



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
Spycraft 2.0



# L'ARCHÉOLOGUE

## L'ARCHÉOLOGUE



### UNE CLASSE D'EXPERT POUR SPYCRAFT 2.0, PAR AEGIS

Merci à Ornard al Vanis et Ozcorn pour leurs commentaires éclairés.

Image © DeviantArt par Mathieu «Kakotadaiima» Levert

L'Archéologue est une classe d'expert pour *Spycraft 2.0*, librement inspirée du Field Antiquarian de *d20 Dark•Matter* et de *Hollow Earth Expedition...* ainsi que d'autres sources évidentes.

**Exemples d'Archéologues :** Lara Croft, Benjamin Gates, Daniel Jackson, Indiana Jones, Dirk Pitt...

### PRÉREQUIS

- **Cultures :** 6 degrés de maîtrise
- **Fouille :** 4 degrés de maîtrise
- **Dons :** Globe-trotter

Intellectuel passionné par le travail de terrain, l'Archéologue peut aller très loin pour étancher sa soif de savoir – en réalité inextinguible. Prêt à renoncer au confort du travail de bureau pour aller jusqu'au bout de ses recherches, c'est un individu indépendant et doté d'une certaine morale – bien qu'étrange par moment. Il refusera sans doute de s'allier à un mécène ou à des militaires animés de mauvaises intentions, préférant se lancer dans l'aventure seul avec ses talents, son sac à dos et une bonne dose de chance. À force de mettre directement sa vie en danger tout autour du monde, un Archéologue qui aura vécu suffisamment longtemps acquiert une réputation de grand explorateur, de pilleur téméraire... et d'incorrigible charmeur !

**Caractéristiques :** l'Intelligence et le Charisme de l'Archéologue sont ses principaux atouts, mais il ne peut faire preuve de faiblesse dans aucune caractéristique s'il espère survivre longtemps.

**Vitalité :** 1d10 + modificateur de Con par niveau.

## Compétences de classe

Les compétences de classe d'un Archéologue sont Acrobaties, Analyse, Athlétisme, Cultures, Détection, Discrétion, Fouille, Mécanique, Médecine, Réseau, Sécurité et Survie.

**Points de compétence par niveau :** 6 + modificateur d'Int.

## Aptitude spéciale

**Sens de l'humour.** Dans les pires situations, l'Archéologue fait appel à son sens de la spiritualité pour ne pas craquer. Il bénéficie d'une résistance contre les dégâts de stress égale à son bonus de Charisme (minimum 1). Cette résistance s'étend également aux alliés qui peuvent le voir ou l'entendre.

## Aptitudes de classe

**Grand voyageur.** Pour aller au bout de ses recherches, un Archéologue doit pouvoir se faire comprendre des locaux même au bout du monde. Au niveau 1 et tous les trois niveaux par la suite (4, 7 et 10), l'Archéologue acquiert un domaine ou une spécialisation de Cultures supplémentaire.

**Objet fétiche.** Les Archéologues sont si souvent confrontés à la mort et à l'inexplicable – que certains n'hésitent pas à qualifier de surnaturel – que la plupart deviennent superstitieux, voire fous. Le personnage doit choisir parmi ses Possessions un objet courant ou un élément d'équipement qui devient son objet fétiche. S'il égare cet objet, se le fait confisquer ou s'en retrouve volontairement séparé pendant plus d'une heure, l'Archéologue perd ses aptitudes Sens de l'humour, La grande classe, "J'en ai vu des choses..." et "C'est vraiment pas passé loin !" jusqu'à ce qu'il parvienne à récupérer son objet fétiche.

### UN OBJET FÉTICHE ? ET POUR QUOI FAIRE, SÉRIEUSEMENT ?

En fait, l'objet fétiche est là pour deux raisons. La première : pour l'ambiance. Il faut voir l'objet fétiche non pas comme un artefact magique, mais simplement comme un souvenir matériel ou quelque chose auquel le personnage tient beaucoup. De fait, il doit représenter un lien affectif. C'est par exemple le cas du chapeau d'Indiana Jones, lequel a déjà failli se faire broyer la main en tentant de le récupérer sous une porte de pierre.

La seconde motivation derrière l'objet fétiche est liée à l'équilibre du jeu. Malgré tout le soin que je lui ai apporté, l'Archéologue est une classe d'expert "maison". L'objet fétiche lui sert en quelque sorte de soupape de puissance : si, en tant que MJ, vous avez accepté cette classe d'expert à votre table mais qu'elle vous parait, *a posteriori*, un peu trop puissante ou flexible, l'objet fétiche devrait vous donner les moyens de rétablir une sorte d'équilibre. Mais attention à ne pas trop en abuser : il faut que les malheurs liés à l'objet fétiche ajoutent du piment à la partie... pas qu'il la ralentisse. Et surtout, évitez de frustrer le joueur !

**Coup d'œil de l'archéologue.** À force de voir des vieilleries, un Archéologue sait déterminer celles qui sont authentiques des copies en un clin d'œil. Au niveau 2, les tests d'Analyse/Estimation et Analyse/Authentification du personnage n'ont plus le label

Équipement (kit d'Estimation) ou Équipement (kit d'Analyse). Si l'Archéologue possède tout de même le kit correspondant, il peut accepter une augmentation de sa marge d'erreur de +2 pour effectuer le test en 1 round au lieu d'une minute. Enfin, lorsqu'il estime ou authentifie un objet rare ou abîmé, la marge d'erreur de son test d'Analyse n'augmente que de la moitié de la normale (arrondi à l'entier supérieur).

**Instinct de survie I.** Un Archéologue imprudent est un Archéologue mort. Au cours d'une exploration, sa vie est certes menacée par des pièges antédiluviens, mais aussi quelques ennemis bien vivants. Dès le niveau 3, le personnage bénéficie d'un bonus de chance de +1 à tous ses jets de sauvegarde, Défense, Détection, Fouille et Sécurité relatifs aux pièges ou pour repérer une embuscade. De plus, lorsqu'il dépense un dé d'action pour augmenter un tel jet, l'Archéologue lance et ajoute le résultat de deux dés au lieu d'un seul.

**Faire feu de tout bois.** Un Archéologue ne choisit pas quand faire face au danger ni ce qui lui tombera sous la main (ou le pied !) à ce moment là. Au niveau 4, le malus subi par le personnage lorsqu'il conduit un véhicule qu'il ne sait pas piloter ou qu'il se sert d'une arme au maniement de laquelle il n'est pas formé est divisé par deux (y compris les malus induits par les propriétés UNF et QKY).

**"Ça devrait tenir..."** Même dans les domaines les plus spécialisés, un Archéologue sait parer au plus pressé. Au niveau 5, lorsque le personnage tente un jet de Médecine/Premiers soins sur un personnage ayant perdu au moins 1 point de vie, il peut ignorer l'augmentation du DD associée. De plus, lorsqu'il tente un jet de Mécanique/Réparation, il peut faire en sorte que le label Investissement passe de Moyen à Faible. En contrepartie, les soins prodigués ou les

réparations effectuées ne sont que temporaires et lâcheront au bout de 1d100 minutes (à tirer en Secret), sauf en cas de critique confirmé.

**Instinct de survie II.** Au niveau 6, le bonus de chance de l'Archéologue passe à +2. De plus, les tests de Sécurité/Désamorçage du personnage n'ont plus le label Équipement (kit de Mécanique). Si l'Archéologue possède tout de même le kit, il peut accepter une augmentation de sa marge d'erreur de +2 pour diminuer le temps nécessaire au jet par 10 (minimum 1 round). Ceci ne s'applique pas aux tests dotés du label Équipement (kit d'Électronique).

**La grande classe.** Lorsqu'ils sont accompagnés, le côté professoral des Archéologues reprend facilement le dessus. A partir du niveau 7, lorsque le personnage effectue un test de compétence de démonstration, le bonus de synergie qu'il confère à ses alliés est augmenté de son bonus de Charisme (minimum +1). De plus, il peut accepter une augmentation de sa marge d'erreur de +2 pour accomplir le test en deux fois plus de temps que la normale (au lieu de dix fois).

**"J'en ai vu des choses..."** Au niveau 8, la réputation de l'Archéologue n'est plus à faire... ni sa vantardise ! Il faut dire qu'avec une telle culture, il a de quoi épater même les personnalités les plus blasées. Le personnage peut substituer sa compétence de Cultures à celle de Diplomatie, mais sa marge d'erreur augmente alors de +2.

**Instinct de survie III.** Au niveau 9, le bonus de chance de l'Archéologue passe à +3. De plus, le personnage confère ce même bonus de chance à tous ses alliés adjacents.

**"C'est vraiment pas passé loin !"** Au niveau 10, l'Archéologue a tant flirté avec la mort qu'elle lui en veut un peu... mais allez savoir comment, il parvient toujours à lui échapper ! A chaque fois qu'un dan-

TABLE 1-1 : L'ARCHÉOLOGUE

Niveau	BBA	Réf	Vig	Vol	Déf	Init	Rich	Équipement	Spécial
1	+0	+1	+0	+1	+1	+1	1	1E, 1S	Grand voyageur (1 culture), objet fétiche, sens de l'humour
2	+1	+2	+0	+2	+1	+1	2	2E, 1S	Coup d'œil de l'archéologue
3	+2	+2	+1	+2	+2	+2	2	2E, 1S	Instinct de survie I
4	+3	+2	+1	+2	+2	+2	2	2E, 1S, 1V	Faire feu de tout bois, grand voyageur (2 cultures)
5	+3	+3	+1	+3	+3	+3	3	2E, 2S, 1V	"Ça devrait tenir..."
6	+4	+3	+2	+3	+4	+4	3	3E, 2S, 1V	Instinct de survie II
7	+5	+4	+2	+4	+4	+4	4	3E, 2S, 1V	La grande classe, grand voyageur (3 cultures)
8	+6	+4	+2	+4	+5	+5	4	3E, 2S, 1V, 1W	"J'en ai vu des choses"
9	+6	+4	+3	+4	+5	+5	4	3E, 2S, 2V, 1W	Instinct de survie III
10	+7	+5	+3	+5	+6	+6	5	3E, 3S, 2V, 1W	"C'est vraiment pas passé loin !", Grand voyageur (4 cultures)



## “C’EST VRAIMENT PAS PASSÉ LOIN !” : LE RETOUR DU TGCM \* ?

\* Ta Gueule C’est Magique : expression rôlistique communément admise pour expliquer l’inexplicable à des joueurs tatillons sans trop se prendre la tête.

Ce n’est clairement pas le but recherché. A la manière d’une campagne *revolving door*, l’utilisation de “C’est vraiment pas passé loin !” nécessite un minimum de travail. On ne demande pas au joueur ou au MJ d’expliquer comment le personnage a survécu, mais seulement de faire en sorte que “l’intervention divine” paraisse plausible, à défaut de réaliste (après tout, c’est un jeu !).

Par exemple, lorsque Indiana Jones tombe avec un char du haut d’une falaise, sa réapparition miracle tient clairement d’une utilisation de ce pouvoir. De la même façon, un personnage qui se prend une balle en plein cœur peut voir sa vie épargnée grâce à une bible, une plaque officielle ou le portefeuille qu’il garde contre sa poitrine.

ger devrait menacer aléatoirement un membre du groupe, c’est l’Archéologue qui en est la victime. De plus, une fois par mission, lorsque le personnage est réduit à 0 pv ou moins, il est considéré comme mort ou disparu. Toutefois, il revient à lui ou réapparaît comme par enchantement cinq minutes plus tard, sauvé *in extremis* par la providence. L’effet qui aurait

dû le tuer est annulé (tant en terme de dégâts que d’effets secondaires), mais la violence du choc ou l’effort inouï qu’il aura fallu à l’Archéologue pour s’en sortir le rend *fatigué*. Si entre-temps quelqu’un a l’occasion d’examiner son corps, un simple jet de Médecine (Sag) opposé au Bluff (Cha) du personnage permet de remarquer qu’il respire encore.

## Devenir Archéologue

On ne devient pas Archéologue du jour au lendemain. Même si les prérequis à remplir sont plutôt accessibles, certaines classes de base y parviendront plus facilement que d’autres. En particulier, l’Éclairé, l’Explorateur et le Scientifique font d’excellents candidats, parfaitement dans le “style”, avec un goût plus ou moins prononcé pour les côtés intellectuels ou physiques de la profession. L’Agent secret, le Directeur et le Masque font également de bons candidats, même si l’esprit y est déjà moins.

## Progression

En bref, dans quels dons je tape pour mon Archéologue ? Il y a plusieurs possibilités.

Si vous vous passionnez pour le côté “intellectuel de terrain” du personnage, vous aurez à cœur de tirer le meilleur parti de vos compétences. Les dons de compétences de base et ceux de compétences



Image © DeviantArt par Adam Hughes

avancés sont votre meilleur atout dans cette quête. En particulier, Mémoire eidétique et Talent sont deux très bons choix (mais à prendre au premier niveau de carrière).

Si c'est davantage le côté "baroudeur" qui vous attire, les dons de combat de base vous seront très utiles, en particulier ceux qui viennent améliorer votre capacité à encaisser, comme Volonté de fer ou Vigueur surhumaine. De même, un ou deux dons de combat à mains nues, à distance ou au corps-à-corps avec votre arme de prédilection vous donneront un peu plus de punch en pleine action.

Et dans le genre "utile pour tous", les dons de chance sont susceptibles de vous tirer de nombre de situations difficiles, les dons d'équipement vous permettront de tirer le meilleur parti de votre sac à dos bien rempli, les dons de terrain peuvent vous spécialiser dans certains types d'exploration, et les dons surnois vous permettront d'opérer efficacement en toute discrétion. Notez aussi que le don de style Compagnon animal est parfaitement dans le ton du personnage.

Et en matière d'autres classes d'expert ?

Là, l'Archéologue peut tirer parti de quelques aptitudes complémentaires des siennes. Tout naturellement, vous penserez à quelques niveaux de Guide. Oui, mais alors pas beaucoup. À la place, l'Analyste de terrain, l'Inventeur et le Planificateur permettront de mettre sérieusement en avant le côté touche-à-tout du personnage. À l'inverse, le Cascadeur, le Flingueur et le Tacticien viendront bonifier ses aptitudes au combat.

## Lexique

De nombreux termes techniques de *Spycraft 2.0* ont été francisés pour ce document. Aucune édition française n'existant pour le moment, voici un lexique de correspondance avec la V.O., avec indication de la page du manuel pour une référence rapide.

Français	Anglais	Page
Acrobaties	Acrobatics	106
Agent secret	Snoop	47
Analyse	Analysis	110
Analyste de terrain	Field Analyst	70
Authentification	Authenticate	110
Cascadeur	Stuntman	80
Compagnon animal	Animal Partner	201
Conduite	Drive	124

Français	Anglais	Page
Cultures	Cultures	123
Détection	Notice	145
Diplomatie	Impress	132
Directeur	Pointman	39
Discrétion	Blend	118
Domaine	Focus	98
Éclaireur	Scout	43
Équipement (label)	Gear	101
Élément d'équipement	Gear Pick	212
Estimation	Appraise	110
Explorateur	Explorer	31
Fatigué	Fatigued	341
Flingueur	Triggerman	83
Fouille	Search	156
Globe-trotter	World Traveler	199
Guide	Guide	72
Inventeur	Inventor	75
Investissement	Project Investment	101
Label	Tag	101
Maniement	Proficiency	28
Marge d'erreur	Error Range	96
Masque	Faceman	33
Mécanique	Mechanics	139
Médecine	Medicine	141
Mémoire eidétique	Photographic Memory	200
Mental	Resolve	147
Objet courant	Common Item	212
Planificateur	Schemer	78
Points de vie	Wound Points	331
Premiers soins	First Aid	141
Propriété	Quality	292, 301
Réseau	Networking	144
Résistance aux dégâts	Damage Resistance	333
Savoir	Knowledge	99
Scientifique	Scientist	41
Sécurité	Security	156
Spécialisation	Forte	98
Survie	Survival	165
Tacticien	Tactician	81
Talent	Talented	201
Test de démonstration	Directed Check	92
Vigueur surhumaine	Great Fortitude	174
Vitalité	Vitality Points	331
Volonté de fer	Iron Will	174

