

NEO-LUTECE

Le jeu de rôle

Règles simplifiées

Kit de démonstration

TABLE DES MATIÈRES

Avant-propos	5
Néo-Lutèce, c'est quoi ?	5
Que joue-t-on ?	5
Thèmes	5
Chronologie d'un effondrement	5
Vivre dans les Secteurs de Restrictions Spéciales en 2125	6
Quotidien dans les Secteurs de Restriction Spéciale	7
Les Gangs de rue	8
Les Zones Insalubres et les Bugz	8
L'ombre des corporations	9
Jouer à Néo-Lutèce	10
<i>Les insurgés</i>	
La Fiche de l'Insurgé	11
Les attributs	11
Forces (TAF) et Faiblesses (TAJ)	11
Le Pedigree	11
Mutations et Améliorations	11
Inventaire, loot et ferraille	11
Défense	11
CRED	11
La DLC - (Date Limite de Consommation)	11
La Fiche du Gang	11
Règles simplifiées	12
Les actions	12
<i>Résolution automatique</i>	
Dés d'Action	12
Réaliser une action	12
Utiliser une Modification ou une Mutation	13
Jet en opposition	13
<i>Le Dé d'Adrénaline</i>	
Modifier le jet d'Adrénaline	14

Utiliser Forces et Faiblesse	14
TAF Travail – formations	
TAJ (Traitement des Affaires Judiciaires)	
Utiliser le Pedigree	14
Les Origines	
Les Connaissances	
Le Protocole d’Harmonisation	
La Ferraille	
Regagner la Ferraille	
Affrontements	16
Initiative.....	16
Infliger des dommages	16
Attaquer à plusieurs	
Se défendre	
Les types d’adversaires.....	16
Santé de l’insurgé	17
La santé physique	17
Claqué !	
Récupérer des états de blessure	
La santé mentale.....	18
Cramé	
Récupérer des états de blessure	
Crédits	19

Kit Démo

AVANT-PROPOS

Ce kit de démonstration vous permet de tester avant sa sortie Néo-Lutèce, le jeu de rôle, actuellement en financement participatif.

Il ne représente pas le produit fini, que ce soit au niveau de l'univers, des règles, de la maquette et des illustrations.

Un grand merci à vous d'avoir téléchargé ce Kit, on espère que vous prendrez plaisir le jeu et à explorer les recoins de Néo-Lutèce.

NÉO-LUTÈCE, C'EST QUOI ?

Néo-Lutèce est à l'origine un jeu de rôle grandeur nature (GN) né en 2023, projetant les joueurs dans un Paris dystopique et futuriste, renaissant de ses cendres après un effondrement mondial. Puisant ses inspirations dans le post-apocalyptique, le cyberpunk et l'iconographie révolutionnaire et communarde parisienne, l'univers s'est construit au fil des saisons et des luttes menées par nos participants. Bénéficiant d'un univers riche et mature, boosté par un esprit résolument punk, il nous a semblé naturel de faire vivre cet univers au-delà du GN pour le faire naviguer sur d'autres supports et médias (nouvelles, fictions audios...). Le jeu de rôle nous est apparu comme une évidence, dès la création du projet. Aujourd'hui, nous désirons proposer aux joueurs d'explorer les rues crasseuses et révoltées de la Boueuse, chargées de colère, de tragédies et d'espoir.

Car la ville de Néo-Lutèce est toujours battue par les flots de l'incertitude, mais ne sombre jamais.

QUE JOUE-T-ON ?

Thèmes

Les thèmes abordés dans Néo-Lutèce sont nombreux. Le premier d'entre eux



est la révolte et la volonté de liberté dans un monde dominé par le cynisme, le mensonge et la tyrannie. Néo-Lutèce reprend les problématiques chères au cyberpunk et au Néo-Noir : l'influence des corporations sur le pouvoir, la mercantilisation de tous les aspects de la vie, l'écrasement de la nature et de l'écologie par une course au progrès frénétique, l'hyper-connexion et l'abrutissement des masses, le transhumanisme et l'essor des Intelligences Artificielles.

La ségrégation et le traitement des différences sont également des thèmes abordés par le prisme des Bugz, les humains altérés, traqués et abattus par l'effroyable Killverm.

Chronologie d'un effondrement

- **2028** : Différents conflits d'envergure (Reprise de Taïwan, Conflit Russe) initient les premières étapes de la Troisième Guerre mondiale.
- **2033** : Après l'intensification des affrontements et l'entrée de plain-pied de toutes les principales nations dans le conflit, les grandes entreprises décident d'opérer en sous-main et de procéder à la pacification du conflit par l'assassinat ciblé de figure politiques et d'opposants, par drone. Loin d'apaiser les tensions, ces actions, intéressées, provoquent l'indignation des populations concernées, en particulier à la mort de personnalités populaires ou médiatiquement importantes.
- **2037** : Devant ces crises à répétition, plusieurs entreprises proposent de refonder les bases d'une entente mondiale. Elles délèguent une partie des

pouvoirs régaliens à des corporations transnationales pour aider au rétablissement de l'ordre social.

– **2043** : Une étape majeure pour l'humanité est franchie lors de l'envoi dans la stratosphère de la station CAELI Imperium System permettant la régulation climatique sur Terre, grâce au système CIS (Contrôle du Ciel). Quelques années plus tard, la base SAO Net permet au monde entier d'avoir un accès illimité au Flux, le réseau matriciel le plus performant du monde.

– **2088** : Pour la première fois, le Flux crash, plongeant provisoirement le monde à l'âge de pierre. Des milliards de données bancaires, juridiques, stratégiques sont perdus et tous les centres vitaux des grandes mégapoles sont coupés de toute énergie. En plus des multiples accidents qui se produisent, un nombre important d'attentats est commis. Plus grave encore, la Station CIS décroche de la stratosphère et s'écrase quelque part dans l'océan Arctique. Cet événement dramatique va déclencher une série de catastrophes naturelles, dont le giga Tsunami Orochi.

– **2089** : Le vent tourne contre les corporations et le consortium se déchire, en se rejetant mutuellement la responsabilité. Le monde plonge dans le chaos. Plusieurs années de conflits vont définitivement changer la nature des territoires.

– **2111** : Paris connaît une crue sans précédent, obligeant une partie de sa population à fuir. Les dégâts provoqués par les eaux sur les infrastructures corporatistes ont un effet désastreux. La ville se retrouve mystérieusement coupée de tout réseau et plus aucun appareil électronique ne fonctionne. Ce phénomène, appelé la Faille, pousse des dizaines de milliers de personnes dans les rues et transforme Paris en ville fantôme.

– **2112** : La population restante de Paris déclare son indépendance. La ville, transformée en champ de ruines, vit en autonomie. Les tentatives de restauration de l'ordre par les pays et corporations environnantes se soldent par des échecs cuisants, face à une résistance

farouche des locaux, qui se nommeront eux-mêmes les Faillards.

– **2115** : Après deux ans de guerre intense et de bombardements, Paris est reprise des mains des Faillards. Pays et corporations s'accordent pour donner un statut spécifique à la région : C'est la fondation de Néo-Lutèce. Créée sur des idéaux démocratiques.

Vivre dans les Secteurs de Restrictions Spéciales en 2125

Après dix ans d'échec sur sa politique sociale, le régime de la Gouvernance s'est progressivement durci, pressée par les promesses faites aux États voisins et les investissements massifs des corporations dans cette enclave expérimentale. L'art est progressivement censuré, les arrestations de plus en plus arbitraires et l'ingérence des corporations de moins en moins discrètes.

Renonçant à lancer plusieurs chantiers en même temps, la Gouvernance a opté pour l'isolement des zones les plus réfractaires à l'autorité, en créant les Secteurs de Restrictions Spéciales, autrement appelées Zones Insurgées.

Ces « zones de non-droit », privées de tous les services de base comme l'accès à l'énergie, aux soins et à l'éducation, sont aujourd'hui entourées de murs épais, surveillées en permanence par des drones et des représentants de l'ordre. Quelques rares check-points permettent à ceux qui veulent échapper à ces prisons à l'air libre d'enregistrer le score de citoyenneté pour obtenir une nouvelle Accréditation Citoyenne, ou Cocarde, qui leur permet de retourner en Secteur Contrôlé.

Pour la majorité des autres, la Cocarde est une chimère, si tant est qu'ils soient encore enregistrés sur les fichiers de la gouvernance.

On ne vit pas dans les zones insurgées, on survit, on se débrouille, on arrache des moments de joie où on peut. Et après tout, il y a pire : on pourrait se trouver de l'autre côté de la Boueuse, dans les Secteurs

Insalubres, tellement contaminés qu'il est impossible d'y tenir plus de quelques heures sans choper un truc ou se faire attaquer par les saloperies mutées qui y rôdent.

Ces dernières sont les territoires des Bugz, les humains altérés qui vivent majoritairement dans les souterrains désertés ou inondés de Néo-Lutèce.

Considérés comme des « dangers pour la santé publique », les Bugz se sont vu interdire tout droit civique et sont considérés comme contagieux. Ils sont « régulés » par les escouades sanitaires de la Killverm, la corporation chargée de la surveillance des zones insalubres.

Même si officiellement, les Bugz sont emmenés dans des dispensaires pour être traités, personne n'ignore que la Killverm envoie ses escadrons de la mort éliminer les populations qu'elle juge contaminées, dans un silence assourdissant. Sans droit et sans identité, les Bugz peuvent être tués sans que cela ne constitue un crime.

Quotidien dans les Secteurs de Restriction Spéciale

La vie dans les Secteurs de Restriction Spéciale est une lutte de tous les instants. La population y vit des « débrouilles » des anciens Faillards pour filtrer l'eau, brancher des générateurs de fortune ou cultiver ses propres plans sous lumière U.V.

Le ravitaillement hebdomadaire se fait par largage à proximité des points de contrôle gérés par la Brigade, mais de nombreux insurgés ont déployé de la permaculture et de l'élevage d'insectes comestibles.

L'autre partie du matériel des Zones Insurgées provient de contrebande et de la « butine », c'est-à-dire la récupération effectuée dans les ruines de la ville... ou dans ses souterrains.

Les corporations utilisent ce terrain de jeu pour faciliter certains de leurs tests, en envoyant ses agents mettre en place des trafics, leur permettant d'essayer certains

produits ou prototypes, mais également d'utiliser la chair à canon des quartiers pour réaliser leurs sales besognes.

Les sectes des néo-religions fleurissent également dans ces rues sans espoir de lendemain radieux. Drogues récréatives, discours lénifiant ou apocalyptiques, on cherche une cause ou un but à n'importe quel prix, pour oublier que le futur n'a probablement rien de brillant.

Les modifications, même les plus simples, étant extrêmement chères, beaucoup d'insurgés ont recours aux Ratmod, des modifications cybernétiques d'occasion ou bricolées avec les moyens du bord. Les Ratmoders sont les « chirurgiens » spécialisés dans leur implantation. Le courant du Ratmodding est devenu un symbole du refus d'utiliser du matériel corporatiste, en favorisant le *Do It Yourself* (DIY).



Malgré le couvre-feu, les drones de la Brigade vrombissent et l'insécurité est permanente. Mais tout n'est pas si noir dans les zones insurgées, on y garde un esprit d'indépendance et une clairvoyance plus vive qu'ailleurs, on y porte des rêves communs de sociétés nouvelles et l'art, libéré de la pesante censure gouvernementale, s'exprime à chaque coin de rue. Cabarets improvisés, street art, concours d'éloquence et prise de parole publique forment la culture insurgée, provocatrice, inspirée et vivante.

La Fronde, la Voix de la Rue

La Fronde est le nom de la radio clandestine qui diffuse régulièrement à Néo-Lutèce les nouvelles de la rue. La radio utilise un complexe système d'antennes mobiles et d'ondes hertziennes qui la rendent impossible à hacker et très difficile à localiser. Sa présentatrice iconique, **Liberté**, émet régulièrement des bulletins de la rue dans le style insolent, corrosif et très contestataire de la **Faille**, dont elle est l'égérie. Personne ne connaît réellement l'identité de Liberté mais le réseau de la Fronde ne se limite pas à une seule personne. Les « Voix » de la Fronde sont les journalistes et émetteurs pirates qui cherchent les nouvelles, émettent les musiques interdites par la gouvernance et s'expriment librement sur les ondes. N'importe quel Insurgé peut avec la complicité d'une voix, lancer une émission sur la Fronde. Si, officiellement, il est interdit de posséder un poste hertzien, pratiquement tous les lutéciens écoutent clandestinement la Fronde.

Les Gangs de rue

La plupart des quartiers sont contrôlés par des groupes de défense, souvent organisés en gangs qui s'identifient très souvent par des animaux totem, héritage de la Faille. Les cultures de gangs les plus populaires sont celles des Cats, proche d'un idéalisme libertaire et sans concession, et des Dogs, organisés autour d'un leader fort, mais tous partagent un rejet inconditionnel de ce qu'incarne la Gouvernance et le système actuel.

C'est d'ailleurs le poids de l'influence des gangs sur les zones insurgées qui fait que ces quartiers refusent de respecter l'ordre établi qu'ils ne reconnaissent pas.

Les Gangs ne sont pas forcément vus comme des criminels par la population locale mais comme des groupes d'influence avec lesquels il faut composer. Les philosophies des Gangs sont fortement empreintes de la mentalité Faillarde,

prônant une liberté absolue. Pour certains, cela signifie s'affranchir des carcans des corporations ou de l'État, pour d'autres, il s'agit simplement de vivre sans entrave et sans loi.

Les gangs peuvent autant se compromettre dans du racket, des trafics et des conflits territoriaux meurtriers qu'être à l'origine de lieux d'échange, de jardins partagés ou de dispensaires de soins populaires.

Tous en revanche, sont porteurs d'une colère viscérale à l'égard de l'ancien système, qui tente de revenir à la place dont on l'a chassé. La plupart des habitants des Zones Insurgées poursuivent, à leur manière, les idéaux Faillards d'une société nouvelle, de nouveaux moyens d'exister, en dehors de celle proposée par l'Ordo Corporatis.

Les enfants des rues, nés après la Faille, ont grandi dans l'imagerie populaire des gangs, leurs injonctions à la rébellion, l'art urbain qui fleurit et la vie d'aventure qui leur fait oublier leurs conditions, les drones de la Brigade et ses opérations de pacification de plus en plus violentes. Elle fait l'impasse sur le côté plus sombre de la vie de Ganger, ses dangers et ses errements moraux.

Les Zones Insalubres et les Bugz

Les Zones Insalubres sont les secteurs pollués suite aux conflits et aux catastrophes, notamment la Grande Crue, ayant secoué la capitale. Elles ont été déclarées impropres à la vie humaine. Outre la forte toxicité de l'air dans certains endroits et le niveau élevé de composants dangereux, c'est l'action du Polychaos Nova, une amibe d'origine inconnue, qui est la principale source de danger de ces lieux désertés. La Polychaos Nova est un organisme parasite doté d'une capacité d'adaptation et de symbiose étonnante, qui le rend capable d'infecter n'importe quelle matière, organique ou non, et d'en modifier la composition. Si la faune et la flore sont ses principales victimes, les rumeurs

lui prêtent jusqu'à la possible contamination du minéral.

L'être humain n'échappe évidemment pas à l'influence du parasite dont il s'est rapidement fait le récepteur privilégié. Si 60 % des personnes contaminées par le Polychaos Nova décèdent, à cause des violents changements qu'il opère dans leur corps, ceux qui passent ce sinistre baptême développent une symbiose avec l'amibe, qui rend leur corps plus résistant aux agressions extérieures. Les mutations provoquées par l'action du PN sont souvent horribles... mais fonctionnelles et semblent changer en fonction de la souche à l'origine de la contamination. Le Polychaos Nova semble également altérer le psychisme de son « hôte ».

Les individus contaminés durant la Faille se sont très tôt réfugiés dans les souterrains de la ville, sous la pression de la population qui craignait la contagion. Ils se sont progressivement constitués en clans et ont développé leur propre culture, rejetant de plus en plus le mode de vie des populations de la surface. Sujets de toutes les méfiances, plongeant de plus en plus dans un style de vie grégaire, ils furent bientôt considérés comme des parias et relégués dans les quartiers les plus contaminés de la ville. Les dénominations de Grouillant, Vermine puis Bugz sont passées dans le langage commun pour les désigner.

À la « libération » de Néo-Lutèce, la corporation nord-américaine, la Killverm, a apporté une aide décisive pour tenter de reconquérir les zones contaminées. La Gouvernance nomma la Killverm responsable de la salubrité et du contrôle des populations Bugz, qui ont perdu, dans la même nuit, leur statut de citoyen.

Aujourd'hui, les Bugz ne sont pas considérés comme des humains, mais comme une menace. La propagande de la Killverm a réussi à convaincre les populations que les contaminés n'étaient que des « vaisseaux » porteurs du Polychaos et n'avaient

Le Styx

Le Styx est le réseau matriciel clandestin des quartiers insurgés. Il a été mis au point par les communautés Bugz avec une technologie tellement désuète qu'elle est extrêmement difficile à pirater par les moyens modernes, notamment les implants neuronaux. La connexion se fait par des bornes qui peuvent prendre différentes formes et un enregistrement manuel. Les personnes capables de naviguer sur le Styx sont appelés les **Styx Surfers**. Le réseau est particulièrement lent, il est essentiellement utilisé pour relayer des annonces et des rumeurs. Sa faible capacité de débit rend l'utilisation des vidéos et même des images compliquée ou très lente. Le contenu n'est absolument pas géré, l'esprit du Styx étant empreint de la philosophie faillarde : c'est un accès gratuit, libre et non censuré. Les utilisateurs écrivent en **Linguistyx**, un langage mixant phonétique, raccourcis, utilisations abusives de caractères numériques de manière à le rendre plus difficile à lire par les bot espions. LAicritur yé Si 10Ficil A LiR KE Lê No Abi-Tuai AB@dOn VitVit.

plus rien à voir avec les personnes qu'elles étaient avant.

La Kilverm mène régulièrement des opérations d'assainissement qui ne sont ni plus ni moins que des purges sur les communautés Bugz.

Au sein de la population Bugz, un mouvement contestataire est progressivement en train de naître, sous le nom de Bugz Nation, opposant la Nouvelle Humanité dont ils se disent être les représentants et les Archaïques (les non mutés) incapables de s'adapter aux changements du monde.

L'ombre des corporations

De l'autre côté des murs, les corporations reprennent du terrain et leurs mauvaises habitudes en créant des secteurs corporatistes à l'ouest de la ville. Dans ces secteurs, tous les codes de l'ancienne cité lumière

sont repris. À l'opposé des grandes mégalopoles futuristes américaines ou asiatiques, les corpos ont fait de Néo-Lutèce une ville musée. Reprenant le faste des immeubles haussmanniens, ils y ont introduit tous les codes du néo-classicisme. On retrouve des immeubles d'un beige immaculé, de magnifiques toits, de multiples colonnes et des statues à la gloire de l'Ordo Corporatis, sublimés avec les technologies holographiques, les lumières et les écrans géants.

Les secteurs contrôlés n'existent que pour préparer le terrain à l'installation de quartiers corporatistes. La Gouvernance et la Brigade faisant le sale boulot des corpos. Les corporations financent et arment les milices pour assurer ce nettoyage.

Les secteurs insurgés sont un réservoir inépuisable de chair à canon et d'idiots utiles pour agir de manière discrète sur l'inconscient des citoyens « libres » contre lesquels elles agitent le spectre du désordre et de l'insécurité. Beaucoup de gangs sont également « utilisés » à leur insu par les corporations pour effectuer des actions de sabotage contre leurs concurrents,

tester de nouveaux produits ou simplement servir à discréditer la Gouvernance et se positionner en sauveur.

Il n'est donc pas rare que les corporations envoient des agents de l'autre côté du Mur pour entrer en contact avec des Insurgés.

Jouer à Néo-Lutèce

Les insurgés

Les Insurgés sont les membres des Gangs habitant dans les Secteurs de Restrictions Spéciales ou en Zone Insalubre. Ils ont en commun leur refus de se soumettre au système de Néo-Lutèce et contestent la mainmise des corporations sur le monde.

Habités à vivre dans des conditions difficiles, la majorité d'entre eux sont des survivants mais tous rêvent d'une vie meilleure au-delà des murs de leurs ghettos.

Les Insurgés s'organisent en Gang qu'il convient de définir en commun avec le reste des joueurs. Ce ciment commun devient la seule véritable famille des Insurgés : c'est par le gang que la mémoire des morts reste vivace.

L'Underground

L'Underground désigne tout le réseau souterrain situé sous l'ancien Paris et jusqu'en dehors de ses murs. Carrières, catacombes, égouts, tunnels de métro. Les souterrains parisiens ont également servi de lieu d'accueil pour des complexes corporatistes secrets, des datas centers et mêmes de gigantesques galeries commerciales avant le Crash et la première montée des eaux de la Seine. L'Underground est désormais le territoire des Bugz et l'un des moyens les plus simples de sillonner la ville à l'insu de la surveillance étatique. De toutes les manières, il est quasiment impossible de se repérer dans ce dédale sans l'aide d'un guide Bugz.

Malheureusement, l'Underground est également le plus important foyer de Polychaos Nova : des portions entières de ces souterrains en ruines sont hautement contaminées. Mais il y a bien pire, les pictogrammes et lieux scellés de manière rudimentaire par les habitants cachent des dangers plus terribles encore. D'effroyables rumeurs courent sur les tréfonds de l'under et ses véritables habitants, les « Autres » comme les appellent généralement les Bugz. Personne n'a jamais vraiment réussi à obtenir une description précise des Autres et il semble qu'il en existe différentes variétés. Certains Bugz leur vouent un culte sinistre pour les apaiser. Plusieurs récits font état de Bugz menant volontairement des imprudents dans les tréfonds de la ville pour nourrir les créatures du dessous.

Si les autorités font peu cas de ce qui se passe en dessous, la Killverm, en revanche, prend la menace très au sérieux. Le nombre de commandos de la Killverm disparus dans l'Underground est l'un des secrets les plus classifiés de la corporation.

LA FICHE DE L'INSURGÉ

Les attributs

Un Insurgé se définit par cinq Attributs qui peuvent aller de -1 à +2

- **Tank** : Représente la robustesse et la résistance physique du personnage.
- **Rage** : Mesure la puissance physique et la capacité à infliger des dégâts.
- **Mouv** : Indique l'agilité et la précision des mouvements.
- **Flambe** : Reflète le bagout et la capacité à influencer les autres.
- **Débrouille** : Représente l'ingéniosité, le système D.

Forces (TAF) et Faiblesses (TAJ)

- Le TAF (Métiers et formation) Il s'agit d'un domaine de spécialité, d'une profession ou d'une activité que l'Insurgé a pratiquée (Brigadier, Soldat, Ferrailleur, Hacker, Médecin...)
- Le Masterclass est le mouvement signature de l'Insurgé, qu'il maîtrise parfaitement et aura des effets singuliers à définir avec la Meneuse.
- Le TAJ (Traitement des Antécédents Judiciaires) sont les « casseroles » dans le dossier de justice ou parmi les gangs
- Les Tares sont les défauts du personnage (cleptomane, affabulateur...)

Le Pedigree

Se compose de

- Son origine : d'où il vient, à quelle culture a-t-il appartenu, quel évènement majeur l'a poussé ici ?
- Ses connaissances : ses connaissances théoriques sur un sujet en particulier (les moteurs, les modifications, la géopolitique...)

Mutations et Améliorations

Si l'Insurgé a des implants cybernétiques, il peut les ajouter sur la colonne Modifications. S'il est muté, ses altérations seront inscrites dans la colonne Mutations.

Nouvel Élysée

Nouvel Élysée est la partie de la ville reconstruite grâce aux fonds corporatistes. En particulier grâce à la corporation Global, après la libération de la ville, de manière à apaiser la colère de la population, tout en asseyant le contrôle des corporations sur certains quartiers.

Nouvel Élysée possède tout le confort et les infrastructures des cités modernes, ses lumières sont visibles depuis les toits des quartiers Insurgés, comme une gifle méprisante à leur situation précaire, mais également comme un gigantesque panneau publicitaire, incitant les populations réfractaires à abandonner la lutte pour une vie plus facile.

La plupart des Secteurs de **Nouvel Élysée** sont des secteurs prioritaires privés, régis par des lois corporatistes et la surveillance qui va avec.

Inventaire, loot et ferraille

Rassemblant les ressources de l'insurgé et ses découvertes.

Défense

Le niveau de protection sur une base de 4 points sans les modificateurs des attributs, les équipements ou les améliorations.

CRED

La street cred est la réputation du personnage. Ce niveau permet de nouer des contacts, de modifier certains jet, de faire des négociations etc... Il provoque une progression inexorable de la DLC. C'est un score positif que sa réputation soit bonne ou mauvaise.

La DLC - (Date Limite de Consommation)

Elle constitue le symbole de la fin inéluctable du personnage.

La Fiche du Gang

La Fiche du Gang rassemble toutes les informations utiles sur le groupe

(inventaire, mode d'action, idéaux...) de manière à déterminer ce qui soude réellement les personnages ensembles. Il est d'ailleurs plus pertinent, à leur création, de commencer par cette étape.

Elle se divise en plusieurs catégories :

- Les Attributs, qui fonctionnent exactement de la même manière que ceux d'un personnage normal. Ils seront utilisés lorsque le Gang agira seul, sur la demande des Insurgés.
- Le Manifeste qui est le point le plus important de la fiche, car il en constitue la philosophie. Il se compose de catch-phrases ou devises qui amélioreront les résultats d'action du Gang s'ils agissent selon ces principes.
- La jauge de Conviction du Gang qui va orienter sa cohérence : est-il motivé par un idéal ou uniquement par une quête de pouvoir ? Passer de l'un à l'autre pourra avoir une influence sur la loyauté des membres du gang, ou leur radicalisation.

Chaque membre recruté doit avoir une personnalité propre et son domaine de spécialité. Il doit être décrit avec soin de manière à créer un attachement narratif avec ces personnages et ouvrir la possibilité de les incarner, si un des Insurgés venait à mourir.

La Hargne d'un Gang est l'équivalent du niveau de santé de celui-ci : arriver au bout de cette jauge signifie souvent perdre un ou plusieurs membres d'un gang pendant une opération.

La Foi est la santé mentale du Gang, lorsqu'elle est ébranlée, certains membres peuvent être tentés de partir, fuir ou fomenter une mutinerie à l'encontre des Insurgés.

RÈGLES SIMPLIFIÉES

Les actions

Résolution automatique

Si une action est particulièrement simple ou qu'elle rentre dans un des domaines

de compétences ou de savoir-faire d'un Insurgé, elle réussit automatiquement. Passer par-dessus un mur pour un arpenteur des rues confirmés ne devrait pas poser de problème s'il n'est pas sous stress.

Dés d'Action

Néo-Lutèce se joue avec trois dés à six faces (d6). Le mieux est d'en prendre un d'une couleur différente des deux autres qui sera le Dé d'Adrénaline. Les deux restants seront les Dés d'Action.

- Les Dés d'Actions servent à définir si une action réussit ou échoue.
- Le Dé d'Adrénaline sert à déterminer le degré de réussite ou d'échec de cette action.

Réaliser une action

Pour réaliser une action, l'Insurgé (PJ) doit lancer ses deux dés d'Action et obtenir un score supérieur ou égal au Seuil de Difficulté fixé par la Meneuse. L'Insurgé ajoute ensuite ses Modificateurs.

Il est important de bien définir l'objectif réel de l'action de l'Insurgé, cela rend plus facile l'utilisation de Dé d'Adrénaline plus tard. Par exemple, si un Insurgé veut percuter quelqu'un pour le faire tomber, son but premier est « le faire tomber ». C'est cet objectif qui sera ou non rempli en fonction du jet d'Action.

Action	Seuil de difficulté
Action facile	5
Action standard	7
Action difficile	9
Exploit	10 et +

Les Attributs du personnage vont ajouter ou soustraire des points à ce Score.

Exemple : un personnage ayant 2 en Flambe, ajoutera 2 au score de ses dés d'Action.

Une action est réalisable avec n'importe quel Attribut à partir du moment où l'action est en rapport avec celui-ci.

Exemple, un tir de couverture sera basé sur la Flambe et un tir de précision sur Mouv.

Si l'action est un succès, l'Insurgé réussit sans effet supplémentaire. Si l'action échoue, l'Insurgé ne réussit pas son action.

Utiliser une Modification ou une Mutation

Les Modifications sont des implants cybernétiques adaptés à leur porteur, leur permettant de réaliser des prouesses spécifiques. Il est possible de les utiliser pour majorer son jet de Dé d'action ou d'adrénaline en fonction de la description de celle-ci. À chaque usage, le porteur doit cependant faire avancer sa jauge de Stress d'un État.

Les mutations, obtenues par une contamination forte au Polychaos Nova, fonctionnent exactement de la même manière. Leur usage intensif fait également avancer la jauge de Stress.

Jet en opposition

Lorsque deux personnages s'opposent, on compare simplement les deux résultats de jets d'Action. Le plus élevé l'emporte. Le Jet d'opposition est obligatoirement accompagné d'un Jet d'Adrenaline, qui détermine si une tuile ou une baraka changent la situation de départ (voir plus loin).

Le Dé d'Adrenaline

Le Dé d'Adrenaline est la variable qui représente les risques que les Insurgés prennent pour réaliser leurs objectifs. Il permet d'obtenir des résultats plus éclatants qui peuvent se transformer en véritable fiasco s'ils échouent.

Bien évidemment, en fonction de l'expérience d'un Insurgé, ces risques sont modulables.

L'utilisation du Dé d'Adrenaline est un choix de l'Insurgé pour la plupart des jets, il devient obligatoire lorsque :

- L'Insurgé se trouve dans une situation risquée ou stressante.

- L'Insurgé est blessé ou stressé

Le jet d'Adrenaline est effectué en même temps que le jet d'Action. Le plus simple est de jeter trois dés en même temps et d'identifier un Dé d'Adrenaline en début de jeu.

Le résultat du Dé d'Adrenaline est appelé une Conséquence. Plus cette conséquence est élevée plus les conséquences sont importantes. Les Conséquences sont appelées de deux manières différentes : des Tuiles (négatif) ou des Barakas (positif).

Une Conséquence (Tuile ou Baraka) ne doit pas changer le résultat du Jet d'Action, si une action est réussie, elle le reste, même si les conséquences sont catastrophiques. C'est la raison pour laquelle il est important de bien définir le but de l'action (« Je veux le faire trébucher », « je veux que la porte s'ouvre » et pas « je veux que la porte s'ouvre sans déclencher l'alarme »)

Soyez bref et gardez votre imagination pour les Conséquences :

- Une Conséquence mineure devra changer légèrement le confort de la situation : obtenir une information supplémentaire, être identifié, améliorer/abimer un équipement, vider/briser son arme, réussir à se mettre à couvert, trébucher/atteindre un bon endroit.
- Une Conséquence majeure va changer totalement la situation en cours : accéder au serveur central d'un bâtiment, fermer ou ouvrir tous les accès d'un lieu, déclencher une explosion, devenir la cible prioritaire des corpos, tomber par hasard sur un dossier extrêmement compromettant, détruire une modification...

C'est au joueur de proposer en premier ce qu'il pense être une bonne Conséquence pour le récit. Il peut être aidé par la table. La Meneuse peut étoffer la proposition ou la refuser si elle lui paraît irréaliste ou abusive.

Succès	
1-2 Pétard mouillé	L'action réussit, mais fait l'effet d'un Pétard mouillé
3-4	L'action réussit comme elle aurait dû (peu d'impact de l'adrénaline)
5-6 Baraka	L'action réussit et est améliorée par un petit effet narratif
7 et + Baraja majeure	L'action réussit de la manière la plus flamboyante possible

Échec	
2 OUF !!!	L'action échoue, mais l'Insurgé parvient tout de même à obtenir un petit avantage dans son malheur
3-4	L'action échoue sans grande complication (peu d'impact de l'adrénaline)
5-6 TUILE	L'action échoue et une TUILE survient une action narrative est décrite
7 et + TUILE MAJEURE	L'action est un échec retentissant, qui provoque une catastrophe

Modifier le jet d'Adrénaline

Il est possible de modifier le résultat du jet d'Adrénaline de différentes manières

- En utilisant son TAF pour réduire ou augmenter le score d'Adrénaline.
- En utilisant une Modification ou une Mutation, si elle est en rapport avec l'action menée.

Utiliser Forces et Faiblesse

TAF Travail – formations

Le Taf correspond aux activités que l'Insurgé pratique ou a pratiquées. Il s'agit d'un corollaire de compétences qui peut être utilisé à chaque fois que cela semble logique aux joueurs et à la meneuse. Par exemple, le Taf « Brigadier » (Policier) peut

être utilisé pour l'enquête, la neutralisation, la poursuite, l'utilisation d'une arme de poing, etc.

Les Tafs ont trois niveaux qui peuvent être augmentés grâce à la Cred de l'Insurgé et la transmission de ce savoir par un personnage vétéran.

- Un Taf de niveau 1 permet d'altérer 1 point d'un résultat sur le Dé d'Action ou sur le Dé de risque.
- Un Taf de niveau 2 permet d'altérer 2 points d'un résultat sur le DA ou le DR ou 1 point sur chaque.
- Un Taf de niveau 3 est une spécialité dans un champ plus précis. Non seulement il permet de modifier les jets comme le niveau 2, mais il autorise en plus à rejeter un dé d'Adrénaline ou un dé d'Action et à conserver le meilleur.

TAJ (Traitement des Affaires Judiciaires)

Il s'agit des défauts du personnage : un ennemi récurrent, un problème de santé, un comportement à risque...

Le TAJ peut être utilisé de deux façons : par la Meneuse, en utilisant le Protocole d'Harmonisation (voir La Ferraille) ou par l'Insurgé lui-même en exploitant ses TARES.

Utiliser le Pedigree

Il est possible d'utiliser ses origines et ses connaissances pour éviter d'avoir à tirer une épreuve ou pour créer des situations narratives. Pour cela, l'Insurgé doit dépenser une Ferraille (voir plus bas « La Ferraille »).

Les Origines

Les origines d'un personnage permettent au joueur qui l'incarne de puiser dans le passé de l'Insurgé pour créer une situation ou un contact en cohérence avec le récit.

Par exemple, un personnage originaire du Secteur XX peut très bien connaître un lieu de rassemblement d'un groupe particulier ou un endroit tranquille et peu

Le Masterclass

Le Masterclass est un mouvement « signature » du personnage, qu'il peut utiliser une fois par séance. Il concerne une action, précise, qui peut être effectuée dans une situation définie (quand je suis acculé, quand ça tire de partout, quand je prends la parole en public, etc.). Utiliser le Masterclass est un pari : le joueur doit définir combien de points de Cred il met en jeu. Chaque dizaine lui ajoute +1 sur le dé d'Action OU d'Adrénaline (avec un maximum de 30 pts pariés). Lorsqu'il est utilisé, il provoque automatiquement une Baraka Majeure (+ le résultat du dé, il peut donc y avoir deux Baraka sur un jet). Il récupère la cred investie et l'augmente de 10pts. Si, en revanche, il échoue, la Cred investie est perdue. La Master class peut-être associée à un Attribut et un Taf.

surveillé dans ce secteur. S'il est vétéran de la Pythagore, il peut encore avoir gardé quelques contacts avec d'anciens collègues, etc.

Une fois ces situations « déverrouillées » par une dépense en Ferraille, elles deviennent permanentes, il est inutile de repayer à nouveau pour en profiter.

Les Connaissances

L'usage des Connaissances est normalement gratuit : un Insurgé connaît les bases des Connaissances qu'il possède, sans avoir à dépenser quoi que ce soit. En revanche, s'il veut une analyse plus précise, ou une information détaillée, il doit dépenser une Ferraille pour l'obtenir. De même, s'il veut réaliser un objet ou isoler un élément précis d'un équipement (Scrap), il devra également dépenser une Ferraille.

Le Protocole d'Harmonisation

Chaque fois que la Ferraille est dépensée, elle revient dans la main de la Meneuse qui peut l'utiliser à sa guise pour créer des

événements négatifs à l'encontre des Insurgés, c'est le Protocole d'Harmonisation, terme employé par les Corporations pour « nettoyer toutes les traces » qu'elles ont pu laisser derrière elle.

Elle peut dépenser de 1 à 3 Ferrailles pour générer un événement négatif de l'envergure de son choix (Un véhicule ne démarre pas, un gang rival décide d'attaquer la planque des Insurgés, les Insurgés ont attiré l'attention des Corporations...)

La Ferraille

La Ferraille représente les ressources que l'Insurgé ou le Gang (avec négociation entre les membres) peut utiliser pour mettre en œuvre ses actions. Elle est représentée par **des capsules de bouteilles noires** mais n'importe quel marqueur pourra faire office de compteur. Au début du jeu, le Gang possède autant de Ferraille que d'Insurgés en son sein. En cours de jeu, la Ferraille permet :

- D'utiliser un pedigree (Connaissance ou Origine)
- D'acheter du matériel (Scrap) ou obtenir des Informations (Data)
- D'envoyer son Gang en mission.

La Ferraille se dépense par 1 (Normal), 2 (Exceptionnel) ou 3 (Extraordinaire). Par exemple, si on cherche à obtenir une arme de poing, un fusil de précision ou un lance-roquette.

Regagner la Ferraille

La Ferraille ne se régénère pas d'une session de jeu sur l'autre. Il convient donc de trouver un moyen d'alimenter régulièrement les fonds du Gang. Accepter des missions, revendre du Scrap trouvé dans

Les Tares

Lorsque l'insurgé utilise volontairement ses Tares, il récupère immédiatement un rang de Stress. Jouer ses tares expose l'insurgé aux regards et aux reproches des autres.

les Quartiers Insurgés ou les Zones Insalubres ou mieux encore, organiser un trafic régulier permettra au gang de se maintenir à flot. Mais ne rien faire le condamnera à moyen-long terme.

AFFRONTEMENTS

Les affrontements se règlent pratiquement de la même manière que les jets d'action ordinaires, à quelques différences près.

Initiative

L'Initiative est obtenue en additionnant la Rage et d'éventuels modificateurs (Modifications, Mutation, usage de drogue de combat...). Les scores identiques agissent simultanément, ce qui signifie que deux antagonistes peuvent se blesser mutuellement.

Infliger des dommages

Pour porter un réaliser des Dommages, un personnage doit réaliser un jet d'Action dont le Seuil de Difficulté sera égal au score de Défense de son adversaire.

Un Insurgé peut utiliser n'importe quel Attribut pour attaquer si sa description est cohérente : par exemple tirer en rafale sans viser sera proche de la Rage, mais réaliser un tir de couverture sera plus proche de la Flambe. Un grand coup de poing brutal fera appel au Tank, mais un coup de pied sauté de kung-fu se rapprochera du Mouv. Tant que la description de l'Insurgée est cohérente, la Meneuse peut valider l'Attribut.

Les Tafs, s'ils sont cohérents avec l'Action peuvent être utilisés pour le jet de Dommage.

Le Score de Défense est le total du Score de Tank + tout bonus éventuel d'Armure.

La Défense d'une cible peut être modulée par la Meneuse si par exemple celle-ci est à couvert, difficilement visible etc :

- Si le Score de Dommage dépasse le niveau de Résistance du personnage,

celui-ci encaisse une Blessure (voir plus bas)

– Si le Score de Dommage ne dépasse pas le niveau de Résistance du personnage, il n'est pas blessé. Cela ne l'empêche pas de subir les éventuels effets narratifs du jet (si vous n'avez pas d'idée, faites augmenter le Stress du défenseur).

– Si le Score de Dommage dépasse le niveau de défense du personnage du double, triple (etc.), ce dernier encaisse un ou deux niveaux de Blessures supplémentaires.

Certaines armes dangereuses infligent automatiquement des Blessures supplémentaires si une attaque parvient à toucher sa cible. Elles infligent autant de Blessures supplémentaires que leur score de Dangereusité (1 blessure, 2 blessures, etc.)

Attaquer à plusieurs

Si plusieurs personnes attaquent une même cible, le Score de Défense de celle-ci baissera de 2 à chaque attaque supplémentaire essayée durant le même tour.

Se défendre

Si son score de Défense lui paraît trop bas, un personnage peut décider de sacrifier son tour pour réaliser une défense active (Plonger au sol, parer, etc.). Dans ce cas, le résultat de l'attaque seront résolu par un Jet d'opposition (voir plus haut Jet en Opposition)

Si les deux adversaires ont le même score d'Initiative, les coups portés sont simultanés, mais il est cependant possible de choisir de se défendre.

Les Tuiles et les Barakas peuvent être utilisées à bon escient lors d'une défense, pour donner plus d'intensité au combat ou reprendre le dessus lors d'une situation désespérée.

Les types d'adversaires

Pour donner un peu plus de vivacité au combat, il est possible de diviser les

adversaires en trois catégories : les Vagabonds, les Zonards et les Caïds.

Les Vagabonds (lutécien, errants, ...) sont les adversaires les moins dangereux. Ils forment généralement des groupes, mais ne représentent pas de grandes difficultés à moins d'être vraiment nombreux. Ils sont considérés comme une seule entité, agissant ensemble, souvent de manière peu coordonnée.

Spécificités : les Vagabonds sont un score de difficulté faible à vaincre (5-7), chaque dégât infligé réduit leur score d'autant que le score du Dé de Risque. Un groupe de Vagabond ne peut pas dépasser 7 individus.

Lorsqu'ils arrivent à 2 ou moins, le groupe de Vagabond est vaincu (les survivants se rendent ou s'enfuient).

Les Vagabonds agissent en groupe avec un seul et unique jet de dé pour le groupe, ils n'ont aucun modificateur de défense ou d'arme. Ils ne peuvent pas faire usage de la Cred.

Les Zonards (autres gangs, membres de corporations, force de la brigade...) sont les adversaires courants, souvent habitués à la rue ou au combat. Ils sont souvent en groupe plus compact, mais mieux équipé et mieux organisé. S'ils sont mis hors de combat relativement facilement, ils peuvent se révéler dangereux.

Les Zonards n'ont qu'un seul niveau de blessure, mais ont un niveau de défense et d'attaque (le même pour tous) et la possibilité d'avoir des armes, armures ou modifications. Ils agissent indépendamment les uns des autres, sauf si vous voulez les faire agir de concert pour optimiser leur efficacité. Dans ce cas, un seul jet sera réalisé, mais pourra correspondre à plusieurs actions à la fois.

Les Caïds sont des personnages à part entière, bénéficiant de la Cred et des avantages qui vont avec. Ils représentent un danger important et ils sont à appréhender avec prudence.

Spécificités : ils sont constitués et seront joués exactement de la même manière qu'un Insurgé.

SANTÉ DE L'INSURGÉ

La santé physique

Chaque personnage a quatre états de santé physique.

Lorsqu'un personnage est blessé, il subit un malus sur ses Dés d'action (Cf. Tableau)

Secoué	0
Blessé	-1
Agonisant	-2
Claqué	HS

Chaque Blessure s'accompagne d'une courte description qui explique ce malus. C'est au joueur du personnage blessé de décider de l'endroit où il a subi l'impact si aucun endroit précis n'a été nommé par l'assaillant. Chaque état supplémentaire correspond à une blessure de plus en plus importante. À partir d'Agonisant, elle laisse une séquelle.

Claqué !

Lorsque le personnage arrive à l'état « Claqué », il s'effondre et perd conscience. Son compteur de DLC avance d'un rang.

Il peut dépenser 10pts de Cred par tour pour se maintenir en vie en attendant des soins. À chaque dépense il devra effectuer un jet de DLC pour voir s'il survit (Voir plus bas la DLC).

Récupérer des états de blessure

Secoué	se récupère avec un peu de repos.
Blessé	nécessite une intervention médicale avec un peu de matériel
Agonisant	nécessite une opération avec une personne compétente et le matériel adapté
Claqué	nécessite une opération avec une personne compétente et le matériel adapté mais dans tous les cas fait progresser la DLC.

La santé mentale

Chaque personnage a quatre états de santé mentale.

Lorsqu'un personnage est atteint, il subit un malus sur ses Dés d'action (Cf. Tableau)

Stressé	0
Flippé	-1
Paniqué	-2
Cramé	HS

Cette jauge progresse lorsque :

- Le personnage reçoit un coup non-létal, mais marquant.
- Lorsqu'il fait une consommation abusive ou non maîtrisée de drogue.
- Lorsqu'il fait une utilisation abusive ou non maîtrisée d'un cyber implant.
- Lorsqu'il est dans une situation difficile, sous la menace de quelqu'un etc.
- Lorsqu'il affronte une situation inquiétante, dérangeante ou traumatisante.
- Lorsqu'il va à l'encontre des idéaux de son manifeste de bande.

La méthode pour faire revenir un personnage à son état normal dépend de ce qui est défini au départ (voir TAJ).

Cramé

Lorsque le personnage arrive à l'état « Cramé », il sombre dans la folie. Son compteur de DLC avance d'un rang.

Il peut dépenser 10pts de Cred par tour pour éviter de cramer son cerveau. À chaque dépense il devra effectuer un jet de DLC pour voir s'il survit (Voir plus bas la DLC)

Récupérer des états de blessure

Stressé	se récupère avec un peu de repos ou exploiter ses Tares
Flippé	Médicament / drogue / méditation ou exploiter ses Tares
Paniqué	nécessite un professionnel / ou exploiter ses Tares
Cramé	nécessite une opération avec une personne compétente et le matériel adapté mais dans tous les cas fait progresser la DLC.

La DLC (Date Limite de Consommation)

Lorsque sa jauge de DLC arrive à sa fin, l'Insurgé sort définitivement du jeu, soit parce qu'il se retire soit... parce qu'il n'a pas survécu à son action.

La jauge de DLC est découpée en plusieurs parties (10 crans).

	Niveau La Révolte (4 crans) C'est le moment où le personnage met en avant ses idéaux (4 coches)
	Niveau Le Choc (3 crans) Un événement majeur va se produire dans le chemin du personnage, il va y laisser des dents (3 coches)
	Niveau Le Choix (2 crans) : L'Insurgé est mis face à un choix crucial et peut encore se retirer du jeu. Continuer va forcément laisser des traces (2 coches)
	La Dernière Cartouche (libre ou mort) : Le personnage est sur la fin, son arc narratif doit se conclure en beauté (1 coche)

Comment la DLC avance ?

- Lorsque le personnage affronte la mort (Blessures).
- À chaque tranche de 50 points de Cred franchie par l'Insurgé.
- Lorsque le personnage réalise une action d'envergure à l'encontre de l'opposant principal de la campagne en cours.
- Lorsque le personnage se fait énormément remarquer en bien ou en mal.
- Lorsque le joueur le décide pour tenter un « Libre ou Mort ».

CRÉDITS

Équipe de conception

Antoine Chalubert, Laurent Facon, Nicolas Henry

Conception graphique et maquette

Antoine Chalubert, Cléa Facon-Barillot, Renard Volant

Illustrations

Raphaël Samakh

Logos Néo-Lutèce

Sabine Issanchou

Relecture

Fabien Fernandez

Crédits photographiques

Karine Facon

Concept Original

Le Chimerarium, Guillaume Faure

Néo-Lutèce est une création du CHIMERARIUM,
SAS immatriculé au RCS Paris 840635106. Tous droits réservés.
Contenu diffusé gratuitement. Ne peut être vendu.

