



le Scriptorium

une aide pour
Spycraft 2.0



GESTION DES VILAINS

NOTICE DU TABLEAU DE GESTION DES VILAINS



Image © www.portela.deviantart.com

UNE AIDE DE JEU POUR SPYCRAFT 2.0

PAR ROWEN ELLENDYL

INTRODUCTION

Cette notice permet d'utiliser au mieux le tableau de gestion des personnages non-joueurs de Spycraft 2.0 ainsi que de fournir quelques explications pour aller un peu plus loin.

Le tableau regroupe les personnages spéciaux et communs ainsi que les animaux et surtout de posséder toutes les statistiques en fonction du niveau d'opposition et du type de personnage. Il peut même être complété au fur et à mesure suivant la création classique d'un personnage mais demande quelques petites attentions si vous désirez effectuer cette démarche.

J'ai réalisé ce tableau automatisé car la petite phrase (enfin surtout le « on the fly ») au sujet de la création de personnages non-joueurs dans le manuel m'a décroché un petit sourire.

RÉCAPITULATIF

Cette feuille, comme son nom l'indique, permet de récapituler toutes les informations importantes des personnages non-joueurs et de visualiser d'un coup d'œil l'état général de ce beau monde.

La seule donnée à rentrer est celle du niveau d'opposition, en haut à droite de cette feuille.

Les diverses informations sont à remplir dans les champs des feuilles des personnages et se reportent automatiquement. Pour y aller rapidement, il suffit de cliquer sur l'icône correspondante. Le retour se faisant en cliquant sur l'icône située en haut à gauche de chaque feuille.

Pour effacer toutes les données des personnages non-joueurs, il suffit de cliquer sur le logo de Spycraft. Mais attention ceci efface toutes les données présentes dans le tableau.

PERSONNAGES SPÉCIAUX

Ces feuilles au nombre de cinq regroupent les informations nécessaires à la gestion de ces personnages particuliers.

Il vous faut choisir son nom grâce à votre ima-



Image © www.kymg.deviantart.com

gination, son type et son rang parmi ceux disponibles puis vous pouvez inscrire quelques notes sur sa motivation, son apparence ou autres indications dans la partie PERSONNAGE ainsi qu'une modification temporaire de ses caractéristiques.

Si le personnage possède des armes naturelles, un intitulé apparaît à droite des caractéristiques afin que vous puissiez sélectionner l'attaque et ses contraintes qui apparaissent dans les différentes cases de cet intitulé. Vous ne pouvez choisir qu'un seul type d'attaque à la fois.

La partie COMBAT permet de regrouper les attributs d'attaque, de défense, des jets de sauvegarde (Résilience) ainsi que de tenir à jour l'évolution de la vitalité, des points de vie et autres données. Le maître de jeu doit faire attention à tout changement car aucune répercussion des changements de caractéristiques ou d'état n'est reportée. Les champs BONUS, MALUS et DIVERS parlent d'eux-mêmes et je ne vous ferais pas l'opprobre de vous en parler plus en détails. L'indicateur d'état présent sur le récapitulatif est au vert quand le personnage est en forme, en orange quand il est inconscient et en rouge quand il est mort.

La partie COMPETENCES regroupe les divers modificateurs aux jets des personnages spéciaux. L'intitulé GENERAL est utile pour toutes les compétences tandis que les autres champs regroupent les compétences spécifiques connues par le personnage. La case B/M ressemble étrangement aux champs BONUS et MALUS de la partie précédente et je ne peux que vous conseiller d'entrer quelques valeurs en fonction des diverses situations rencontrées par votre personnage.

La partie INVENTAIRE annonce l'équipement autorisé par le type de personnage et les quelques lignes inférieures permettent de noter plus en détails le nom et le type de cet équipement.

PERSONNAGES COMMUNS

Ces feuilles regroupent quatre personnages de type et de rang identique par feuille ainsi que diverses informations. Vous pouvez bien évidemment rentrer moins de personnages. Leurs noms vous sont demandés et un numéro leur est attribué automatiquement. Ce numéro permet de suivre l'évolution personnelle du personnage incriminé.

La partie PERSONNAGE regroupe les mêmes informations que celles des personnages spéciaux et il vous faut sélectionner le type, le rang, la motivation, l'apparence, les caractéristiques et les diverses notes ainsi que les attaques naturelles si votre type de personnage en est pourvu.

La partie COMBAT, calquée sur celle des personnages spéciaux, montre les modificateurs aux jets lors des affrontements avec les personnages de vos joueurs. La vitalité et les points de vie sont remplacés par un jet de SOLIDITE dont le degré de difficulté est annoncé dans les cases suivantes. Les trois cases DEGATS permettent de comptabiliser l'ensemble des préjudices par personnage. Le degré de difficulté est calculé automatiquement mais le maître de jeu doit réaliser l'addition des dégâts lui-même si ceux-ci prennent plus des trois cases disponibles. La case ECHECS permet de noter le nombre d'échec au jet de solidité. Le mot « Mort » apparaît juste après le numéro du personnage si celui-ci est supérieur au nombre requis pour l'abattre (la qualité permettant d'augmenter ce nombre est incluse dans le calcul) et l'indicateur d'état sur le récapitulatif passe au rouge. La gestion de l'inconscience de ces personnages est laissée à la discrétion du maître de jeu et je ne peux que vous conseiller de noter cet état dans les diverses cases disponibles à cette intention.

Les parties COMPETENCES et INVENTAIRE sont identiques à celles du même nom des feuilles des personnages spéciaux.

ANIMAUX

Ces feuilles présentent quatre animaux de même type et de même rang par feuille ainsi que les informations nécessaires à la gestion de ces animaux. Un

numéro est également attribué de façon automatique à chacun d'eux pour pouvoir les différencier dès que vous rentrez un nom.

La partie ANIMAL montre les caractéristiques du type d'animal choisi et vous laisse la possibilité d'inscrire quelques notes particulières.

La partie COMBAT est identique à celles des personnages communs ainsi que la gestion de leur état passant du vert au rouge dès qu'un échec se produit. L'intitulé ATTAQUES NATURELLES permet de visualiser trois types d'attaques et leurs contraintes.

Quant à la partie COMPETENCES, la seule différence étant l'absence de la compétence GENERAL ainsi que les règles de Spycraft 2.0 le stipule.

ET POUR ALLER ENCORE PLUS LOIN...

Ce tableau permet d'utiliser vos propres créations ou de rentrer d'autres types de personnages. Pour pouvoir utiliser cette fonctionnalité il vous faut afficher les différentes feuilles du classeur masquées. Elles sont au nombre de quatre (STATISTIQUES, ANIMAUX, PERSONNAGES COMMUNS et PERSONNAGES SPECIAUX) et leur nom indique clairement leurs fonctionnalités.

La feuille STATISTIQUES regroupe les données permettant le calcul des différents modificateurs en fonction du niveau d'opposition. A moins d'un errata de la part de Crafty Games ou d'une intervention particulière celle-ci ne devrait pas évoluer.

La feuille ANIMAUX permet de rentrer un nouveau type d'animal. A cet effet il suffit de remplir les différentes cases (Nom, Expérience, Initiative, Attaque, Etc....) en fonction des données fournies par les chiffres romains de votre nouveau type de créature. Les intitulés C1i, C1n et ainsi de suite (jusqu'à C10i et C10n) représente les Compétences (CXi : Nom et CXn : Numéro). Si une caractéristique (Force, Dextérité, ..., Charisme) est différente des créatures générales alors il faut l'indiquer dans la case correspondante. Ensuite, les attaques naturelles et leurs niveaux doivent être remplis si besoin et la dernière case permet de noter le nombre d'échecs supportés par la créature.

La feuille PERSONNAGES COMMUNS reprend le même principe mais ajoute le niveau de la compétence générale, la richesse, l'armement,



l'équipement et les véhicules du nouveau type. La présence d'une case intitulée Attaque naturelle permet d'indiquer que le personnage en est pourvue (Il faut bien entendu rentrer le niveau et le type d'attaque auxquelles le personnage à droit). La dernière case étant la même que celle de la feuille des animaux.

La feuille PERSONNAGES SPECIAUX ne déroge pas quand au fonctionnement des deux autres et permet de rentrer les données nécessaires au type de personnage. La solidité est remplacée par les points de vitalité et de vie.

En tout état de cause, il faut absolument trier dans l'ordre alphabétique tous les types pour que le tableau récapitulatif fonctionne sinon la recherche n'aboutira pas.

N'hésitez pas à venir discuter de cette aide de jeu sur [le Scriptorium](#).