



le Scriptorium

présente :

une aide de jeu
pour Spycraft



UN JEU D'ENFANTS

UN JEU D'ENFANTS



Image par Matt Scheurbert : scheurbert.deviantart.com

UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0 PAR EMMA & MARK NEWMAN

D'après un article de *Signs & Portents* n°75. Traduit et mis en page par Aegis.

Pour utiliser cette aide, vous n'aurez besoin que de *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*.

2230 heures.

Dans une pièce sombre, une mince silhouette regarde sa montre. Elle jette un coup d'œil dans le couloir voisin, où un homme d'âge moyen empile soigneusement quelques vêtements, avant de murmurer d'une voix féminine : « Mince, il devrait déjà être endormi. »

Elle vérifie nerveusement son sac puis sa montre, à nouveau : 2235. Quarante-cinq minutes pour atteindre les quais. La lumière s'éteint enfin. Elle prend un chewing-gum, puis ouvre la porte et s'introduit dans le couloir, en évitant les planches les plus grinçantes. Marchant sur la pointe des pieds, elle passe devant la porte du maître de maison d'où elle entend des gloussements et des bruits de succion. « Dégueu... » murmure-t-elle, tirant la langue de dégoût.

Elle descend les escaliers puis passe par la trappe de Polly, enfile son sac sur le dos et monte sur son vélo. Elle pédale à toute vitesse jusqu'au trottoir, devant la maison. « Les parents, » soupire-t-elle avec un sourire, « quels naïfs ! » Elle reprend sa course jusqu'aux quais, en espérant que son contact l'attende toujours.

Introduction

La fiction a toujours offerts de grands rôles aux jeunes enfants, de l'assistant discret aux premiers rôles hauts en couleur. C'est encore plus vrai dans le monde de l'espionnage, où les Cody Banks, Alex Rider, Kim Possible et autres Spy Kids ne sont que quelques exemples parmi la myriade comptant également les Frères Hardy, les Goonies et le Club des Cinq. Leur potentiel est aussi formidable en termes de jeux de rôle, offrant des perspectives amusantes pour sortir de la routine.

Premier point : l'ambiance. Une partie centrée sur des enfants peut être jouée d'un ton léger, ce qui peut être très amusant pour des joueurs débutants comme expérimentés, mais ce n'est pas une nécessité. Votre scénario peut inclure autant de suspense et de défis qu'une aventure pour adulte, sinon plus.

En supposant que les personnages ont entre 8 et 18 ans, il y a tout un monde à explorer. Les enfants les plus jeunes ont peu de chances de se lancer dans une bagarre, mais devront plutôt esquiver les adultes lorsqu'ils se retrouveront confrontés aux vilains. L'action peut cependant être plus brutale lorsque interviennent des adolescents et que la supervision des adultes est moins présente.

Pourquoi jouer un gosse ?

Nous avons tous un jour rêvé d'être ce gamin plus futé que les autres qui finit par vaincre le grand méchant. Il y a beaucoup d'intérêts à jouer un enfant, malgré le refrain bien connu qu'il est dur d'être petit. Ce n'est que lorsqu'on atteint l'âge adulte qu'on réalise à quel point c'était géant d'être un enfant.

Par exemple, pendant une fête, combien de gens remarqueront un enfant dans la pièce ? Les espions vont bien entendu scanner toute l'assemblée à la recherche de menaces potentielles, mais ils ne regarderont pas à deux fois de simples gamins. Ils les classent vite fait parmi les innocents inoffensifs au mieux, au pire parmi les obstacles potentiels. Personne ne remarque quand un enfant s'éclipse pour aller espionner, et même s'il se fait prendre, on mettra sa curiosité sur le dos de sa jeunesse.

La plupart des enfants sont de petite stature, ce qui leur permet d'atteindre des endroits inaccessibles aux adultes. Ceci fait d'eux de très bons monte-en-l'air, mais leurs atouts ne s'arrêtent pas là. Ils peuvent aussi faire de très bons maîtres d'arts martiaux. N'oublions pas que la force ne fait pas tout avec ce genre de combat : vitesse, technique et sens de l'observation sont tout aussi vitaux. Ces moines shaolin de 10 ans qu'on voit à la télé ne sont pas qu'issus de la fiction. Ça vous tente un combat contre l'un d'eux ? Ouais et bien moi non plus.

Mieux encore, les enfants n'ont peur de rien, ce qui leur permet de tenter des cascades de folie et d'affronter des dangers que la plupart des adultes considéreraient comme du suicide. D'audacieux duels au sommet d'un building, des courses-poursuites à grande vitesse en voiture, vélo, rollers ou skateboard ; voire même un dangereux jeu du chat et de la souris dans l'antre piégée d'un grand méchant dérangé... Ce ne sont que des jeux pour eux – jusqu'à ce que quelqu'un soit blessé, bien sûr, ce qui nous amène à l'une des plus importantes décisions que vous devrez prendre lors d'un jeu avec des enfants.

Invincibles : un état d'esprit avant tout

Malgré les contusions et les bleus de l'enfance, la plupart des gamins ne réalisent pas qu'ils peuvent être sérieusement blessés – la plupart mordent la

vie à pleines dents avec insouciance. Pour des raisons pratiques et le politiquement correct, la fiction renforce encore cet aspect, avec des enfants qui ne subissent que des blessures superficielles, sauf cas exceptionnel. À moins que vous souhaitiez dévier de la norme, vous pouvez représenter cette invulnérabilité à travers deux nouvelles options de campagne (pour tout jeu Spycraft 2.0).

PAN, T'ES MORT !

(Campagne uniquement : +0 PX)

Les héros ne meurent jamais, mais ils prennent parfois leur retraite. Un personnage ne meurt pas lorsque ses blessures passent en-dessous de 0, mais devient un PNJ. Le MJ peut "l'exclure" de la campagne comme il lui plaît (voire même en faire un vilain), mais chaque joueur est libre de proposer une suggestion susceptible d'améliorer l'histoire. Si le MJ utilise l'une de ces suggestions, le joueur l'ayant proposé obtient 1 dé d'action par idée retenue. Si le joueur qui vient de perdre son personnage est à l'origine d'idées retenues, son prochain personnage commencera avec les dés d'action gagnés.

MÊME PAS VRAI !

(Campagne uniquement : +0 PX)

Les héros ne meurent jamais, mais les choses peuvent se corser. Un personnage ne meurt pas lorsque ses blessures passent en-dessous de 0, mais tombe inconscient ou est d'une façon ou d'une autre exclu de l'action pour une courte période, à la discrétion du MJ. Il subit également un sévère handicap du cru du MJ, qui doit présenter un danger réel et immédiat, ou un obstacle tangible pour toute l'équipe, susceptible de rendre la mission ou la campagne plus difficile. Par exemple, le personnage peut tomber dans les pommes et se réveiller quelques jours plus tard, amenant l'équipe à enquêter sur ce qui s'est passé, tout en gérant des problèmes ayant survécu entretemps. Alternativement, le "coup fatal" a pu permettre aux vilains de mettre la main sur l'ADN du personnage, afin de le cloner ou d'obtenir l'accès biométrique au QG des héros...

Le poids de l'âge

Le principal problème des jeunes agents est d'être pris au sérieux. Les enfants doivent travailler dur pour être acceptés comme des égaux par les adultes,

ce qui se révèle parfois tout simplement impossible. Personne n'aime qu'un enfant lui dise quoi faire, pas même d'autres enfants, sans parler de la difficulté de séduire ou de convaincre un témoin. La plupart des enfants doivent également respecter un couvre-feu, et même ceux dont les parents sont "cool" (ou insouciant) auront du mal à s'éclipser pour une mission en plein milieu de la nuit.

L'équipement peut aussi poser problème, surtout pour les Jeunes (et conséquemment Petits) agents, dont l'encombrement est limité. Pareillement, conduire un véhicule à moteur taillé pour un adulte de taille normale peut s'avérer difficile. Un super VTT est un bel engin, mais il ne fera jamais le poids face à une Aston Martin Vanquish. Et d'ailleurs, un enfant saura-t-il sérieusement se servir d'armes à feu ? Même les plus petits calibres peuvent poser de gros soucis à qui possède une Force de 6.

Dans un jeu (semi-)réaliste, que nous ne recommandons pas ici, les rigueurs du monde de l'espionnage peuvent être de trop pour des enfants. Rares sont ceux à être suffisamment préparés pour prendre des décisions de vie ou de mort (surtout quand des proches sont impliqués). De plus, interpréter le traumatisme d'une vie d'espion sur la psyché d'un agent en herbe peut être ardu. Il suffit de se pencher sur les tragiques histoires d'enfants-soldats dans les zones de guerre en Afrique pour comprendre à quel point une représentation réaliste pourrait être dure et pesante à jouer.

La meilleure approche est sans doute d'accepter un certain nombre des limites pratiques de l'enfance tout en maintenant une ambiance de jeu suffisamment légère, à défaut de réaliste, pour que l'aspect psychologique n'entre jamais en question. Gardez un taux d'action et d'adrénaline élevé, introduisez (ou pas) tous les obstacles physiques et sociaux que vous souhaitez, et cédez à l'enthousiasme aventureux de la vie d'un enfant.

Les règles du parc

Les enfants jouent suivant leurs propres règles, y compris les Talents, Spécialités et dons suivants, bien que certaines de ces options soient aussi utiles pour des groupes d'agents adultes.

TALENTS

Pour plus d'informations sur les Talents, voir page 18 de Spycraft 2.0 – Core Rulebook.



Jeune : Vous êtes un enfant, ce qui fait de vous l'agent secret le plus discret et le plus futé du monde.

- *Enfant :* Vous avez entre 7 et 11 ans et vos caractéristiques sont ajustées en conséquence (voir Table 1.17 : Les effets de l'âge, page 61 de *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*).
- Votre Taille devient Petite (1×1).
- Vous obtenez un Intérêt supplémentaire aux Niveaux de Carrière 0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18 et 20.
- Discrétion est toujours une compétence de classe pour vous et son plafond augmente de 5 (maximum 60).
- Chaque coéquipier capable de vous voir ou de vous entendre profite de vos Intérêts comme s'il les possédait.
- Tant que vous êtes au moins 5 à posséder ce Talent à moins de 3 cases les uns des autres, vous bénéficiez de l'option de PNJ nuée.
- Vous débutez avec 3 manèges d'armes de moins.
- *Inoffensif :* La Disposition initiale de tout PNJ non-hostile envers vous augmente de 1.

Adolescent : Il est parfois bien dur d'être un ado... mais ça a aussi ses avantages.

- +2 Charisme, -2 Sagesse
- *Adolescent :* Vous avez entre 12 et 15 ans et vos caractéristiques sont ajustées en conséquence (voir Table 1.17 : Les effets de l'âge, page 61 de *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*).
- Vous obtenez un bonus de +1 aux jets d'Initiative. Ce bonus augmente de +1 aux Niveaux de Carrière 4, 8, 12, 16 et 20.
- Bluff est toujours une compétence de classe pour vous et son plafond augmente de 5 (maximum 60).
- Vous obtenez un bonus de +1 aux résultats des dés d'action. Ce bonus augmente de +1 aux Niveaux de Carrière 4, 8, 12, 16 et 20.
- *Incompris :* La Disposition initiale de tout PNJ ne partageant pas votre culture natale et conscient de votre Origine diminue de 2.

SPÉCIALITÉS

Pour plus d'informations sur les Spécialités, voir page 21 de *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*.

Fauteur de trouble : Vous n'avez rien fait, ils ne peuvent rien prouver et c'est trop pas de votre faute. Non, sérieux !

- *Don :* Sprint.
- Votre Défense de base augmente de 1.
- Vous pouvez Provoquer 1 cible supplémentaire. Vous lancez une seule fois les dés et chaque adversaire résiste séparément. Le nombre de cibles que vous pouvez Provoquer augmente de 1 aux Niveaux de Carrière 4, 8, 12, 16 et 20.
- Une fois par session, vous pouvez effectuer un test de Corruption pour le pot de vin minimal sans dépenser un sou (voir pages 121 et 163 de *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*).

DONS DE STYLE

Pour plus d'informations sur les dons de Style, voir page 201 de *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*.

Chieur

Quand vous voulez quelque chose, vous ne lâchez jamais prise.

Conditions : Moins de 16 ans, 3 rangs en Manipulation

Avantage : Une fois par jour et par une action complexe, vous pouvez désigner un objet tenu par un personnage capable de vous voir et de vous entendre. À moins que celui-ci vous donne l'objet immédiatement, il doit réussir un jet de Volonté (DD 15) ou subir 1d4 points de dégâts. La cible continue à subir cet effet pour un nombre de rounds égal à votre bonus de Charisme, jusqu'à ce qu'il vous donne l'objet ou qu'il ne soit plus en mesure de vous voir et de vous entendre.

Spécial : Si vous fêtez vos 16 ans, vous perdez l'avantage de ce don et pouvez le remplacer par un autre don de Style de votre choix.

Pleurnichard

La plupart des adultes paniquent lorsqu'un gosse se met à pleurer et vous savez en tirer avantage.

Conditions : Moins de 12 ans, 3 rangs en Bluff

Avantage : Une fois par jour et par une action complexe, vous pouvez désigner un personnage capable de vous voir et de vous entendre. Vous pleurez et criez de façon hystérique en lançant de fausses accusations à son encontre. La cible subit des dé-

gâts de stress à hauteur de votre bonus de Charisme (minimum 1) et la Disposition envers lui de chaque témoin de la scène, y compris ses alliés, diminue de 1 jusqu'à la fin de la mission.

Spécial : Si vous fêtez vos 12 ans, vous perdez l'avantage de ce don et pouvez le remplacer par un autre don de Style de votre choix.

Pistes d'aventures

ENTERRÉ VIVANT

Un coéquipier fête son quinzième anniversaire et tout se passe pour le mieux, jusqu'à qu'un étranger arrive. Il explique faire partie de l'Agence et que le chef de l'équipe a été kidnappé. Il dispose d'une note indiquant qu'il aurait été enterré vivant. Le kidnapper ne traitera qu'avec l'adolescent dont c'est l'anniversaire et le temps est compté. L'équipe doit négocier ou distraire le kidnapper, le temps de mener l'enquête et de trouver le disparu.

LES INFILTRÉS

Une équipe de jeunes espions est secrètement recrutée pour servir de gardes du corps à leurs parents, d'importants hommes et femmes politiques. Alertés qu'une organisation ennemie a l'intention d'attaquer un gala auxquels les parents doivent assister, les enfants doivent repérer les agents ennemis et faire échouer leurs plans sans compromettre leur couverture, pas même auprès de leurs parents.

LE GRAND FROID

Pour des raisons que des enfants ne peuvent pas comprendre (ils ne regardent pas CNN après tout), les Russes rassemblent des troupes pour envahir l'Alaska, faisant passer la manœuvre pour un simple "exercice de routine". L'équipe est envoyée en mission d'infiltration au Parc Sportif Volen, à 60 kilomètres de Moscou, sous le couvert d'étoiles montantes du snowboard. Ils doivent infiltrer le QG local du KGB et le bureau de l'officier-commandant de la section militaire, pour apprendre ce qui se passe vraiment et peut-être même neutraliser la situation avant qu'elle ne dégénère.

TAILLÉS SUR MESURE

Une bande de gosses d'un orphelinat local se lie d'amitié avec les personnages, tentant d'échapper à

leur triste quotidien. Mais à mesure qu'ils apprennent à se connaître, les personnages réalisent qu'aucun de leurs nouveaux amis ne se souvient de leur enfance avant leur huitième anniversaire. Les orphelins sont parfois sujets à des excès de force et de vitesse incontrôlés, ce qui cause plusieurs accidents et finit par attirer l'attention des adultes et des médias locaux. Bientôt, des étrangers font leur apparition et kidnappent un ou plusieurs des orphelins. L'équipe doit alors protéger les autres et enquêter sur les causes réelles de toute cette affaire : en fait, les orphelins sont tous des échecs d'un projet supersoldat depuis longtemps abandonné, leur mémoire (et leurs gènes supérieurs déficients) ayant été soigneusement effacés. L'équipe apprend également que le chef du projet compte désormais mettre fin à l'expérience de façon... permanente.

UNE QUESTION DE TAILLE

Des rumeurs circulent à propos d'une cellule terroriste qui aurait commencé à recruter et entraîner des enfants pour effectuer des attentats-kamikazes. Par chance, l'Agence a ses propres jeunes agents, prêts à infiltrer la cellule et la détruire de l'intérieur.

Mener une campagne avec des enfants

Introduire des enfants dans votre jeu, ou mener une campagne entière avec des enfants, peut se faire en sélectionnant des options judicieuses du manuel *Spycraft 2.0 – Core Rulebook*.

OPTIONS DE CAMPAGNE

Les options de campagne ci-dessous peuvent s'appliquer aux parties incluant des enfants. Le MJ peut bien entendu modifier cette liste s'il désire jouer une partie moins traditionnelle du genre.

- *À l'épreuve des balles :* Si vous n'appliquez pas pan, t'es mort ! ou même pas vrai ! (voir page 3), cette option est un bon substitut. Elle permet de faire couler le sang, mais pas souvent.
- *Comédie dramatique :* L'école primaire et le collège sont de vrais champs de bataille pour un gamin ou un ado. Entre leurs hormones et les sniffs de colle, la moindre rencontre sociale ou sportive peut vite devenir un défi en soi. Il est donc normal que les agents Jeunes et Adolescents aient droit à leur lot de drames.



- *Deus ex machina* : Les enfants ont un certain talent pour survivre à des accidents qui auraient été fatals à des adultes.
- *Inspiration* : Les enfants sont veinards. Ils chutent dans les escaliers (ou dans les labyrinthes des grands méchants) et s'en sortent sans une égratignure. Ils sont toujours au bon endroit au bon (ou mauvais) moment et même lorsqu'ils se font prendre la main dans le sac, ils parviennent à s'en tirer à bon compte.
- *Noir et blanc* : Les enfants ne caftent pas. C'est un luxe dont les adultes ne profitent pas. Par ailleurs, un enfant peut généralement repérer un méchant au premier coup d'œil.

CLASSES CONSEILLÉES

Les classes suivantes sont des options tout à fait adaptées à une partie de jeunes agents.

- *Explorateur* : Les enfants sont instinctivement attirés par l'aventure. Le monde leur est à découvrir et ils se demandent toujours ce qui se cache derrière les portes closes.
- *Hacker* : De nos jours, les enfants ont accès aux ordinateurs plus que n'importe quelle génération dans l'histoire. Avec Internet à la maison et à l'école, le monde numérique est comme une seconde nature pour eux.
- *Investigateur* : La curiosité innée des enfants les amène à faire de nombreuses découvertes, y compris certaines qu'ils auraient préféré ne jamais savoir...
- *Monte-en-l'air* : S'infiltrer partout est un autre point fort des "petits" et nombre d'entre eux peuvent faire des voleurs très capables.

OBJECTIFS D'ÉQUIPE

Les jeux avec des enfants peuvent préférer des objets spécifiques ou l'improvisation, mais l'arc central doit être solide. Laissez les joueurs mener l'action, introduisez de nombreuses Intrigues secondaires mais ne perdez pas de vue votre intrigue principale. Vos missions peuvent être extrêmement structurées mais attendez-vous à ce que vos joueurs les accomplissent à leur façon et à leur rythme. Ils ne vont certainement pas écouter ce que pourront leur raconter les adultes !

Diversion : Les enfants sont très doués quand il s'agit de parler pour ne rien dire, provoquant de grosses (parfois vraiment grosses) disputes et monopolisant l'attention. Ceci peut devenir un atout

lorsqu'il s'agit de détourner l'attention de quelque action délicate.

Évasion : Les enfants sont comme des anguilles, capables de glisser hors d'atteinte des agents ennemis sans prévenir. Ces derniers risquent fort de ne trouver rien d'autre qu'une corde de draps de lit lorsqu'ils iront chercher leur prisonnier.

Infiltration : Il vient rarement à l'esprit des adultes – en particulier de ceux assez arrogants pour s'imaginer pouvoir menacer le monde entier – que des agents puissent leur faire payer. Oh, ils se trompent lourdement.

Enquête : Les enfants adorent fouiller partout pour trouver des papiers ou des indices. Leur QG les envoie fréquemment mettre leurs talents au service de la traque et de la poursuite des méchants.

INSPIRATIONS RECOMMANDÉES

Agent Cody Banks (film), Alex Rider (film, livre), Battle Royale (film, livre), Bully (jeu vidéo), Cherub, la recrue (livre), Cross My Heart and Hope to Spy (livre), Dark Angel (série TV), le Club des Cinq (livre), Gaia Moore (livre), les Goonies (film), Hackers (film), les Frères Hardy (livre), I'd Tell You I Love You, But Then I'd Have to Kill You (livre), James Bond Junior (animé, livre), Joe 90 (série TV), M.I. High (série TV), Karaté Kid (film), Kim Possible (animé), Recess (série TV), Scooby Doo (animé, film), Spriggin (animé, BD), Spy Kids (film), Specialist Model Spy (livre), Spy X (livre), the Squad (série TV), Stand by Me (film), Tin Tin (animé, BD), Undercover Girl (livre), Jeux de Guerre (film)

Le mot de la fin

Jouer une enfant peut être une aventure formidable, mais aussi un vrai défi. Gardez en tête que la majeure partie de vos connaissances générales d'adulte ne font pas partie de celles que vous aviez à 15 ans, encore moins à 10 ans. De plus, même si la plupart des gens ont un faible pour les enfants, ce n'est pas le cas de tous, donc ne partez pas du principe que ce sera une promenade de santé. Certains espions pourraient voir en vous un danger ayant quelque plan machiavélique en tête – ce qui, soyons honnêtes, ne sera probablement pas loin de la vérité. Gardez confiance, n'oubliez pas de vous amuser et tâchez de ne pas trop regarder aux conséquences de vos actes.

Après tout, les enfants ne le font pas...