



le Scriptorium

présente :

des règles pour  
Spycraft 2.0



# DES ALCALOÏDES AUX ZOOTOXINES

## DES ALCALOÏDES AUX ZOOTOXINES

### ALCALOÏDE

Composé organique azoté et basique tiré d'un végétal (nom générique) (La morphine, la quinine, la strychnine sont des alcaloïdes).

### ZOOTOXINE

Poisons, toxines et venins produits par certains animaux.



## UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR SPYCRAFT 2.0 PAR ROWEN ELLENDYL

Pour utiliser ce document, vous aurez besoin du manuel de *Spycraft 2.0*.

## INTRODUCTION

*“Ernesto Filligati, réputé dans le milieu pour son efficacité dans l’élimination des personnalités protégées, vient de terminer sa première semaine sous un faux nom dans l’équipe de cuisine de sa seigneurie Alfred Manbello.*

*Le lendemain est une journée spéciale, il doit aider à la cuisine d’un festin et également exécuter sa seigneurie Manbello devant tout les convives pendant la dégustation de ce repas. Le jour dit, il reste donc dans la cuisine depuis le matin jusqu’au soir tandis que les différents plats sont analysés à la recherche de poisons à cause de la protection rapprochée dont bénéficie monsieur Manbello.*

*Malgré toutes ces mesures de sécurité sa seigneurie décède dans d’étranges convulsions au cours du fastueux repas. Les policiers soupçonnent rapidement l’utilisation d’un poison, idée confirmée par l’autopsie réalisée mais ne parviennent pas à trouver une seule trace de cette substance toxique ni dans les autres plats, ni dans ou sur les affaires du personnel et des invités. “*

Ce petit texte d’ambiance illustre une des possibilités parmi d’autres introduites par ce document. Il vous permet également de saisir l’idée essentielle de ce qui va suivre.

Si vous n’êtes pas complètement satisfait des possibilités offertes par *Spycraft 2.0*, le jeu de rôle de [Crafty Games](#), ou que vous désiriez offrir plus de diversité en matière de contamination alors cette règle optionnelle est faite pour vous.

Elle se découpe en deux grandes parties, une pour les joueurs avec quelques dons et un nouveau type de contamination et une autre pour le maître du jeu présentant des qualités de campagne et de nouvelles options de personnages.

**N.B. :** Le terme contagion utilisé dans ce document regroupe les termes désignant les poisons et les maladies.

## LES JOUEURS

### Les dons

Ces nouveaux dons font partie des dons d’espionnage (p. 208) et permettent aux personnages d’être encore plus efficace dans la contamination de leurs ennemis. Les actions nouvellement autorisées par ces dons ne peuvent bénéficier que d’un dé d’action (l’explosion de celui-ci est par contre possible).

### CATALYSEUR

Le personnage gère plus efficacement la rapidité d’action des toxines en sa possession.

**Pré requis :** Niveau 6+

**Bénéfice :** Le joueur peut augmenter ou diminuer (1 round minimum) la durée d’incubation primaire de chaque poison ou maladie en utilisant le résultat d’un dé d’action. Cette action n’est valable que sur une contagion inutilisée et en possession du personnage.

### TOXIQUE

Le personnage est un mycologue confirmé et ses connaissances s’appliquent sur ses créations.

**Pré requis :** Niveau 12+, Catalyseur

**Bénéfice :** Le joueur peut changer l’effet primaire d’un poison ou d’une maladie en dépensant un dé d’action. Cette action n’est possible qu’au moment de la réception d’une contagion (phase de préparation et création) et le changement ne peut pas varier de plus d’un grade par rapport à celui de l’effet initial.

### VENIMEUX

Scorpions, serpents, araignées et autres créatures venimeuses deviennent des sujets d’études passionnants pour le personnage.

**Pré requis :** Niveau 18+, Toxique



Image © jimmymcwicked.deviantart.com

**Bénéfice :** Le joueur peut augmenter ou diminuer le degré de difficulté primaire d'un poison ou d'une maladie en utilisant un dé d'action. Cette action n'est valable que sur une contagion inutilisée et en possession du personnage.



## Les contagions composées

Ce nouveau type de contamination se base sur le principe suivant : la réunion dans un organisme de deux composants inoffensifs devient une substance soudainement nocive. Il est donc impératif que la cible visée absorbe les deux composés pour que la contagion devienne active.

Il est évident que l'usage de ces contagions s'adressent à des personnages pour qui la loi ou les conventions sur le risque NBC (Nucléaire, Bactériologique et Chimique) ne sont que des textes absurdes écrits par et pour des abrutis. Malgré tout un agent spécial peut y recourir dans certaines situations.

### EQUIPEMENT

L'application de ce type de contagion nécessite d'inoculer dans l'organisme visé un des composés puis ensuite l'autre. Le joueur doit donc posséder ces deux composés et également avoir de quoi les appliquer sur ou dans sa cible.

Chaque composé (5 doses) est un nouvel item de la table d'équipement d'espionnage (p. 234) et nécessite donc un emplacement de mission chacun.

L'un des composés reprend les caractéristiques d'une des contagions de la table d'équipement tandis que l'autre indique la période d'activation possible (Tableau). Lors de la sélection ou de la création de ce nouveau type de contagion il est nécessaire de sélectionner une méthode de transmission par composé (identiques ou différentes). L'antidote accompagne la contagion avec le même nombre de doses.

### CONTAMINATION

Quand un joueur décide d'employer ce type de contagion il doit respecter quelques règles spécifiques.

Le joueur annonce le composé utilisé (ou l'arme correspondante) avant toute tentative de contamination.

La première inoculation réussie déclenche immédiatement la période d'activation et ne provoque aucun effet sur la cible. Les autres applications réussies ont un résultat dépendant du composé inoculé et de l'activité du composé déjà présent.

- **Pendant la période d'activation**

Si le composé est le même que celui déjà présent dans la cible alors la période d'activation augmente d'une unité de temps (un round pour un calibre I, une heure pour un calibre III).

Si le composé introduit est différent du premier alors la contagion devient active et le facteur de

**TABLEAU : COMPOSÉ**

	FP	PÉRIODE
<i>Calibre I</i>		
Composé	2	1d4 round(s)
<i>Calibre II</i>		
Composé	4	1d4 minute(s)
<i>Calibre III</i>		
Composé	6	1d4 heure(s)
<i>Calibre IV</i>		
Composé	8	1d4 jour(s)
<i>Calibre V</i>		
Composé	10	1d4 semaine(s)
<i>Réputation</i>		
Composé	12	1d4 mois





puissance du composé s'ajoute au degré de difficulté de cette contagion.

- **Après la période d'activation**

Le premier composé est totalement éliminé par l'organisme de la cible et une nouvelle période d'activation débute avec le composé absorbé.

## CRÉATION

La fabrication de ce type de contagion est plus complexe que celle des autres poisons ou maladies en raison de la présence des deux composés.

Le joueur sélectionne la contagion (incubation primaire et secondaire, effet primaire et secondaire et degré de difficulté primaire et secondaire) désirée en respectant la règle de création (p. 154) du manuel.

Après avoir réussi le challenge pour fabriquer une contagion classique il faut également réussir un deuxième challenge de même difficulté (coût, marge d'erreur et degré de difficulté) mais dont le nombre de réussites individuelles dépend du facteur de puissance de la période d'activation du composé désiré (un composé de Calibre III nécessitera la réussite de 6 jets).

## MÉTHODES DE TRANSMISSION

Cette partie reprend les mêmes méthodes de transmission que le manuel de Spycraft 2.0 et ajoute les spécificités propres à ce type de contagion.

- **Par contact**

Toute attaque à mains nues ou avec une arme de mêlée réussie inocule le composé. Une arme de contact ne peut posséder qu'un seul composé à la fois.

Cette méthode peut également être contagieuse dans le cas des maladies si les autres organismes (personnes, chiens, ...) viennent au contact après activation de la contagion.

- **Par ingestion**

Toute cible ingérant les deux composés rend la contagion active. Chaque dose permet de contaminer au maximum 10 individus. Le maître de jeu est libre d'effectuer un jet de Vigueur global (ou toute autre combinaison possible).



- **Par inhalation**

Toute cible inhalant les deux composés active la contagion en son sein. Cette inhalation peut être inconsciente ou forcée en cas d'échec à la présence de chaque composé pour retenir sa respiration. Une dose permet de contaminer au maximum 10 organismes et dans un laps de temps d'un maximum de 10 unités de temps (10 rounds pour un calibre I, 10 jours pour un calibre IV).

Il y a un risque de phénomène contagieux si les autres organismes (personnes, chats, ...) respirent à moins de 30 mètres d'une cible infectée par la contagion active et ce pendant 10 unités de temps.

- **Par blessure**

L'inoculation des composés suit les règles du manuel (p. 335). Les composés peuvent se retrouver sur le même magasin d'une arme (carreaux, dards, flèches, ...) mais ne peuvent pas être présents sur la même munition.

Tout échange de liquides organiques (notamment un saignement) avec un individu atteint est susceptible de transmettre la contagion. Dans ce cas le degré de difficulté est diminué de 4 à chaque transfusion.

## EXEMPLES

Le premier exemple s'articule avec le texte d'ambiance du départ et va permettre de comprendre le *modus operandi* d'Ernesto.

Le second exemple présente un combattant vicieux et sans scrupules.

*Exemple n° 1*

Ernesto est un homme charmant mais aux activités douteuses. Pour remplir son contrat il sélectionne un poison mortel composé. Son équipement contient un composé de Calibre IV d'une période d'activation s'exprimant en jours et d'un autre de Calibre V (le poison proprement dit).

Le jour J, Ernesto arrose le petit-déjeuner de sa seigneurie avec un des composés et déclenche ainsi la période d'activation. Le même jour dans la cuisine, il saupoudre le canard laqué, le mouton farci et les autres plats sans oublier le gâteau d'anniversaire avec plusieurs doses du deuxième composé.

Le seul personnage à ingérer les deux composés est sa seigneurie et son décès provient peu après le début du festin. La police soupçonne l'utilisation d'un poison au vu des circonstances étranges de la mort mais n'arrive pas à en trouver une trace autre que dans le corps d'Alfred Manbello.

*Exemple n°2*

Robert aime les combats illégaux aux couteaux et est aux anges quand ses adversaires perdent leurs moyens. Même si son style à deux armes peut laisser perplexe il faut reconnaître qu'il n'a pas perdu un seul combat.

Mais tout le monde ignore que ses lames féériques sont enduites d'un poison incapacitant. Chaque lame est recouverte d'un composé et permet de passer toutes les analyses.

Après quelques passes d'armes et égratignures Robert peut attaquer sans risque un adversaire affaibli et incapable de se défendre efficacement.

**ANALYSE**

En présence d'un seul des deux composés une analyse requiert un challenge élevé pour comprendre l'utilisation possible de cette substance et trouver son mystérieux associé ainsi que la contagion résultante.

Si les deux composés sont accessibles alors le challenge est identique à une contagion classique.

Dans le cas où l'analyse est effectuée après l'activation des deux composés dans l'organisme (autopsie par exemple) il est très difficile de détecter ce type de contagion (deux réussites critiques confirmées sont nécessaires pendant l'analyse).

## LE MAÎTRE DU JEU

### Options de campagne

Celles-ci vont vous permettre d'agrémenter l'utilisation et faire varier l'impact des poisons et des maladies sur vos parties.

**PÉREMPTION**

Cette option fait entrer en jeu un délai dans la conservation des contagions. Les personnages doivent donc gérer précisément leurs besoins et ne pas hésiter à se servir des jets de réserve en cours de partie.

Chaque contagion nouvellement reçue ou fabriquée voit ses degrés de difficulté diminuer d'un point à chaque jour qui passe.

**BACILLE**

Cette option permet de réguler l'impact des contagions sur les personnages. Elle s'accompagne obligatoirement d'une des particularités suivantes.



- **Bacille résistant**

Si le personnage réussit un jet de Vigueur contre une contagion alors un deuxième jet contre l'effet secondaire est nécessaire. Le degré de difficulté secondaire est dans ce cas minoré de 10 points.

- **Bacille fragile**

Si le personnage rate un jet de Vigueur contre une contagion mais que le résultat obtenu est supérieur au degré de difficulté secondaire minoré de 10 points alors le personnage réussit automatiquement le jet contre les effets secondaires.

## Options de PNJ

Ces options sont applicables sur les personnages et animaux du manuel (p. 446) ainsi que sur vos propres créations.

### IMMUNODÉFICIENT (-3 PX)

Le système immunitaire du personnage est défaillant et les maladies en profitent pour se multiplier.

Le degré de difficulté de chaque poison ou maladie est augmenté de 4.

### IMMUNORÉSISTANT (+3 PX)

Le personnage possède une grande résistance aux infections de tout genre.

Le degré de difficulté de chaque poison ou maladie est diminué de 4.

## MITHRIDATISÉ

### (+5 PX PAR APPLICATION)

Dans l'Antiquité certains hauts dignitaires s'inoculaient de petites doses de poison afin de mieux y résister. Le personnage est un héritier de l'un de ces pratiquants.

Cette option permet d'ignorer l'échec d'un jet de Vigueur fait pour résister à une contagion.

## CONCLUSION

J'espère que ce document vous apportera satisfaction mais n'hésitez pas à venir rejoindre les espions en herbe actifs

sur [le Scriptorium](#) pour toute question ou demande supplémentaire.

Sachez qu'aucun animal ou être humain n'a été maltraité ou tué durant l'élaboration de cette aide de jeu et que l'auteur est le seul responsable des fautes qui auraient pu se glisser dans le texte.

Toutes les images de ce document (à l'exception de la première dont les droits figurent au bas de l'image) sont la propriété de [Crafty Games](#).

