

AUX SEUILS D' ABYSSES TRÈS-ANCIENS

CRÉATION DE PERSONNAGES ALTERNATIVE
FAÇON « MYSTÈRE À 2 SOUS »

SUIVI DE NOUVELLES RÈGLES POUR LES COURSES-POURSUITES
TEXTES : JOHN GRÜMPH

CRÉER UN PERSONNAGE

Le document suivant vous offre la possibilité de créer un personnage pour **AUX SEUILS D'ABYSSES TRÈS-ANCIENS** d'une manière un peu différente. Attention toutefois, il vous faudra sans doute un peu plus de temps qu'en utilisant les règles de base.

Un personnage possède des **TALENTS**.

Ce sont les éléments acquis de la vie du personnage – des savoirs et des savoir-faire, des possessions matérielles, des relations sociales, des expériences de vie, etc.

Les talents sont divisés en six domaines et présentés sous la forme d'arbres de développement. **LORS DE LA CRÉATION, LA JOUEUSE CHOISIT CINQ TALENTS DE SON CHOIX**, dans n'importe quel domaine. Cependant, elle doit respecter certaines règles : elle doit entrer dans l'arbre de talent par l'une des deux racines indiquées (le point noir) ; elle ne peut choisir de talents que s'ils sont liés à un autre talent déjà sélectionné. Ce sera les mêmes règles qui s'appliqueront lors de la progression du personnage.

Les talents prennent trois formes, comme indiqué ci-dessous :

Les [Compétences] fonctionnent comme les compétences du jeu de base. Chaque compétence peut être choisie jusqu'à trois fois - chaque rang apporte un bonus de +1 au jet si la seule possession de la compétence ne suffit pas à réussir l'action.

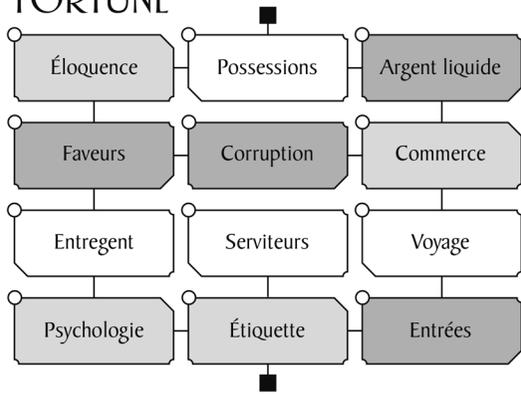
Les [Prouesses] sont des talents à usage limité. Un personnage peut activer chaque prouesse une fois par séance de jeu. Il peut ensuite dépenser un point d'expérience par activation supplémentaire.

Les [Acquis] sont des talents permanents sur lesquels le personnage peut toujours compter, en fonction des circonstances et à la discrétion du meneur de jeu.

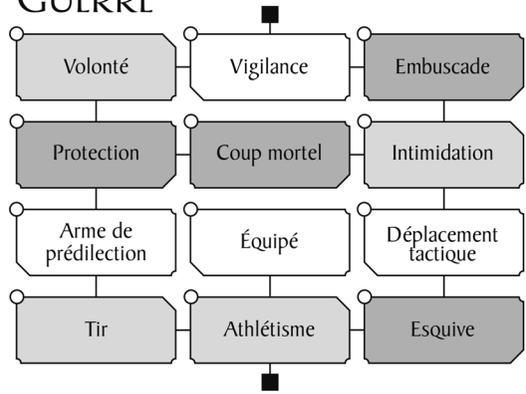
Chaque nouveau talent coûte 3XP.



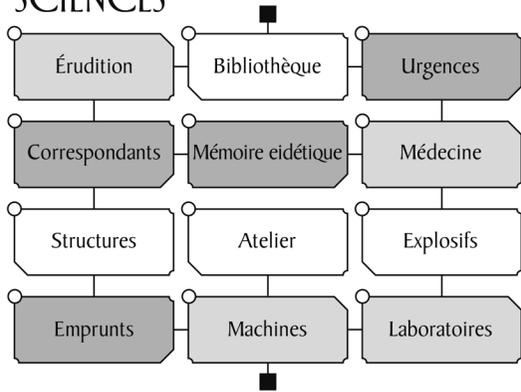
FORTUNE



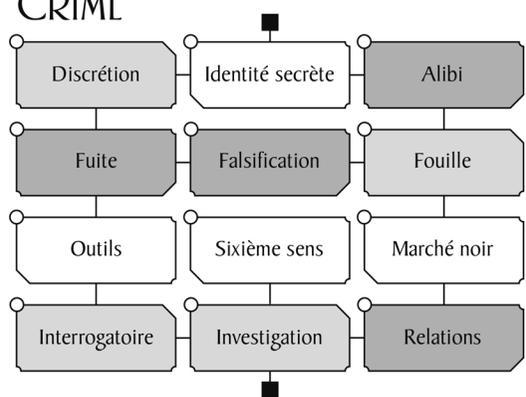
GUERRE



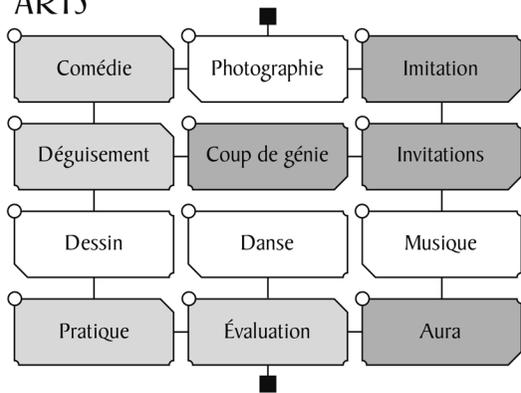
SCIENCES



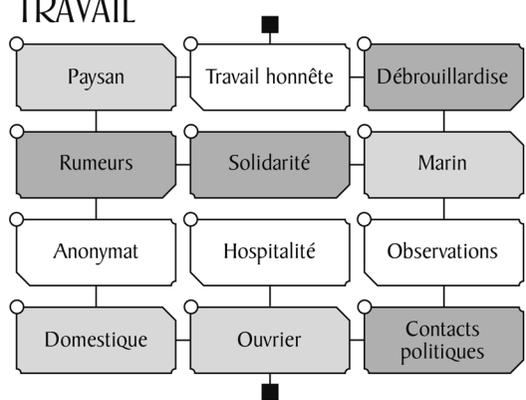
CRIME



ARTS



TRAVAIL



FORTUNE

ARGENT LIQUIDE. [Prouesse] Le personnage peut rapidement récupérer une importante somme en liquide (\$1d6x100), auprès d'une banque, d'un correspondant ou d'un prêteur.

COMMERCE. [Compétence] Le personnage s'y entend pour comprendre les flux commerciaux, mais aussi toutes les questions administratives liées au commerce. De plus, il sait négocier contrats de vente et d'achat.

CORRUPTION. [Prouesse] Le personnage graisse les rouages des administrations locales. Il sait à qui s'adresser et combien il faudra sortir. Il peut faire avancer des dossiers urgents, obtenir que des charges criminelles soient abandonnées, ou dissimuler certaines opérations louches.

ÉLOQUENCE. [Compétence] Le personnage est un hâbleur et un beau parleur, tout autant qu'un parfait rhétoricien. Il manie le verbe et le mot avec précision pour mieux convaincre, embobiner, baratiner, séduire.

ENTRÉES. [Prouesse] Le personnage obtient d'entrer dans des lieux et en des audiences difficiles d'accès – table à un très bon restaurant, salon d'audience d'un autocrate, dîner à l'ambassade, tripot mal famé où l'on joue gros, etc.

ENTREGENT. [Acquis] Le personnage possède une grande connaissance du gotha international, de la haute société internationale. Il peut toujours lâcher des noms connus et se prévaloir de relations diverses, tout en ayant assez d'anecdotes en réserve pour distraire un aéropage de mondains.

ÉTIQUETTE. [Compétence] Le personnage sait parfaitement se tenir en toutes sociétés. Ce qu'il ne sait pas, il l'apprend rapidement en observant ses hôtes. Il manie la politesse et le respect comme des armes bien affûtées pour se faire partout accepter.

FAVEURS. [Prouesse] Le personnage connaît des gens qui connaissent des gens – et tout ce monde lui doit des faveurs anciennes. Toutes ces faveurs ne se valent pas et il ne peut pas toujours demander la lune. Mais ce sont des petits services qu'il est de bon ton de rendre à ses accointances. Nul doute que le personnage lui-même est redevable à quelques personnes.

POSSESSIONS. [Acquis] Le personnage possède des biens mobiliers et immobiliers – appartements et maisons aux quatre coins du monde, un voilier dans un port, une belle voiture au garage, des meubles ou des tableaux précieux. L'étendue de cette richesse est laissée à l'appréciation de la Sentinelle, mais il est certain que le personnage est fortuné. Si ce talent est choisi en cours d'aventure, il peut s'agir d'un don, d'une récompense, d'un héritage soudain.

PSYCHOLOGIE. [Compétence] Le personnage sait lire les émotions et l'état d'esprit de ses interlocuteurs. Il comprend les choses à demi-mots et saisit les nuances et les subtilités du langage corporel. La compétence permet, comme *Médecine* pour les blessures, de soigner les traumas.

SERVITEURS. [Acquis] Le personnage engage un ou plusieurs serviteurs – dame de compagnie, secrétaire particulier, majordome gouvernante, cuisinière, valet, etc. La plupart sont attachés à un lieu en particulier, mais certains peuvent l'accompagner dans ses aventures et s'occuper de la logistique tandis qu'il fonce au-devant du danger.

VOYAGE. [Acquis] Le personnage voyage toujours confortablement. Il trouve toujours une chambre dans les meilleurs hôtels locaux ou une place de première classe dans les paquebots et les trains – il y a toujours un désistement en sa faveur.

SCIENCES

ATELIER. [Acquis] Le personnage sait employer tous les outils d'un atelier de bricolage général. Il peut se constituer une trousse à outil correcte en quelques instants en récupérant des outils à droite et à gauche. Où qu'il soit, il ne lui faut pas longtemps pour être prêt à travailler.

BIBLIOTHÈQUE. [Acquis] Le personnage possède une bibliothèque personnelle impressionnante dans sa demeure principale. En déplacement, il a rapidement accès aux bibliothèques publiques et privées de la région du fait de son appartenance à un réseau de bibliophiles internationaux.

CORRESPONDANTS. [Prouesse] Le personnage entretient une correspondance importante avec des scientifiques et des universités du monde entier. Il participe parfois à des colloques ou à des rencontres et, même s'il n'est pas un spécialiste, il comprend bien les enjeux du temps dans de nombreux domaines. Ces correspondants sont souvent prêts à l'accueillir ou à le renseigner lorsqu'il visite leur ville.

EMPRUNTS. [Prouesse] Le personnage peut emprunter du matériel scientifique ou un temps de laboratoire aux universités et écoles locales. Charge à lui de tout rendre en état s'il ne veut pas payer les frais ou se voir interdire de tout emprunt ultérieur.

ÉRUDITION. [Compétence] Le personnage est un érudit aux connaissances étendues. Ce n'est pas toujours aussi précis et profond qu'il le voudrait, mais il peut toujours effectuer des recherches ultérieures si le besoin s'en fait sentir. Certaines connaissances « indicibles » infligent du trauma lorsqu'on tente de s'en souvenir.

EXPLOSIFS. [Acquis] Le personnage sait manipuler les explosifs, les poser, les désamorcer, les fabriquer. Il faudra sans doute effectuer un jet d'action, mais il connaît les protocoles et les mesures de sécurité à observer.

LABORATOIRES. [Compétence] Le personnage est compétent en chimie et en biologie. Il peut utiliser un laboratoire et des produits chimiques divers.

MACHINES. [Compétence] Le personnage s'y connaît en mécanique et en électricité. Il peut réparer des machines ou les faire fonctionner rapidement, après seulement quelques minutes d'examen. Il sait conduire toutes sortes de machines roulantes, flottantes et volantes.

MÉDECINE. [Compétence] Le personnage a fait quelques études de médecines (ou il est médecin en titre). Dans les minutes qui suivent un combat, il peut lancer les dés d'action : sur un succès, il efface une blessure à un patient unique.

MÉMOIRE EIDÉTIQUE. [Prouesse] Le personnage peut se rappeler in-extenso d'un document qu'il a lu, d'une scène qu'il a vue, d'une conversation qu'il a entendue. Il peut fouiller sa mémoire à la recherche d'un détail perdu.

STRUCTURES. [Acquis] Le personnage s'y connaît en bâtiment et en ingénierie générale. Il peut repérer les faiblesses et les forces structurelles, se repérer dans un dédale architectural (ruelles, souterrains, etc.)

URGENCES. [Prouesse] Le personnage peut sauver la vie d'un autre personnage qui vient de subir 15 blessures ou plus. Le patient est maintenu pile-poil à 15 blessures, il ne meurt pas, ne tombe pas inconscient et n'aura pas besoin de passer un mois à l'hôpital.

ARTS

AURA. [Prouesse] Le personnage attire l'attention d'une foule ou d'une audience sur lui-même. Il se fait remarquer par sa simple présence et les gens viennent le voir et lui parler.

COMÉDIE. [Compétence] Le personnage a appris à jouer la comédie, sur les planches et dans la vie. Il peut mentir sans tressaillir et incarner n'importe quel rôle.

COUP DE GÉNIE. [Prouesse] Le personnage est un véritable artiste, capable de créer quelque chose de fort et d'important – en tout cas de

démontrer ses talents au monde et d'impressionner les spécialistes.

DANSE. [Acquis] Le personnage est un danseur confirmé. Il sait bouger, sur une scène ou dans un salon. Il a de la grâce, de la prestance et un port altier.

DÉGUISEMENT. [Compétence] Le personnage sait transformer son apparence avec peu de choses, quelques accessoires ou des vêtements adaptés. S'il a le temps de se grimer, il devient méconnaissable.

DESSIN. [Acquis] Le personnage est dessinateur, peintre, graveur, sculpteur. Les techniques des beaux-arts n'ont plus de secrets pour lui.

ÉVALUATION. [Compétence] Le personnage a une grande connaissance des matières artistiques, de l'histoire de l'art et des techniques. Il est capable de critiquer une performance, de reconnaître une œuvre ancienne ou de discuter du style d'un peintre.

IMITATION. [Prouesse] Le personnage sait imiter les voix qu'il entend ou simplement changer la sienne. Pratique pour parfaire un déguisement.

INVITATIONS. [Prouesse] Le personnage peut se faire inviter en tant qu'artiste dans les salons et les soirées de la bonne société locale. Il obtient aisément des engagements dans les salles ou peut accrocher ses toiles dans les galeries de la ville.

MUSIQUE. [Acquis] Le personnage est un musicien accompli. Il joue du piano et sans doute d'autres instruments, à moins qu'il ne chante. Il connaît le répertoire classique, mais aussi le jazz et les musiques folkloriques du monde.

PHOTOGRAPHIE. [Acquis] Le personnage s'y connaît en photographie — prise de vue, développement, entretien et utilisation du matériel. Il emporte toujours avec lui un appareil léger et a souvent le réflexe de l'utiliser.

PRATIQUE. [Compétence] Le personnage a une bonne pratique des matières artistiques. Il n'est pas un artiste accompli dans les [Acquis] correspondants, mais il se débrouille.

GUERRE

ARME DE PRÉDILECTION. [Acquis] Le personnage doit choisir une arme ou une technique en particulier – le pistolet, le sabre, la carabine, le couteau, la boxe chinoise, la savate, etc. Il obtient un bonus de +1 aux dégâts quand il attaque avec cette technique.

ATHLÉTISME. [Compétence] Le personnage court tous les matins et fait des exercices réguliers. Il est dans une grande forme physique. Cette compétence accorde un bonus d'un point d'armure par rang, en permettant d'esquiver les coups.

COUP MORTEL. [Prouesse] Le personnage ajoute +1d6 aux dégâts qu'il inflige à ses adversaires, avec ou sans armes.

EMBUSCADE. [Prouesse] Le personnage surprend ses adversaires. Il peut agir deux fois ce tour et passe la main à l'un de ses alliés.

ÉQUIPÉ. [Acquis] Le personnage a toujours accès à toutes sortes d'armes là où il arrive. Il connaît les fournisseurs, officiels et officieux, et il lui suffit d'une heure ou deux pour s'équiper correctement s'il le désire.

ESQUIVE. [Prouesse] Le personnage annule une attaque portée contre lui.

INTIMIDATION. [Compétence] Le personnage est impressionnant, ne serait-ce que dans la manière qu'il a de regarder ses adversaires. Il semble qu'il n'ait peur de rien ni de personne et qu'il soit prêt à tout.

PROTECTION. [Prouesse] Le personnage peut encaisser les dégâts infligés à l'un de ses alliés, en le réduisant de 1 au passage.

DÉPLACEMENT TACTIQUE. [Acquis] Le personnage reçoit un bonus de +3 mètres par tour, y compris s'il porte une protection lourde ou sur terrain difficile.

TIR. [Compétence] Le personnage est économe avec ses munitions. Chaque rang ajoute un tour avant qu'il ne soit obligé de recharger.

VIGILANCE. [Acquis] Le personnage n'est jamais surpris par les embuscades. Lorsqu'elles sont particulièrement bien montées et qu'il tombe néanmoins dedans, il peut toujours réagir normalement.

VOLONTÉ. [Compétence] La compétence accorde l'équivalent d'un point d'armure contre le trauma mental. Le personnage est exceptionnellement solide, peut-être un vétéran de la Grande Guerre ou le survivant d'un drame affreux.

CRIME

ALIBI. [Prouesse] Le personnage a une bonne excuse. Quoi qu'il se passe, ce n'est pas lui et il peut le prouver – ou mentir suffisamment bien pour qu'il ne se coupe jamais.

DISCRÉTION. [Compétence] Le personnage est discret. Il se déplace en silence, se dissimule dans les ombres, suit ses adversaires sans qu'ils ne se doutent de rien. Il sait aussi camoufler des objets, sur lui ou dans son environnement.

FALSIFICATION. [Prouesse] Le personnage imite une signature ou contrefait un document officiel ou légal en quelques minutes. Un peu de temps et de matériel lui suffisent pour créer de faux passeports tout à fait impressionnants. Il est aussi très capable de détecter les faux.

FOUILLE. [Compétence] Le personnage a de la méthode pour fouiller un lieu ou une personne pour ne rien oublier.

FUITE. [Prouesse] Le personnage reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de course-poursuite. Par ailleurs, même s'il l'emporte, il peut choisir d'imposer un effet spécial de poursuite à ses adversaires.

IDENTITÉ SECRÈTE. [Acquis] Le personnage possède une identité secrète complète avec des faux papiers de grande qualité. Cette identité existe depuis assez longtemps pour qu'il y a des traces convaincantes de son existence pour qui commence à fouiner. Acquis en cours d'aventure, l'identité secrète est assez bien conçue pour bernier les autorités.

INTERROGATOIRE. [Compétence] Le personnage sait mener un interrogatoire, qu'il s'agisse d'une subtile discussion sans avoir l'air d'y toucher ou d'un face-à-face brutal avec menaces physiques et brutalités diverses. Des deux côtés de la table.

INVESTIGATION. [Compétence] Le personnage connaît les trucs et astuces d'une bonne investigation, qu'il s'agisse d'examiner un lieu, de parler aux témoins, de faire des recherches dans les sommiers, les fichiers judiciaires ou les journaux.

MARCHÉ NOIR. [Acquis] Le personnage a des accès aux marchés noirs locaux. Il peut y acquérir toutes sortes de choses à des prix intéressants. Mais il doit toujours payer et il faut parfois un peu de temps pour contacter les bonnes personnes.

OUTILS. [Acquis] Le personnage a toujours sur lui les outils nécessaires à un bon cambrioleur – notamment une petite trousse de rossignols.

RELATIONS. [Prouesse] Le personnage connaît du monde à la fois dans les milieux criminels locaux et au sein de la police. À lui de cultiver ces relations et de les utiliser à bon escient – en n’oubliant pas que la méfiance est la caractéristique principale de ces milieux.

SIXIÈME SENS. [Acquis] Le personnage sait toujours quand les choses ne se passent pas comme elles le devraient. Il sent qu’on le suit discrètement et il anticipe les coups fourrés. Ce n’est pas une science exacte et il ne sait pas toujours ce qui va mal – c’est juste une intuition, mais qui le trompe rarement.

TRAVAIL

ANONYMAT. [Acquis] Le personnage, habillé comme une personne du peuple, est absolument invisible et anonyme au milieu de la foule. Les bourgeois et les autorités ne font pas vraiment attention à lui à moins qu’il n’ait un comportement étrange.

CONTACTS POLITIQUES. [Prouesse] Le personnage entretient une correspondance importante avec des militants politiques du monde entier – anarchistes, communistes, internationalistes, mais aussi, pourquoi pas, croix de feu et fascistes. Lorsqu’il se déplace, il peut aisément les rencontrer pour obtenir des informations plus précises sur la situation locale et, pourquoi pas, de l’aide pour certaines opérations.

DÉBROUILLARDE. [Prouesse] Le personnage a plus d’un tour dans son sac. Lorsqu’il est dans une situation compliquée, un plan galère ou un cul-de-sac, il peut obtenir un petit coup de pouce du meneur de jeu pour l’aider à en sortir.

DOMESTIQUE. [Compétence] Le personnage est parfaitement formé au service de personnes importantes. Il connaît les usages des maisons, travaille efficacement et sait se fondre dans le décor, ce qui peut l’aider à obtenir rapidement des engagements intéressants.

HOSPITALITÉ. [Acquis] Le personnage trouve toujours à se loger dans les immeubles des milieux populaires – il suffit d’un tour au bistrot du coin ou à l’église (ou temple ou synagogue) pour qu’une âme charitable accepte de l’aider.

MARIN. [Compétence] Le personnage a une bonne expérience de matelot de la marine marchande ou de la flotte de pêche. Il sait naviguer et, selon son milieu social ou son éducation, peut même porter un grade supérieur.

OBSERVATION. [Acquis] Le personnage n'a pas ses yeux dans ses poches. Pour peu qu'on lui en laisse le temps, il comprend rapidement les synergies sociales à l'œuvre dans les milieux qu'il observe.

OUVRIER. [Compétence] Le personnage a une grande expérience du travail à l'usine ou sur les chantiers. Il est dur à la tâche et sait s'y prendre avec les contremaîtres et les patrons.

PAYSAN. [Compétence] Le personnage connaît bien le monde agricole, le travail des champs et le soin des bêtes. Il n'est pas désorienté quand on lui colle une faux dans les mains ou qu'on lui demande de traire des chèvres.

RUMEURS. [Prouesse] Le personnage se tient au courant des dernières rumeurs locales concernant toutes sortes de sujets – y compris la politique, les actualités, les faits divers, les activités criminelles ou le carnet rose.

SOLIDARITÉ. [Prouesse] Le personnage trouve de l'aide auprès d'autres travailleurs – il peut devoir les dédommager ou les payer, mais ils sont volontaires et efficaces tant qu'il s'agit d'un boulot honnête.

TRAVAIL HONNÊTE. [Acquis] Le personnage ne met jamais beaucoup de temps à trouver un travail honnête là où il se rend, qu'il s'agisse de se faire un peu d'argent ou simplement d'infiltrer une organisation ou de se rapprocher de quelqu'un.

COURSES-POURSUITES

Nouvelles règles pour **AUX SEUILS D'ABYSSES TRÈS-ANCIENS**.

Les courses poursuites sont toujours un moment important dans les aventures. Mais, nous allons éviter que cela ne finisse par ressembler à un jeu des petits chevaux, avec des jets successifs incroyablement ennuyeux.

Les mécaniques suivantes s'appliquent aussi bien pour les poursuites à pied ou dans un véhicule. Chaque groupe, les poursuivants et les poursuivis, lance 2d6 auquel il peut ajouter divers bonus provenant des talents ou des circonstances.

Par exemple, un groupe motorisé plus rapide qu'un autre ou qui connaît mieux le terrain ou qui profite d'un peu d'avance, etc. peut bénéficier d'un bonus de +1 par avantage. Le nombre peut aussi jouer – s'il s'agit de donner la chasse, une meute est toujours plus efficace qu'un individu unique.

Le meneur de jeu est invité à faire preuve de largesse pour toutes les idées inventives des joueuses.

Celui qui obtient le meilleur résultat l'emporte. Le poursuivi s'échappe ou le poursuivant le rattrape. Au final, la poursuite dure un nombre de minutes égal au plus petit résultat obtenu – cela peut avoir de l'importance quant à la distance parcourue, à l'alarme des autorités ou pour toute autre raison pertinente.

Le perdant de la poursuite impose alors une conséquence au vainqueur en choisissant, par exemple, parmi les propositions suivantes. Ce sont des complications qu'il faut gérer d'une manière ou d'une autre, mais le meneur de jeu est libre d'en déterminer la gravité selon les circonstances, la durée de la poursuite, la valeur du groupe qui a perdu, etc. Parfois, ça sera très embêtant ; d'autres fois, une simple péripétie sans importance.

AU MAUVAIS ENDROIT : la poursuite s'achève dans des lieux peu favorables au groupe qui l'emporte.

AUTORITÉS : les autorités locales sont alertées par la poursuite et s'en mêlent, pour savoir de quoi il retourne et, pourquoi pas, emballer tout le monde.

CASSE : le groupe a subi de la casse matérielle – collision, foulure, panne plus ou moins légère.

INDICES : à utiliser quand les poursuivis sèment les poursuivants. Le groupe abandonne des indices sur sa destination suivante où il sera peut-être possible de le retrouver.

PERDUS : le groupe qui l'emporte s'est tout simplement perdu et il ne sait plus du tout où il se trouve.

RENFORTS : le groupe qui a perdu rejoint des alliés au moment où la poursuite s'achève.

RESPONSABILITÉ : le groupe a provoqué un incident sur son passage. Aucune incidence sur lui, mais les locaux ont subi des dégâts et ils cherchent les responsables.

SÉPARÉS : le groupe qui l'emporte a été séparé au cours de la poursuite et ceux qui mènent la chasse sont désormais en sous-nombre – ou alors l'autre partie est toujours engagée dans la poursuite.

TOURISME : le groupe qui a perdu en profite pour découvrir des petits coins sympas, un restaurant aux bonnes odeurs, un paysage bouleversifiant, etc.