eau 3 (*humidité ambiante*), Terre 4 (*le cadran est en pierre*), Vide 4 (*2 supplémentaire mais corrompu*), Métal 4 (*dont 1 corrompu*), Corruption 5.

Rencontre : Ombre du temps

Elle attaque les PJ. Elle est insensible ou presque aux Attaques élémentaires dont elle se nourrit. Si vos PJ en arrivent trop facilement à bout. Elle revient dans le round qui suit et appelle d'autres Ombres (1 de plus à chaque fois).

[Rencontre]

Ombre du Temps

Sa silhouette humanoïde et noire demeure indistincte dans les ombres qu'elle affectionne même lorsque les PJ la rencontrent dans le Sanctuaire. Elle n'est qu'un souvenir négatif du temps passé. Toutefois, sa consistance augmente avec son absorption de la vitalité et de la maîtrise des PJ ainsi que de celle de la petite Princesse.

Ard 1 + X, Précision X ; pas d'arme

Adr X, Parade X ; pas d'attaque à distance

Per X, Condition : X cases par ligne ; pas d'armure

Voie : Corruption 3+X, Pensée 3+X

Pouvoirs spéciaux de Voie : Voie maudite*, Énergie négative*, Force de la Corruption, Flot de Corruption°, Voie impie*

Athlétisme 0, Bricolage 0, Langues 2, Larcin 3, Pilotage 0, Relations sociales 2

Avantages / désavantages : extérieur

Cor : X

Spécial :

- Sa puissance dépend du nombre de jours passés, notée X.
- À 0 sur son moniteur, l'Ombre disparaît pendant 1 round avant de revenir avec X-1 cumulatif.

[/Rencontre]

Solutions :

- Remettre les aiguilles en mouvement en poussant simplement.
- Plus les aiguilles bougent, plus il est facile de les mettre en mouvement et plus l'Ombre s'efface.
- Quand le temps redémarre, l'Ombre perd de son pouvoir et devient sensible aux attaques° ou disparaît simplement*.

Remarque : la résolution de l'énigme et la destruction de l'Ombre ne met pas fin au cycle de recommencement. Il faut également sauver la famille d'elle-même.

Astuce* : l'Ombre a disparu progressivement mais le mécanisme de l'horloge est toujours rouillé et risque à tout moment de s'arrêter de nouveau faisant revenir l'Ombre toujours à l'affût.

Une vie de famille

Vos PJ qui ont résolu cette énigme et la suivant recevront la maîtrise de la Voie du Temps en fin de scénario s'ils comblent également le Vide dans le cœur de la Princesse et de son Père.

Les PJ doivent comprendre qu'ils ont peut-être régler le problème de Corruption mais pas forcément qu'ils ont résolu tous les soucis.

Défi : Ils doivent trouver du temps pour réconcilier et se faire redécouvrir le Prince et sa fille.

- Ils peuvent prolonger le repas du matin avec le Prince qui découvre qu'il a beaucoup de temps devant lui...
- Convaincre le Prince en jouant une interprétation sympa.
- S'aider des Zélés. (« Elles souffrent du temps comme sa fille ». « Sa fille n'est pas une fleur et nécessite quand-même son amour et son temps pour s'épanouir », etc.)
- User de magie et de la Voie du Temps pour faire revenir pour un instant les volontés de sa femme décédée qui veut qu'il profite de la vie et qu'il prenne son de sa fille mais surtout qu'il aime chaque jour comme eux n'ont pas pu le faire à cause de leur famille.
- Écrire une lettre, un récit avec la jeune fille pour dire ce qui doit être dit à son père.
- Jouer avec l'emploi du temps du père (*annulation de rendez-vous ou alors le retarder*).
- User de la Voie du Vide pour le chasser des cœurs et faire revenir de doux souvenirs de leur mère / femme.

Pour la fin

Objectifs

- Repousser l'Ombre du Temps.

- Résoudre l'énigme du Temps.
- Réconcilier le père et sa fille.

Possibilités : vous pouvez introduire pendant les cours d'histoire, de musique ou autre, des intrigues d'autres scénarios futurs.

Récompenses

- Gain de Légendes : 3-4 LÉ
- Voie du Temps au niveau 1
- Un contact, un allié voire un ami dans la haute société ;
- Une amie avec qui jouer ;
- Un objet d'art ou une œuvre ;
- Des bulbes de Zélyls.

Lien campagne « La Marche des Morts »

- Cette aventure peut prendre place lors du 5^{ème} scénario à Métalia. Avant la Grande Élection, les PJ en négociation avec le Maître-Gardien de l'Air doivent protéger ce notable qui a reçu des menaces. Réussir permet d'avoir le vote du Maître-Gardien. L'échec complique les choses.

Scénarios annexes

- Lors des cours de la Princesse, des esquisses de scénarios peuvent être facilement glissées.
- De même, lorsque la Princesse retrouve son père, il pourrait remercier les PJ avec des billets pour Kamara, cf. scénario « Une Douche froide ».
- Scénario « *Envie de prendre l'Air* ». Le Prince pourrait également demander aux PJ de lui trouver du Nuaga de première qualité pour faire une robe magnifique à sa fille.