



Les Chroniques de Barnabas

Livret de présentation

Financement participatif en cours.

Cliquez [ICI](#) ou scannez le QR-Code pour nous soutenir.

Editions Discordia 2024

Auteur : Christophe B.



Sommaire

Table des matières

<i>Introduction</i>	3
<i>Généralités</i>	5
<i>Contenu du livret</i>	5
<i>Système de jeu</i>	6
<i>Combats</i>	7
<i>Scénario d'initiation</i>	9



Introduction

Vendredi 18 mars 1921.



La journée touche à sa fin quand on aperçoit un train à vapeur entrer en gare, dans un petit village du sud de la France. Le quai accueille de nombreuses personnes, passagers en attente de leur wagon, amis et familles guettant la descente des passagers. La structure qui protège l'endroit des intempéries est un grand ensemble mêlant métal et verre, dans un style victorien très marqué. Les longues parties métalliques présentant de belles courbures rappelant des fleurs ou des branches à certains endroits. Les plaques de verre ne laissent que peu passer la lumière extérieure. La poussière et la pollution venant des fabriques proches, obscurcissent ces vitres déjà marquées par le temps.

Parmi les nombreux voyageurs qui descendent de ce train, un homme d'une cinquantaine d'années ajuste son costume trois pièces en foulant les quelques marches le menant sur le quai. Il porte un chapeau haut de forme, une paire de grosses lunettes en cuivre posée sur le bord de ce chapeau.

Sortant une montre à gousset de couleur or d'une poche, il semble pressé de quitter l'endroit.

Le personnel de la gare s'empresse de charger le combustible dans la locomotive qui crache de grandes volutes de fumée. De nombreux voyageurs montent à bord des différents wagons.

L'homme en costume se dirige vers la sortie du hall de gare, un automate de taille humaine ouvre la porte, se penche pour le saluer. On aperçoit un mécanisme très élaboré actionnant cet automate très brillant et parfaitement fonctionnel. L'homme porte la main à son chapeau en passant à côté de lui, incline la tête dans sa direction, et continue son chemin.

Quelques véhicules à moteur à combustion sont présents, l'homme monte dans l'un d'eux, discute avec le chauffeur, et rapidement l'automobile se met en route.

Le trajet dure environ 30min, pendant lesquelles l'homme aura regardé sa montre à plusieurs reprises.

Le véhicule s'arrête devant une petite maison, la façade est partiellement recouverte de plantes, du lierre en grande partie. Des volets en bois de couleur verte sont encore ouverts, et laissent apercevoir les fenêtres blanches à croisillon.

LIVRET DE PRESENTATION

Le véhicule reprend la route pendant que l'homme ouvre la porte, une femme l'accueille chaleureusement.

- Barnabas ! enfin te voilà. Comment s'est passé ton voyage depuis Paris ? demande-t-elle.
- Très bien Capucine, j'ai eu le temps de réfléchir à mon projet, je vais m'y mettre immédiatement !
- Je prépare le dîner, je te rapporte du thé dans quelques instants, lui répond Capucine en lui posant un baiser sur la joue.

Barnabas entre dans une petite pièce, au milieu se trouve un grand bureau en bois massif, de nombreux papiers sont posés dessus. Au fond de la pièce, des étagères accueillent des objets de toutes sortes, des livres, des statues ou encore des vases et des fioles. Sur le côté, un grand globe sur pied est posé à proximité du tapis central.

Barnabas n'a pas le temps de fermer la porte qu'un petit animal entre joyeusement.

- Ah te voilà Cyrus ! interpelle Barnabas en apercevant le petit Beagle joueur.

Il inspecte rapidement son mécanisme, s'assure que tout va bien, et laisse le petit compagnon s'installer sur son coussin.

Barnabas passe derrière le bureau, son regard se perd sur ses étagères. Il prend un livre en main, « Vingt mille lieues sous les mers », le sert fortement un instant, et le dépose sur le bureau.

Barnabas s'installe sur un fauteuil en cuir, pose son chapeau à côté de lui. Il prend une liasse de feuilles, ouvre son encrier. Il saisit une longue plume blanche, et se met à écrire.

« Quel monde étrange » ...



Généralités

Les Chroniques de Barnabas est un jeu de rôle contemporain se déroulant au début des années 1920, dans un univers uchronique. Le livre nous présente un monde dans lequel l'électricité n'a pas été développée comme dans le nôtre.

Dans **les Chroniques de Barnabas**, nous pouvons vivre des aventures à travers le monde, visiter les capitales, découvrir des lieux particuliers. Nous rencontrons des personnages hauts en couleur, nous marchons à côté d'automates aux formes animales.

Nous voyageons grâce à de formidables trains tirés par des locomotives à vapeur futuristes. Nous traversons les océans et parcourons les longues distances en montant à bord d'engins volants, dirigeables, montgolfières et avions expérimentaux.

Les sociétés s'articulent autour de **Grandes Maisons** qui impactent la communauté qu'elles gardent sous leur influence, pas toujours avec de bonnes motivations.

Tout cela et bien plus encore est à découvrir dans **Les Chroniques de Barnabas**, le jeu de rôle.

Contenu du livret

Vous trouverez dans ces quelques pages un aperçu du système de jeu proposé dans les **Chroniques de Barnabas**. Vous pourrez tester ce système dans un scénario court conçu pour l'initiation, en interprétant les personnages proposés, prêts à partir à l'aventure.

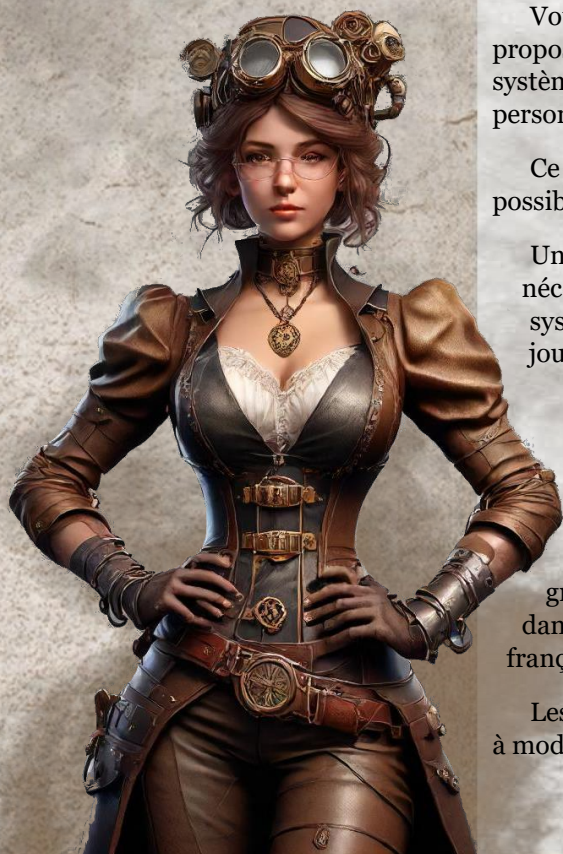
Ce Livret a pour objectif de présenter de la manière la plus efficace possible ce qui vous attends dans les livres **Les Chroniques de Barnabas**.

Un livre de base, le **Codex Primarium**, qui contient tout ce qui est nécessaire pour comprendre l'univers, une chronologie détaillée, le système de règles complet, ainsi qu'un ou plusieurs scénarios prêts à jouer.

Un livre joueur, contenant le nécessaire pour la création des personnages, des feuilles de personnages vierges, et un descriptif rapide de l'univers proposé. Le livre joueur est une aide pour les joueurs, et un gain de temps pour le MJ.

Pour finir, bien que ce livret de présentation soit fourni à titre gratuit, le contenu est protégé. Les illustrations sont réalisées par IA dans ce livret. Les livres proposés à la vente sont illustrés par une artiste française, comme l'illustration en page 4 qui est le fruit de son travail.

Les mises en page, les statistiques et autres techniques de jeu sont sujets à modification d'ici la sortie des livres.



Systeme de jeu



Le système de jeu utilisé dans les **Chroniques de Barnabas** est inspiré de celui utilisé par le plus célèbre des jeux de rôle, en utilisant un set de dés de 4 à 20 faces.

Nous avons choisi d'utiliser ce système qui est l'un des plus connus car il permet de mettre le niveau de simulationnisme que le MJ souhaite. Soit avec des cartes, des plans et des cases pour avancer selon des règles strictes, soit utiliser davantage les conversations et explications des protagonistes pour faire avancer l'histoire.

Nous vous proposons ici une présentation rapide de quelques spécificités. Les règles complètes se trouvent dans le **Codex Primarium**.

Pour rappel, les tests et attaques se font en observant le résultat d'un dé à 20 faces, auquel on ajoute ou retranche le modificateur de la compétence testée.

Le résultat est comparé à un seuil de difficulté déterminé par le MJ dans le cas d'un test de compétence.

Le résultat est comparé à la résilience, physique ou mentale, des opposants lors d'un test d'attaque.

Caractéristiques morales

Nous retrouvons ici les qualités, défauts, et principes moraux des personnages. Sans être des caractéristiques utilisées lors des tests, elles servent avant tout à orienter les décisions prises par les joueurs, voir si elles sont en adéquation avec leur principe etc. Un peureux n'ira sans doute pas seul en avant dans un endroit sombre et effrayant.

Le MJ dans ce cas peut décider de lui compliquer la tâche en ajoutant des difficultés supplémentaires. Mais avant tout, ces caractéristiques permettent au joueur de retrouver rapidement les motivations de son personnage, et d'agir en fonction.



COMPETENCES	Valeur	Mod.
PUISSANCE	10	+0
AGILITE	8	-1
ENDURANCE	8	-1
INTELLIGENCE	12	+1
PERCEPTION	12	+1
CHARISME	8	-1

Savoir	4
Courage	3
Loyauté	2
Justice	1
Ego	5

Qualité	Ingénieuse
Défaut	Impulsive

Combats

Attaques

Les phases de combats se déroulent en séquence de temps décomposés. Chaque tour de jeu représente 10 secondes. A chaque tour, le joueur peut réaliser un déplacement et une action, ou deux déplacements.

Lorsque qu'un personnage tente de faire feu vers un ennemi, le joueur réalise un test d'attaque à distance dans ce cas. Au résultat de son lancer de dé, il ajoute l'éventuel modificateur correspondant.

DEFENSE	
RESILIENCE PHYSIQUE	13

Le Meneur de Jeu compare le total obtenu à la **résilience physique** du personnage non joueur ciblé. Si le joueur obtient un total supérieur ou égal à la résilience physique de son ennemi, son attaque touche et il est temps de déterminer les dégâts subis par la cible.

Dégâts

Une fois que l'attaque a touché sa cible, on détermine la quantité de dégâts subis par celle-ci. Chaque arme possède ses propres caractéristiques. Par

exemple, un pistolet moyen provoque jusqu'à 1d8 de dommages. C'est-à-dire le résultat d'un lancer de dé à 8 faces.

ARMES	DEGATS
Pistolet moyen (20m)	1d8 + 2
Mains nues	1d4

D'autres bonus et spécialisations peuvent augmenter la plage de dégâts possible.

Santé mentale

Certains scénarios, certaines scènes peuvent mettre à l'épreuve le moral et les peurs des personnages. Une découverte terrible dans un endroit inattendu peut provoquer des émois pour les personnages, et pourrait affecter ses actions futures. Dans ces situations, le MJ peut effectuer une « attaque » sur la **Santé Mentale** des personnages, et leur retirer des points de cette jauge.

Pour réaliser cette attaque sur la santé mentale, le Meneur de Jeu demande au joueur de réaliser un test de **Résilience Mentale** en lançant un dé à 20 faces et en ajoutant au score obtenu le modificateur de Résilience Mentale. Le Meneur de Jeu compare le total obtenu à la difficulté du test et détermine la résistance ou non à l'attaque.

Si la jauge est basse, le personnage peut souffrir de troubles plus ou moins forts. Si la jauge tombe à zéro, on pourrait décider que le personnage sombre dans la folie, par exemple.

Ces points de Santé Mentale sont également une monnaie pour les



LIVRET DE PRESENTATION

joueurs, permettant par exemple de **relancer les dés**, ou **d'ajouter 10 à leur résultat**.

Réserve de vapeur

Une jauge spéciale apportant des capacités puissantes. Chaque joueur possède une réserve de point vapeur, qu'il gagne en démontant des mécanismes divers, ou en échouant dans ses actions. Ces points peuvent alors constituer des avantages, surtout lors des combats. Par exemple dépenser 10 points pour pouvoir jouer un second tour directement.

Une autre possibilité est l'utilisation des jauges de tous les personnages en même temps, pour obtenir quelque chose d'encore plus puissant.

Par exemple, si tous les personnages utilisent 15 points vapeur, ils peuvent redonner vie à un des leurs tombé au combat, avec une bonne quantité de points de vie.

Les détails du fonctionnement de ces particularités sont donnés dans le **Codex Primarium**.

La **Réserve Vapeur** trouve toute son utilité dans les scénarios longs et les campagnes. La Réserve est longue à remplir, et les situations pour le faire ne se trouvent pas à chaque coin de ruelles.

Spécialisations

A la sortie du jeu, 15 **spécialisations** seront proposées. Chacune contient 5 capacités qui se débloquent par la montée en niveau. Ces spécialisations sont les éléments qui permettent de créer son personnage selon ses envies.

Parmi ces spécialisations nous trouverons par exemple des spécialisations de combat, de soins ou encore d'enquêtes. Il y aura également des spécialisations plus inattendues, qui permettent des actions inhabituelles.

Imaginez par exemple, en plein combat, sortir de votre sac à dos un kaléidoscope projetant autour de lui des images distrayant vos opposants, ou encore assembler un automate qui vous seconde dans une bataille compliquée.

A la création des personnages, 2 spécialisations sont accessibles. Une troisième se débloque à partir du niveau 10, selon les envies du Meneur de Jeu.



Scénario d'initiation



Les Chroniques de Barnabas

La Maison de l'Inventeur

Scénario d'initiation

3 joueurs, durée 1 à 2h

Difficulté : facile, linéaire

Auteur : Christophe B.

Acte 1, la pièce manquante

C'est une belle journée, le ciel est sans nuage, la douceur printanière réchauffe l'atmosphère. Il y a beaucoup de monde dans les ruelles de Marseille. On entend de nombreux chants d'oiseaux, quelques chiens qui aboient joyeusement.

Le port n'est pas très loin, quelques personnes se dirigent d'un pas décidé vers les pêcheurs revenant de la mer avec des caisses pleines de poissons frais. De nombreuses mouettes virevoltent autour des quais essayant de chiper de la nourriture facile d'accès.

Brisant cette quiétude ambiante, des crissements de pneus et des bruits de klaxons se font entendre. Le bruit devient de plus en plus fort. Un véhicule hors de contrôle fonce vers trois personnes.

Le véhicule termine sa course contre un mur. Beaucoup de fumée s'échappe du réservoir de vapeur situé sur le capot avant. Un homme légèrement étourdi ouvre la portière qui tombe au sol. L'homme titube sur quelques pas puis s'assied sur un banc en métal non loin de là. Il est légèrement blessé à la jambe droite et ressent des douleurs au cou.

Si les joueurs décident d'aller à sa rencontre, il se présentera sous le nom de **Baudoin Ambrose**. Un homme de taille moyenne, cheveux blonds légèrement bouclés aux extrémités. Une veste en cuir orange, un pantalon en lin clair, de grosses chaussures. Il porte un foulard vert autour du cou, et une grosse paire de lunettes en laiton sur le front. Il expliquera qu'il avait perdu le contrôle de son automobile, plus rien ne fonctionnait hormis le moteur qui accélérerait sans cesse.

La voiture de type Ford T a subi de nombreuses transformations. Au moteur à combustion a été ajouté un turbovapeur qui devait servir à accélérer plus facilement. Mais quelque chose n'a pas fonctionné normalement, le véhicule est en mauvais état. Baudoin doit se rendre au port pour y trouver un ami, il ira plus tard, quand il aura fait enlever ce qu'il reste de son automobile.

Les personnages continuent leur chemin.

Rapidement ils arrivent à une intersection. Deux directions sont possibles, le port maritime et ses quais pleins de monde attiré par les pêcheurs vendant leurs poissons. Et le port aérien où ils ont rendez-vous avec le capitaine **Emile Feraud** pour profiter de leur cadeau.

Il y a de nombreuses personnes dans le secteur, et ils pourront renseigner les personnages sur l'endroit où se trouve Emile Feraud sur le moment. Si les personnages ne questionnent personne, ils trouveront une petite cabane en bois à proximité des pistes d'envol, bureau du capitaine.

Le port aérien est un endroit très moderne. De grands espaces permettant de placer de petits avions, des montgolfières et autres engins parfois étranges tel ce fauteuil avec hélices fixées sur le dessus, crachant des volutes de fumées par des tuyaux de cuivres reliés à un étrange moteur à charbon.

Une zone à l'écart permet également d'accueillir de petits zeppelins de passage.

Une montgolfière de taille moyenne est au centre de toutes les attentions. Le grand ballon richement décoré avec des motifs floraux, de grandes pièces de voiles rouges relient des décorations mécaniques dorées situés sur la partie haute de l'enveloppe jusqu'au niveau de la nacelle. Entre le ballon et la nacelle, un très grand système fait de vérins, d'engrenages, de tuyauterie

Un test AGI (10) est demandé à l'arrivée du véhicule.

En cas de réussite, les personnages auront eu une belle frayeur.

En cas d'échec, le choc de la collision provoque 1d6 points de dégâts.

Pour soigner Baudoin Ambrose, les personnages réalisent un test INT (10) s'ils sont en possession d'une trousse de secours

Dans les villes en bord de mers ou d'océans, les ports historiques accueillent des engins volants de toutes sortes. Ils ont gardé le nom de « ports » mais font la distinction entre celui pour les bateaux et celui pour les aéronefs.

Pour constater que quelque chose ne fonctionne pas, réaliser un test n'est pas nécessaire.

Un test INT (15) réussi permet de remarquer l'absence d'une grosse pièce au cœur du système.

Le scénario étant une initiation ou une découverte, les joueurs devraient accepter sans difficulté de rendre ce service. Dans le cas contraire, le MJ devra trouver de quoi les convaincre.

Un test de PER (12) réussi par les joueurs indiquera que des traces de roues fines fraîches sont visible, comme celles d'une calèche. Avec un très bon résultat, le MJ pourra indiquer que les traces semblent indiquer qu'un véhicule est parti il y a peu de temps.

Un test de PER (10) réussi indiquera que le portillon n'est pas verrouillé.

brillante est relié à une chaudière posée au sol à côté de l'entrée de la nacelle.

Les personnages pourront s'apercevoir que rien ne semble fonctionner sur le moment.

Si les personnages demandent à parler au capitaine du port, un homme d'âge avancé ira vers eux. Homme de taille moyenne, forte corpulence, habillé comme un pilote de la Grande Guerre. On remarque très rapidement qu'il a une jambe mécanique assez rudimentaire par rapport à d'autres prothèses que l'on voit dans les milieux plus riches. Un monocle doré couvre son œil droit, le gauche étant masqué par un bandeau sombre.

Emile Feraud est proche de la retraite, l'année en cours sera sa dernière et il cherche son remplaçant. Il a la mine des mauvais jours, et semble assez agacé.

« On m'a fait un sale coup ! dira-t-il aux personnages avec un accent très marqué. Vous venez pour le voyage sur le **Dorateus** ? ah... Eh bien, ça va être quelque peu compliqué. »

Pendant la discussion, il indiquera que tôt ce matin, un homme a été aperçu à proximité de la montgolfière, rodant et observant la mécanique de la nacelle. Une pièce importante a disparu, rendant impossible le transfert d'air chaud entre la chaudière externe et l'enveloppe du ballon.

Le « Survapeur » est une centrale de petite taille permettant d'accroître la température de la vapeur circulant dans les tuyaux. Cette vapeur très chaude sert à gonfler l'enveloppe de la montgolfière. Sans cette pièce, impossible de la faire fonctionner.

Un homme (**Pierre Albar**) proche des personnages dira qu'il connaît le rodeur en question. Il s'agit d'un homme étrange que personne n'a le courage d'approcher. Il vivrait à l'extérieur de la ville, proche des collines au milieu d'une clairière. Il se nomme **Randy Hornet**.

« Personne ne veut aller voir ce monsieur, et moi je suis trop vieux, dit Emile Feraud. Mais vous trois, vous allez bien avoir le courage de trouver ce monsieur et de reprendre la pièce du moteur ? J'imagine que la famille Lomagne sera contente de savoir que ce sont des membres de la maison qui ont permis à leur montgolfière de voler à nouveau.

Acte 2, La maison de l'inventeur

Les personnages trouveront facilement un moyen de locomotion les menant à proximité de la maison décrite par Pierre Albar. Les personnages se retrouvent sur le bord de la route, devant un chemin en terre menant vers une clairière entourée de hauts arbres.

Le trajet jusqu'à la clairière prendra environ 5min, pendant lesquels des grognements se font entendre de plus en plus fortement, sans pouvoir déterminer la nature exacte ni la provenance.

Arrivés au niveau de la clairière, les personnages découvrent une petite maison en bois assez lugubre. Entourée d'une clôture en bois abimée par endroit, le jardin n'est pas entretenu. Herbes hautes, détritrus, fleurs desséchées sont partout autour de la bâtisse. La toiture recouverte de tuiles en bois est très irrégulière, de la mousse est présente un peu partout. De petites fenêtres indiquent qu'un étage est présent.

En approchant, les personnages découvrent un panneau rouge cramois indiquant « Chien méchant », accroché sur un portillon en bois.

Le tour de la maison ne présente pas d'intérêt, le jardin est dans le même

LIVRET DE PRESENTATION

état, il n'y a pas d'autre entrée visible.

Les joueurs prendront sans doute la décision de s'approcher du portail et d'avancer jusqu'à la maison. En fonction de quel personnage prendra l'initiative de l'approche.

Différentes possibilités d'avancer en prenant en compte les statistiques morales des personnages. C'est un outil dont le MJ peut se servir pour adapter les situations selon les personnages.

- Personnage peu courageux (courage 1 ou 2) un test d'AGI (17) sera demandé. En cas d'échec un énorme chien attaquera les personnages proches de lui.
- Personnage courageux (courage 5), un test de PER (15) avec avantage sera demandé. La réussite fera anticiper l'arrivée du chien et donnera un avantage à l'action entreprise par les joueurs. Le chien attaquera au tour suivant.
- Personnage fonceur (ego 4 ou 5), un test PUI (12) au moment d'ouvrir le portillon. En cas de réussite, le portillon se cassera laissant libre court au chien d'attaquer ceux en dehors de la clôture.

Le chien est de grande taille. C'est un automate impressionnant et menaçant. En guise de bave, de l'huile sombre suinte aux commissures de ses lèvres. La robe noire, une gueule énorme pouvant déchiqueter un bras en une morsure. Il se déplace rapidement avec une certaine agilité. Mélange de Saint Bernard et de bête féroce, il a les yeux qui bougent pour faire des mises au point constantes sur ses adversaires. Un peu lourd, il ne saute pas, c'est la raison pour laquelle il n'attaque pas les personnes en dehors du portail, s'il est fermé.

Le point faible permet d'avoir une situation avantageuse lors d'un combat.

Si les joueurs demandent si le chien a un point faible, un test INT (15) réussi leur indiquera qu'à la base du cou, aucune pièce métallique ne le protège et que des tuyaux peuvent être atteint.

Les joueurs peuvent tenter de fuir, un test d'AGI (18) sera demandé, en cas de réussite, ils pourront échapper à la poursuite du chien, en cas d'échec, l'affrontement est inévitable.

Chien de garde
PV 30 – RES Phy 14

Coup de pattes 1d20+1
Dégâts 1d6+2

Morsure 1d20
Dégâts 1d6 + 1d4 pendant
2 tours

Si les joueurs sont informés de la fragilité au cou du chien, et qu'un joueur décide de tenter de toucher l'animal à cet endroit, le MJ peut proposer la chose suivante.

Le joueur décide de tenter d'attaquer le chien au cou, il fera son attaque avec un désavantage. Si son attaque réussit, elle sera considérée comme critique et les dégâts seront doublés. En revanche si elle échoue, le personnage subira directement les dégâts d'une morsure.

Selon l'évolution de l'affrontement et la santé des personnages, le MJ peut décider d'écourter la séquence en faisant fuir le chien, ou le rendant inopérant.

La menace canine étant écartée, les joueurs s'approcheront de la maison. Ils constateront qu'il n'y a personne, que les traces de roues indiquaient bien un départ récent. La porte d'entrée n'est pas verrouillée. Un petit cadre sur le côté indique « **Randy Hornet** »

Les personnages peuvent se sentir en danger après la fermeture des fenêtres et portes. Le MJ pourra réaliser un test contre la résilience mentale des personnages et retirer 1 à 2 points de santé mentale en cas de réussite.

Si les joueurs souhaitent s'assurer qu'aucun piège n'est présent, un test PER (12) réussi leur fera remarquer un petit fil sur le côté de la porte. En cas d'échec, s'ils entrent par cette porte, le fil se tendra et un mécanisme fermera portes et fenêtres de toute la maison. Une trappe proche de la porte s'ouvrira, mais rien n'en sortira, sans doute la trappe pour que le chien puisse défendre les lieux.

Passé la porte d'entrée, on découvre une petite maison peu aménagée. Une table en bois avec une seule chaise au milieu de la cuisine. Un fauteuil

LIVRET DE PRESENTATION

On peut laisser les personnages explorer le rez-de-chaussée. Ils n'y trouveront rien de particulier.

Icarus est un mot qu'on a souvent entendu pendant la Grande Guerre. Les personnages le connaissent sans savoir précisément ce que ça représente.

Les personnages devraient se hâter de repartir s'ils pensent avoir rempli leur mission. Un test de PER (15) réussi par l'un d'eux indiquera que du bruit vient de l'extérieur.

en cuir usé, une petite table en bois avec de vieux journaux. Une cheminée contenant encore un peu de bois calciné, mais sans chaleur. Une toute petite pièce contient un lit avec du linge propre plié posé sur le matelas.

A côté du lit, une petite commode avec une lanterne posée sur le dessus. Un tiroir vide.

Rien ne laisse penser que quelqu'un de dangereux et encore moins un inventeur vivrait ici. En tout cas à ce niveau de la maison.

Acte 3, l'inventeur et son laboratoire

Un escalier permet d'accéder à l'étage. L'ambiance est très différente. Tout est en très bon état, matériaux nobles, beaucoup de décorations murales, tableaux, sculptures. Il y a deux pièces, séparées par une ouverture sans porte. La première est la plus petite des deux, contient un grand bureau en bois précieux. De nombreux plans, journaux et notes sont éparpillés dessus. Les tiroirs sont fermés.

Si les joueurs souhaitent les ouvrir, un test de PUI (16) sera demandé. Dans un tiroir ouvert, une arme à feu de petit calibre de couleur or avec des engrenages sur les côtés. L'arme ne semble pas contenir de balles. Quelques papiers et un peu d'argent sont également présents. Un autre tiroir contient une sorte de porte document en cuir de grande qualité. A l'intérieur se trouve une pièce d'identité au nom de **Pr. Philipus Muller**. Un autre document écrit en allemand a un entête comportant le mot **Icarus**. Une photo est présente sur le document, mais les personnages ne le connaissent pas.

La seconde salle plus grande contient une grande table métallique au centre de la pièce. Les murs sont couverts d'étagères et de tableaux. Des croquis de petits animaux (écureuils, oiseaux, souris) sont dessinés à la craie sur certains tableaux.

Posé sur la table, une pièce mécanique de haute précision pouvant être la partie manquante que les personnages recherchent. Un test INT (8) les en persuadera. Autour de la pièce, des outils en grand nombre, tournevis, pinces, loupes, scies, marteaux et autres instruments en tout genre.

Une horloge murale décompte les secondes. Le tictac résonne dans cette pièce de manière inquiétante.

En descendant par l'escalier, tout le monde entendra la porte d'entrée s'ouvrir, et une silhouette apparaître.

« Qui êtes-vous ! Que faites-vous chez moi ? » hurle l'homme avec une voix très sombre et menaçante.

La lumière extérieure éclaire l'homme par derrière ne laissant apercevoir que la silhouette. Grande taille, un chapeau haut de forme, une longue veste descendant jusqu'aux chevilles. Une épaisse canne à la main.

L'homme actionne un levier et toutes les fenêtres s'ouvrent à nouveau laissant entrer la lumière.

Les personnages reconnaîtront à ce moment l'homme sur la photo.

Plusieurs possibilités se présentent.

Les joueurs tentent de fuir et de passer en force.

Un test d'AGI (15) sera réalisé par tous pour estimer la qualité de leur course. Un test de PUI (16) sera demandé au personnage avançant en premier et qui tentera de se frayer un passage en repoussant Randy Hornet.

LIVRET DE PRESENTATION

Randy Hornet
PV 35 – RES Phy 15

Jet d'aiguilles 1d20+2
Dégâts 1d6 +2 pendant 3
tours

Coup de canne 1d20
Dégâts 1d4

*Textes de fin de partie à lire
aux joueurs en fonction de la
réussite ou non de leur
mission.*

Les échecs entraîneront une phase de combat.

Les joueurs tentent de négocier avec Randy Hornet

Randy Hornet est furieux de constater l'intrusion et le vol qui sont en cours. Il ne dira rien sur ses objectifs, en dehors qu'ils servent quelque chose de plus grand. Les tests pour tenter de l'amadouer seront de difficultés élevées, 18 minimum. En cas de réussite critique sur un test visant à négocier la sortie en sécurité, il acceptera à condition que les personnages rendent l'objet. Ils pourront lui promettre de le lui rendre, et tenter de passer en force une fois proche de la porte. Peut-être décideront ils d'abandonner l'objet et Randy les laissera partir. Ce sera un échec pour les joueurs.

Les joueurs affrontent Randy Hornet

Les joueurs se sentent assez forts pour s'opposer à cet homme qui se tient devant eux. Une phase de combat débute. Randy Hornet est assez âgé et se déplace mal, la canne le soutient mais elle contient une arme redoutable qui tire des petites aiguilles en laiton provoquant de grosses blessures.

Fin

L'étrange Randy Hornet n'est plus une menace. Vous avez retrouvé la partie manquante du moteur de la montgolfière de la famille Lomagne. Le vol a pu être réalisé le jour prévu, avec quelques heures de retard. Mais cette attente en valait la peine, vous en prenez plein les yeux.

De retour dans les locaux de la Maison Pivoine, vous êtes chaleureusement remerciés par Eugène et Mabel Lomagne pour avoir permis la réparation de leur montgolfière.

Tout est bien qui finit bien. Une question demeure cependant. Pourquoi Randy Hornet avait des papiers avec un autre nom ? et pourquoi Icarus, ce mot venu d'un passé triste, réapparaît ici ?

Fin alternative, en cas d'échec

En cette belle journée, vous pensiez profiter d'un beau voyage, une belle balade dans le ciel de Provence. Rien ne laissait supposer que cette aventure finirait de la sorte.

La montgolfière est hors service, peut-être pour longtemps. Randy Hornet, ou quel que soit son nom, poursuit ses recherches et expériences dans le plus grand secret. L'échec de votre mission contribuera à sa réputation et plus personne ne voudra se confronter à lui.

Le nom d'Icarus est réapparu, est-ce un présage du retour des anciens conflits ?

Lysandra Thorne

Age	24 ans
Nationalité	Française
Langue(s)	Français, commun

Qualité	Ingénieuse
Défaut	Impulsive

Profil	Ingénieur
Niveau	1



Savoir	4
Courage	3
Loyauté	2
Justice	1
Ego	5

Lysandra a été repérée par la Maison Pivoine pour ses talents dans le domaine de la mécanique. Elle a participé à de nombreux projets pour le réseau d'eau de la ville.

Femme de caractère, elle n'aime pas quand les choses trainent. Une décision est prise ? Il faut y aller et arrêter de réfléchir. Mais parfois il est quand même bon de préparer ses actions, n'est-ce pas ?

La famille Lomagne lui a offert un petit voyage à bord de la montgolfière familiale pour la remercier de ses services.

COMPETENCES	Valeur	Mod.	Temp.
PUISSANCE	10	+0	
AGILITE	8	-1	
ENDURANCE	8	-1	
INTELLIGENCE	12	+1	
PERCEPTION	12	+1	
CHARISME	8	-1	

Dé de Vie
d10



SAC A DOS

- Boite à outils, +2 aux actions de démontage
- Dague à chaîne tranchante

DEFENSE	
RESILIENCE PHYSIQUE	10
RESILIENCE MENTALE	+2 (mod)

ATTAQUE		
INITIATIVE	9	-1
AU CONTACT		+0
A DISTANCE		-1

ARMES	DEGATS
Dague	1d6
Mains nues	1d4

MECANIQUE

La mécanique pour les nuls : Le personnage comprend rapidement les problèmes mécaniques, il obtient un bonus de +2 aux tests de mécanique



DEBROUILLARDISE

Pas sûrs : le personnage sait se déplacer avec prudence, il obtient un bonus de +2 aux tests liés aux déplacements en situations périlleuses



Hector Leclair

Age	42 ans
Nationalité	Français
Langue(s)	Français, commun

Qualité	Calme
Défaut	Se méfie des inconnus

Profil	Détective
Niveau	1

Hector Leclair est un ancien soldat. Il a participé à la Grande Guerre en Lorraine. Il en est revenu sans blessures graves, ce qui lui a permis de rapidement trouver une nouvelle voie.

Il a choisi de mettre son flair au service de la justice, et propose ses compétences aux forces de l'ordre quand elles en ont besoin. C'est un homme sympathique, qui sait faire preuve d'autorité quand c'est nécessaire.

La famille Lomagne lui devait un service pour une enquête, il compte bien profiter de la vue lors du voyage.



Savoir	2
Courage	4
Loyauté	3
Justice	5
Ego	1

COMPETENCES	Valeur	Mod.	Temp.
PUISSANCE	8	-1	
AGILITE	12	+1	
ENDURANCE	12	+1	
INTELLIGENCE	8	-1	
PERCEPTION	8	-1	
CHARISME	10	+0	

Dé de Vie
d12



SAC A DOS

- Gilet pare-balles avancés (+2 RES phys.)
- Trousse de secours (3 charges, test INT (10), rend 1d6 PV)
- Loupe

DEFENSE	
RESILIENCE PHYSIQUE	13
RESILIENCE MENTALE	-2 (mod)

ATTAQUE		
INITIATIVE	10	+0
AU CONTACT		-1
A DISTANCE		+1

ARMES	DEGATS
Pistolet moyen (20m)	1d8 +2
Mains nues	1d4

ARMES A FEU

A distance : le personnage manie les armes à distance avec habilité, il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts provoqués avec son arme à feu tenue dans sa main forte



PEAU DE FER

Dur à cuire : le personnage gagne 1 point de vie supplémentaire par rang atteint dans la voie



Finn Lockhart

Age	17 ans
Nationalité	Française
Langue(s)	Français, commun

Qualité	S'adapte facilement aux situations
Défaut	Ne supporte pas l'autorité

Profil	Pilote
Niveau	1



Savoir	4
Courage	5
Loyauté	1
Justice	2
Ego	3

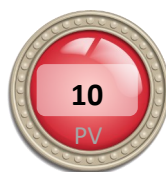
Finn est un gamin des rues. Il est né à Paris, a fuit la guerre et s'est installé dans les ruelles de Marseille. Pickpocket de haut vol, il subvient à ses besoins sans difficultés. Il est devenu un modèle pour d'autres enfants défavorisés.

Il rêve de devenir pilote, il passe de longues journées à admirer les engins volants au porte aérien. En groupe, il a du mal à suivre les ordres.

Il a dérobé un billet pour le vol de la montgolfière et se fait passer pour une personne vivant sous la tutelle de la maison Pivoine.

COMPETENCES	Valeur	Mod.	Temp.
PUISSANCE	8	-1	
AGILITE	12	+1	
ENDURANCE	10	+0	
INTELLIGENCE	10	+0	
PERCEPTION	10	+0	
CHARISME	8	-1	

Dé de Vie
d10



SAC A DOS

- Lampe à huile de poche
- Passe et matériel de voleur
- Elixir de réveil : stabilise un inconscient et rend 1d6 PV à la cible

DEFENSE	
RESILIENCE PHYSIQUE	10
RESILIENCE MENTALE	+0 (mod)

ATTAQUE		
INITIATIVE	10	+0
AU CONTACT		-1
A DISTANCE		+1

ARMES	DEGATS
Couteau	1d6
Corde	1d4

EXPLORATION	
Sans le sou : Le personnage connaît de nombreuses coutumes dans les pays qu'il a visité, il sait comment obtenir le logis et le couvert facilement. De plus il obtient un bonus de +2 en CHA quand il tente d'obtenir ces services gratuitement	<input type="checkbox"/>

ETRANGE	
Cachotier : le personnage est passé maître dans l'art de dissimuler des objets, il obtient un bonus de +2 dans les tests pour ce genre d'actions	<input type="checkbox"/>