

# Des profils pour Arkeos

*une aide de jeu pour Arkeos par Eric Lestrade*

ce document est réservé au meneur

Cette aide de jeu propose 15 profils de PJ pour la campagne *Arkeos*, au moins un par archétype. Qu'est-ce qu'un profil ? C'est un intermédiaire entre l'archétype et le personnage complet. Un profil de personnages s'appuie sur un archétype et propose des éléments d'historique en relation avec cet archétype pour faciliter son intégration dans la campagne. Il justifie le départ dans l'aventure du personnage et donne au meneur des accroches pour que ce dernier entretienne sa motivation tout au long de la campagne.

L'aide de jeu peut être utilisée de deux manières différentes. Soit le meneur demande à ses joueurs de choisir un profil parmi tout ceux disponibles et les joueurs peuvent ensuite finir la création de leur personnages (historique complet, personnalité, apparence et fiche de personnage) en s'appuyant sur le profil. Soit l'aide de jeu peut donner des idées pour intégrer des PJ qui ont été créés indépendamment. Dans tous les cas le but est d'aider le meneur et les joueurs à donner aux PJ des motivations plus variées et plus personnelles que les motivations génériques habituelles (argent, survie, curiosité, envie de sauver le monde, etc.).

Chaque profil est composé de quatre parties. Il y a d'abord la **présentation** qui est le texte que le meneur peut donner à ses joueurs (en plus de l'archétype) pour présenter le personnage au moment de leur choix. Ce texte ne contient aucun spoiler. Il y a ensuite le **profil** proprement dit avec les éléments d'historiques qui intègrent le personnage à l'histoire. Cette partie n'est à donner qu'au joueur qui aura choisi le profil en question. Suivent enfin un paragraphe **au début** qui explique de quelle manière le personnage peut arriver dans l'histoire et un paragraphe **implication** qui décrit de quelle manière le meneur peut s'assurer que le per-

sonnage va conserver une forte motivation durant toute la campagne. Par ailleurs sur la première ligne, il est indiqué si ce personnage est préférentiellement un homme (**M**), une femme (**F**) ou bien peut être l'un ou l'autre indifféremment (**M ou F**).

Plusieurs personnages ont des raisons d'en savoir plus que les autres sur certains secrets de la campagne. Le meneur ne doit pas hésiter à leur donner en privé des indices dès le départ pour montrer leur apport au groupe de PJ.

Les profils ci-dessous ont été créés en tenant compte des trois premiers livrets d'Arkeos. Il se peut que la sortie du quatrième remette certaines choses en question...

## **Archéologue #1 (M)**

*Ce PJ remplace le PNJ Winston Fergusson.*

**Présentation.** Archéologue Américain d'une certaine expérience (40-50 ans) disposant d'une fortune lui permettant de contenter ses excentricités.

**Profil.** Archéologue #1 rêve de trouver un jour l'eldorado. Il a également toujours été fasciné par ces histoires de magie anciennes que beaucoup prennent pour de la superstition. Assez récemment, archéologue #1 a retrouvé la piste de l'eldorado grâce à une carte contenue dans un casque (légende de Mendoza à donner au joueur). Considérant que c'était là une expédition de grande ampleur, il a prévenu Heinrich Rickwald avec qui il a fait ses études et qui partage son rêve. Comme Heinrich est présentement en Europe (il étudie les archives de la couronne espagnole à Madrid), il est prévu qu'il se rende directement sur place.

**Au début.** La fille d'archéologue #1 (Darline Fergusson ou le PJ qui la remplace) s'est faite enlevée par les triades qui réclament le casque. Le dilemme est terrible pour le vieil homme qui tient presque autant à la carte qu'à sa fille. Dans un élan héroïque il décide de tenter le tout pour le tout

: il rassemble quelques amis (certains des PJs et Ilsa Bergstein) pour la délivrer sans avoir à abandonner le casque.

**Implication.** La découverte d'une civilisation ancienne et inconnue devrait motiver cet archéologue durant toute la campagne. L'affirmation de l'existence de la magie devrait également l'inciter à continuer toujours plus avant.

### **Archéologue #2 (F)**

Ce PJ remplace le PNJ Darline Fergusson. Attention à maintenir au moins 20 ans entre le père et la fille, vieillir Winston au besoin.

**Présentation.** Jeune archéologue américaine (25 ans) ayant une faible expérience du terrain. Femme de caractère, elle représente l'émancipation des femmes de l'époque (Arkeos livret 1 page 60).

**Profil.** Archéologue #2 est certes une femme de caractère mais d'aucuns diraient qu'elle est un peu coincée. Fière, elle ne compte pas perdre de temps avec des hommes qui n'en valent pas la peine. Or bien peu répondent à ce critère... Rationaliste et intellectuelle, elle a une approche résolument moderne de l'archéologie, fondée sur la rigueur et la précision. Elle est un peu l'opposé de son père qu'elle trouve trop spontané et exubérant (il expose régulièrement à des inconnus des théories non fondées).

**Au début.** Archéologue #2 a été enlevé par une triade chinoise. Elle sait que c'est en rapport avec son père.

**Implication.** Comme pour son père, la découverte d'une civilisation ancienne et inconnue devrait la motiver. Sa découverte de l'existence de la magie devrait également être intéressante, peut-être cherchera-t-elle à l'ignorer ou au contraire fouiller plus avant pour la rationaliser. Enfin, il est probable qu'elle soit motivée par surveiller son père qui devient, selon elle, de plus en plus irresponsable (il suffit de voir de quelle manière il la sauve des griffes des triades !).

### **Archéologue #3 (M ou F)**

**Présentation.** Jeune archéologue (25-30 ans) ayant une petite expérience du terrain. Il compte bien marcher sur les pas de son père, grand explorateur mort en expédition.

**Profil.** Le père d'Archéologue #3 est mort assassiné par la Ligue des chasseurs de reliques (Arkeos 2, p24-27) alors qu'il était en train de faire une découverte d'importance. Archéologue #3 ignore tout de l'existence de cette société secrète. Il a quelque soupçons sur la nature de la mort de son père mais il n'ose imaginer qu'un aventurier concurrent ait pu le tuer délibérément. Le père d'Archéologue #3 était un grand ami de William Fergusson (ou bien le PJ qui le remplace) et de Heinrich Rickwald, bien qu'il fut de quelques années leur aîné.

**Au début.** Archéologue #3 a été contacté par Winston Fergusson pour partir en expédition avec lui. Comme il était en Amérique à ce moment là, il est venu l'aider à préparer le voyage. Il n'a pas eu le temps de rencontrer Darline mais son enlèvement l'a révolté. Winston Fergusson n'a pas dû mettre longtemps à le convaincre de tenter de la sortir des griffes des triades tout en récupérant le casque. Contrairement à Ilsa qui attend dans la voiture, Archéologue #3 rentre dans le bar en même temps que Winston Fergusson.

**Implication.** L'aventure et la découverte d'une civilisation ancienne devrait motiver archéologue #3. Peut-être pourra-t-il apprendre durant la campagne ce qui est vraiment arrivé à son père (d'ailleurs, peut-être ce dernier était-il sur la piste que les PJs vont suivre ?...).

### **Baroudeur #1 (M)**

**Présentation.** Jeune homme curieux, en quête d'aventure. A toujours eu de la chance.

**Profil.** Depuis tout jeune, baroudeur #1 a pu observer d'étranges phénomènes autour de lui. Il possède en fait des pouvoirs inconscients qu'il doit au fait d'être un lointain descendant du peuple ancien que les PJs découvrent dans la campagne, les Harayans.

**Au début.** Baroudeur #1 est au Havana Club où il espère côtoyer des célébrités. Pour entrer il s'est fait passer pour quelqu'un d'autre. Il est installé à côté de la table des tibétains et tombe sous le charme de Darline Fergusson (ou du PJ qui la remplace) qu'il sent instinctivement en danger. Par ailleurs lorsque le père de l'otage arrive, il ressent de très faibles mais étranges vibrations qui viennent du casque. Ces vibrations sont des réminiscences des vibrations provenant du crâne que seul un homme sensible à la magie peut ressentir.

**Implication.** L'attraction de Baroudeur #1 pour Darline Fergusson peut se développer ou non. Le goût de l'aventure de cet homme devrait le pousser à continuer mais dès qu'il commence à comprendre (ou à sentir ?) qu'un pouvoir magique réside en lui, il peut considérer cette quête comme un apprentissage : d'où vient ce pouvoir ? comment le maîtriser ?

### **Chasseur de fauve #1 (M)**

*Attention ce personnage n'est pas introduit dès le début de la campagne.*

**Présentation.** Homme d'expérience (35 ans – 40 ans) qui exerce son métier en Afrique. Européen.

**Profil.** Cet européen (allemand ou Italien) a fuit l'Europe et la menace fasciste. Il a choisi de vivre sa vie en Afrique où il offre ses services aux expéditions occidentales.

**Au début.** Chasseur de fauve #1 peut être introduit dans le scénario #3 pour remplacer Jess Ledbetter (bien sûr dans ce cas il n'est pas un traître !).

**Implication.** Chasseur de fauve #1 serait parfaitement ravi de faire échouer une conspiration nazi qui a pour but de dominer le monde !

### **Chasseur de fauve #2 (M)**

**Présentation.** Homme d'expérience (40 ans – 45 ans), à la « retraite ». Européen.

**Profil.** Idem chasseur de fauve #1 sauf qu'il a finalement décidé de prendre sa retraite aux États-Unis. Il a connu Winston Fergusson dans

une de ses expéditions en Afrique et les deux hommes se sont beaucoup appréciés.

**Au début.** Le Winston Fergusson fait appel à lui en tant que force de frappe lors du rendez-vous avec les tibétains.

**Implication.** Idem chasseur de fauves #1 avec le désir peut-être de montrer qu'il est encore capable de quelque chose...

### **Dandy #1 (M)**

*Ce PJ pourrait remplacer Ilsa Bergstein aux côtés de Winston Fergusson au début de la campagne. En effet, il n'est pas si essentiel que cela qu'Ilsa Bergstein accompagne les PJ durant le premier scénario, elle peut très bien apparaître lors du deuxième scénario : Ilsa prend la place d'Ethel à Prague pour voler le crâne aux PJ.*

**Présentation.** Jeune fortuné en mal d'émotion, il est curieux de toutes les bizarreries de l'humanité (de loin, bien sûr).

**Profil.** Dandy #1 s'est montré intéressé par les travaux de Winston Fergusson qu'il a rencontré au cours d'une soirée mondaine. Il l'a aidé financièrement dans quelques expéditions (Winston a mené de nombreuses expéditions ce qui est très coûteux au final). Assez récemment, Dandy #1 a été contacté par une société secrète dont le but est de sauvegarder les découvertes archéologiques majeures et de s'assurer qu'elles éclatent au grand jour, ils sont les ennemis naturels des chasseurs de reliques. Cette société a mis Dandy #1 en garde contre les agissements des chasseurs de reliques mais lui ont demandé d'agir discrètement, sans rien révéler. Dandy #1 a été positivement excité par cet atmosphère de mystère et compte garder le secret tant que c'est amusant.

**Au début.** Winston Fergusson a demandé à son ami de lui prêter main forte pour sa rencontre avec les tibétains. Dandy #1 a hésité à se payer des hommes de main et puis finalement il a décidé qu'un peu de sport et de danger pour une noble cause ne pouvait pas faire de mal. Il est bien sûr au courant de l'expédition en Amérique latine puisqu'il l'a financé en partie. On peut imaginer que c'est lui, et non Ilsa, qui va piloter l'avion (son avion, en fait...) lors de la fuite vers l'Équateur.

**Implication.** Ah l'aventure ! Quelle chose passionnante... Tout peut intéresser ce personnages, la découverte de l'existence de la magie devrait l'emballer, la découverte d'une civilisation ancienne devrait élargir ses horizons et les actions des Nazi devraient le révolter. En fait tous les ingrédients sont présents pour que ce jeune imbécile mûrisse un peu, transformant ainsi cette campagne en sorte de passage à l'âge adulte. Étant quelqu'un de riche et influent, il peut aider à changer le monde, pour autant qu'il cesse de penser uniquement à lui et qu'il se rende compte que le monde est malade.

### **Investigateur #1 (M ou F)**

**Présentation.** Détective privé spécialisé dans le monde de l'occulte.

**Profil.** Investigateur #1 peut agir pour le compte de diverses organisations (des organisations positives ! Il ne s'agit pas d'introduire un traître dans le groupe de PJ), par exemple la société secrète qui est évoquée dans le profil de Dandy #1. Il enquête sur ces tibétains de San Francisco qui ont décidément un tatouage bien étrange... Il assiste à l'enlèvement de Darline et remonte rapidement la piste jusqu'à son père. La quête du père (surtout le fait que ce dernier ait obtenu un élément qui change tout : le casque et la carte), l'intéresse au plus au point, lui ou ses employeurs.

**Au début.** Investigateur #1 est dans la salle près de l'entrée. Il ne cherche pas à écouter ce qu'il se passe car il sait que ça va mal se passer. Il est là pour ça d'ailleurs, avec ses armes prêtes à servir. Il doit absolument s'infiltrer dans l'expédition de Fergusson pour en apprendre plus sur ce que veulent tant les tibétains. Il n'est pas forcément obligé de mentir à Fergusson pour cela. S'il lui sauve la vie au bon moment, ça devrait suffire à démontrer qu'ils ont besoin de lui.

**Implication.** Un Investigateur c'est avant tout une mission, c'est donc sa mission, quelle qu'elle soit qui va le motiver durant la campagne. Il va être occupé à démêler tous les complots et les oppositions entre sociétés secrètes. Peut-être même va-t-il découvrir que la société pour laquelle il travaille a des buts plus sombres que ce qu'il imaginait... Une chose est

sûre : il veut la clef de l'énigme, il veut savoir qui est derrière tout ça. Son honneur est en jeu.

### **Journaliste #1 (M ou F)**

**Présentation.** Journaliste engagé qui dénonce la montée des fascismes en Europe.

**Profil.** Très compétent et un brin idéaliste, Journaliste #1 a pour ambition de faire éclater au grand jour la puissance des Nazi et leurs sombres complots, si possible dans un livre avec son nom en gros caractères.

**Au début.** En Europe il a découvert que la prochaine expédition de Winston Fergusson sembler intéresser au plus haut point les Nazis. Il a décidé de venir rencontrer Winston pour savoir ce qu'il en était. Il compte l'interroger au Havana Club le soir du début du scénario...

**Implication.** Débusquer le complot Nazi devrait être une motivation suffisante pour Journaliste #1. Il pourra également assister, impuissant (?), à une Europe et un Japon qui se préparent à la guerre.

### **Médecin #1 (M ou F)**

*Attention ce personnage est introduit vers la fin du premier scénario... prévoir le joueur d'arriver très en retard lors de la première séance de jeu !*

**Présentation.** Médecin allemand qui a fuit le régime Nazi pour venir exercer au profit des populations déshéritées d'Amérique latine.

**Profil.** Parce qu'ils étaient juifs, intellectuels ou communistes, les parents de Médecin #1 ont été assassinés en 33 dès l'année de l'ascension d'Hitler. Médecin #1 a complètement perdu la foi dans son pays et a décidé de venir exercer en Équateur, plus précisément au village inca décrit dans l'acte IV du premier scénario.

**Au début.** Le médecin est prisonnier avec les autres villageois, il devrait être délivré par les PJ. Autre possibilité : il arrive à fuir peu de temps après que les PJ se sont fait emprisonner. Voyant dans ces occidentaux nouvellement arrivés sa seule chance de fuir le région sans encombre, il les aide à se libérer. Troisième possibilité : les allemands ne l'ont pas fait

explicitement prisonnier, mais l'ont engagé contraint et forcé à les servir, ce qui va lui simplifier la tâche pour aider les PJ.

**Implication.** Au-delà de combattre les Nazi, cet allemand devrait avoir à coeur de montrer que tous les allemands ne sont pas comme ces fascistes illuminés. Il peut également craindre que cette histoire de civilisation très ancienne ne soit récupérée par les Nazi dans leur propagande et que ces derniers prétendent en être les descendants. Pour contre carrer cela, il doit être au plus prêt des découvertes et tenter d'informer le peuple allemand.

### **Vétéran #1 (M)**

*Ce personnage peut être introduit à divers moment dans la campagne.*

**Présentation.** Anglais de 40 ans ayant fait la Grande Guerre. Ne porte pas les allemands (euh pardon, les Nazi) dans son coeur.

**Profil.** Un bon Fritz est un Fritz mort. Ils ont voulu envahir l'Europe une fois. Vétéran #1 ne les laissera pas recommencer.

**Au début (option A).** Vétéran #1 est introduit lors du scénario #3. Pour une raison ou pour une autre Vétéran #1 est en Afrique et il a remarqué que les allemands semblaient suivre les PJ. Il est bien décider à les aider. Lorsqu'il saura que le groupe semble visiblement en train de combattre un complot Nazi, nul doute qu'il voudra les rejoindre.

**Au début (option B).** Attraction de toute les soirées mondaines, Vétéran #1 est en train de fumer un très agréable cigare lorsque de sales jaunes (les tibétains), gâchent sa soirée en agressant sauvagement ce pauvre professeur Fergusson au début du scénario #1.

**Au début (option C).** Vétéran #1 est un illuminé complet qui a pisté le groupe de Nazi mené par Rickwald jusqu'en Amérique Latine. Il peut ainsi aider les PJs à s'en sortir vers la fin du premier scénario.

**Au début (option D).** Vétéran #1 est un ami de Winston Fergusson et ce dernier le recrute tout naturellement pour la soirée au Havana club.

**Implication.** Je l'ai déjà dit : Un bon Fritz et un Fritz mort. Avec la guerre qui se profile, Vétéran #1 devrait se sentir de plus en plus dans son élément. Néanmoins, que se passerait-il si, tout à coup, il se rappelait

qu'à une époque (comme tout le monde en Europe), il avait dit « plus jamais ça » ?

### **G-Man #1 (M ou F)**

**Présentation.** Agent du FBI.

**Profil.** Agit au profit du bureau des affaires non élucidées.

**Au début.** G-Man #1 a repéré les tibétains et sa piste le mène jusqu'au Havana Club du début du scénario #1. Il repère assez rapidement la fille en difficulté, mais le professeur intervient avant qu'il n'ait eu le temps d'appeler des renforts. D'ailleurs des renforts c'est un bien grand mot étant donné qu'il travaille dans un service au budget extrêmement restreint. Il devrait suivre les PJ pour élucider cette affaire (son chef de service lui donne l'ordre de le faire au besoin).

**Implication.** La mission, c'est sacré. Et puis lorsqu'il découvre toutes ces sociétés secrètes très organisées qui, si cela se trouve, exerce leur influence jusqu'aux USA, il sera probablement très motivé pour démasquer ces infâmes complots.

### **Espion #1 (M ou F)**

**Présentation.** Secret...

**Profil.** Agent du MI6 (voir Arkeos #2, p34), chargé de débusquer les Nazi où qu'ils se trouvent. Ses supérieurs ont depuis longtemps déjà remarqué Rickwald et ont donné l'ordre à Espion #1 d'enquêter sur les agissement de son ami Winston Fergusson, sans mentionner cependant les soupçons qui pèsent sur Rickwald (cloisonnement administratif oblige...). Ou alors ses supérieurs l'ont mis au courant pour Rickwald mais cela oblige le meneur à changer un peu le scénario #1. Quoi qu'il en soit, il s'est infiltré dans l'entourage de Winston Fergusson (par exemple comme son assistant, on peut alors éventuellement se passer d'Ilsa, voir la note attachée au Dandy #1).

**Au début.** Tout dépend de la couverture choisi par Espion #1...



**Implication.** Espion #1 a une mission à remplir. Cette mission promettait d'être assez ennuyeuse au début, mais les proportions du complot Nazi rendent les choses plus intéressantes, et dangereuses bien sûr.

### **Mage #1 (M ou F)**

**Présentation.** Parfaitement intégré à la société, il mène des recherches sur les sciences occultes.

**Profil.** Mage #1 possède de réels pouvoirs magiques mais ses connaissances sont bien plus étendues que sa pratique. Il a soif de connaissance, il veut notamment savoir quelle est la source de cette magie. Il ne montre ses pouvoirs qu'en cas d'absolue nécessité.

**Au début.** Simple client du Havana Club, Mage #1 repère des réminiscences de vibrations sur le casque (vibrations dues à son origine). Il n'a jamais ressenti cela, ce qui devrait l'inciter à suivre de très près le groupe de PJ. Pour faciliter son intégration sans qu'il ait à révéler ses pouvoirs magiques, le meneur devrait lui donner l'occasion de sauver le groupe de PJ, par exemple en les emmenant dans sa voiture alors que la voiture de Winston Fergusson n'arrive pas à démarrer ou bien si cette dernière a un accident lors de la poursuite.

**Implication.** Sa soif de comprendre l'origine de la magie devrait l'inciter à suivre de très près les découvertes du groupe.

### **Guerrier Mystique (M)**

*Ce PJ remplace le PNJ Luis Sandoval*

**Présentation.** Guerrier Inca qui porte en lui la fierté de tout un peuple.

**Profil.** Comme Baroudeur #1, Guerrier Mystique #1 a des origines particulières, mais contrairement à ce dernier il en est conscient. Il sait cependant finalement peu de chose à part que, avant le peuple Inca, il y a avait sûrement un autre peuple. Il cherche à en savoir plus mais ce passé semble à jamais oublié. Pour le reste il est possible de reprendre la description de Luis Serdoval (Arkeos 1, p 70), en le rajeunissant un peu.

**Au début.** Même entrée en matière que le PNJ, à l'acte II du premier scénario. Il devrait suivre les PJ au-delà de cette première aventure s'il sent que le crâne découvert est le début d'une réponse à la question de son origine. Il sent dans ce crâne une vibration à la fois étrange et familière...

**Implication.** La découverte de ses origines. L'apprentissage de Baroudeur #1, si ce dernier est un PJ.