

# Zenless Zone Zero JDR

# Table des matières

Statistiques.....	5
Ressources.....	5
Points de vie.....	5
Énergie.....	5
Décibels.....	5
Corruption.....	6
Caractéristiques de combat.....	6
Défense.....	6
Attaque.....	6
Impact.....	6
Anomalie.....	6
Caractéristiques d'investigation.....	6
Perspicacité.....	6
Verve.....	6
Connaissance.....	6
Modélisation.....	6
Créer un agent.....	7
Spécialité.....	7
Attribut.....	7
Feu.....	7
Capacité d'anomalie.....	7
Faiblesses et résistances.....	7
Armes de prédilections.....	7
Physique.....	8
Capacité d'anomalie.....	8
Faiblesse et résistance.....	8
Armes de prédilections.....	8
Glace.....	8
Capacité d'anomalie.....	8
Faiblesse et résistance.....	8
Armes de prédilections.....	8
Éther.....	9
Capacité d'anomalie.....	9
Faiblesse et résistance.....	9
Armes de prédilections.....	9
Électrique.....	9
Capacité d'anomalie.....	9
Faiblesse et résistance.....	9
Armes de prédilections.....	9
Nature.....	10
Humain.....	10
Thirien.....	10
Canidé.....	10
Félin.....	10
Simien.....	10
Arachnide.....	10
Mollusque.....	10

Gardiens de la nuit.....	11
Oni.....	11
Androïde.....	11
Origines.....	11
Nouvelle-Eridu.....	11
Classe moyenne.....	11
Pauvreté.....	11
Ancienne-Eridu.....	12
Couronne extérieure.....	12
Hauts de Failume.....	12
Néantres.....	12
Capacités.....	12
Monter de niveau.....	12
Attaques.....	13
Calcul des dégâts.....	13
Dégâts aux PV.....	13
Dégâts d'anomalie.....	14
Dégâts de confusion.....	14
Dégâts de corruption.....	14
Dégâts d'énergie.....	14
Tests de caractéristiques.....	15
Perspicacité.....	15
Verve.....	15
Connaissance.....	15
Modélisation.....	16
Exploration.....	16
Exploration de la Nouvelle-Eridu et alentours.....	16
Exploration des Néantres.....	17
Effets de corruption.....	17
Proxy.....	19
Objets.....	20
Monnaie.....	20
Commerces franchisés.....	20
141.....	20
JC Pharmacy.....	20
Coff Café.....	21
Box Galaxy.....	21
Pu Tang Gu.....	21
Commerces uniques.....	21
Contrebande.....	21
Magasins de prothèses.....	22
Services.....	22
Services médicaux.....	22
Soins étheriques.....	22
Hôpitaux.....	23
Capacités EX.....	23
Capacités ultimes.....	24
Capacités passives.....	24
Neutres.....	24
Proxys.....	24

Antagonistes & ennemis.....	24
Êtres éthériques.....	25
Tyrfinng.....	25
Alpeca.....	25
Faun.....	25
Hoplitai.....	26
Blastcrawler.....	26
Mandrake.....	26
Humanoïdes.....	27
Soldats renégats.....	27

# Agent

L'agent est l'avatar du joueur dans le monde du jeu. Il est à double face : d'un côté, sa personnalité, son apparence, ses désirs, ses connaissances, ses devoirs, etc. de l'autre, il est une représentation chiffrée qui détermine le bonheur ou le malheur de ses interactions avec le monde du jeu.

Ces deux faces ne sont pas entièrement séparées, les deux s'influencent réciproquement, du début à la fin de la vie du personnage. Ce premier chapitre sert de guide au joueur qui, en compagnie du maître du jeu (MJ), veut créer son personnage.

L'appellation agent sert à la fois à ancrer le personnage dans l'univers du jeu (ZZZ) mais aussi à déterminer son existence en tant que représentant actif du joueur dans le monde. Le joueur *agit* sur l'univers du jeu, il crée, définit et est son agent.

Les différentes parties de ce chapitre énumèrent les différentes étapes de la création d'un agent, elles sont présentées dans un ordre quasi-arbitraire, le MJ et le joueur sont libres de s'y déplacer non linéairement, revenir en arrière, consulter une partie ultérieure, etc.

Le focus de ce chapitre reste principalement les éléments déterminants les statistiques de l'agent ainsi que les propriétés agissant sur ces caractéristiques. L'aspect création du personnage en tant qu'être ayant une personnalité, un style, etc. est laissé entièrement libre et est à discuter avec le MJ.

Les agents sont définis par un groupe de propriétés qui définissent leurs statistiques et conditionnent les différentes capacités qu'ils peuvent utiliser en combat. Ces propriétés sont la spécialité, l'attribut, la nature et les origines. Chacune de ces propriétés sont décrites en détail dans la section qui lui est dédiée. En plus de ces statistiques, les agents peuvent utiliser des armes et des objets pour accomplir différentes tâches et se défendre. Ce qui les différencie des autres combattants sont leurs capacités. Un agent peut utiliser différents types de capacité : les capacités EX, ultimes et passives. Ces différentes capacités sont décrites dans les sections qui leur sont dédiées.

## Statistiques

Tous les agents ont différentes statistiques qui permettent de faire une interface entre l'action des joueurs et le monde du jeu.

## Ressources

### Points de vie

Les points de vie représentent la quantité de dégâts qu'un agent peut subir avant de perdre conscience.

### Énergie

L'énergie est une ressource permettant de déterminer le nombre d'action de combat qu'un joueur peut entreprendre au cours de son tour. Diverses actions requièrent différentes quantités d'énergie. Chaque agent accumule une certaine quantité d'énergie au début de son tour. Cette quantité, de +2 par défaut, peut varier en fonction des situations. La quantité maximum d'énergie dont un agent peut disposer à la fois est de 10.

### Décibels

Les décibels sont une ressource qui permet de déterminer si un agent peut utiliser sa capacité ultime. Un agent peut accumuler jusqu'à 3 décibels à la fois. Lorsqu'un agent utilise sa capacité ultime et qu'il dispose de plus d'1 point de décibel, il doit tous les utiliser, chaque point au-dessus de 1 augmente l'efficacité de la capacité ultime.

Un agent peut gagner des décibels de plusieurs façons, qui sont décrites dans le chapitre combat.

## **Corruption**

La corruption représente la quantité de corruption qui affecte un agent. La sévérité de corruption passe par 3 étapes. Quand une étape est atteinte, l'agent subit un malus de corruption aléatoire. À chaque fois que l'agent subit des dégâts de corruption alors qu'il a atteint 3 niveaux de corruption, il déduit les dégâts de ses points de vie à la place.

Une plus grande maîtrise d'anomalie permet à l'agent de résister aux dégâts de corruption. En outre, il existe plusieurs d'équipements, objets et médicaments permettant de mitiger les dégâts de corruption que l'agent reçoit.

## **Caractéristiques de combat**

### **Défense**

La défense est la caractéristique qui permet à l'agent de résister ou de mitiger les dégâts qu'il reçoit en combat.

### **Attaque**

L'attaque est la caractéristique qui détermine la capacité d'un agent à toucher sa cible au combat ainsi que les dégâts qu'il inflige.

### **Impact**

L'impact est la caractéristique qui détermine les dégâts de confusion que l'agent inflige en combat ainsi que la résistance de cet agent aux dégâts qui seraient faits à son énergie.

### **Anomalie**

L'anomalie est la caractéristique qui détermine les dégâts d'anomalie que l'agent inflige. L'anomalie détermine aussi la résistance de l'agent aux dégâts de corruption.

## **Caractéristiques d'investigation**

Les 4 caractéristiques ci-dessous représentent différentes compétences qui déterminent le style d'investigation de votre agent. Un agent commence, par défaut, avec 1 point dans chaque caractéristique. Le nombre de points détermine le bonus ajouté au dès lors des tests de compétences concernant les caractéristiques d'investigation.

Une description plus approfondie de ces caractéristiques est faite dans le chapitre Monde.

### **Perspicacité**

Représente l'acuité sensorielle de l'agent ainsi que son « sixième sens ».

### **Verve**

Représente les compétences sociales et verbales de l'agent.

### **Connaissance**

Représente les connaissances emmagasinées par l'agent sur tout type de sujet.

### **Modélisation**

Représente la capacité de raisonnement abstrait de l'agent.

# Créer un agent

Maintenant que le joueur comprend les différents enjeux de la création statistique du personnage, il est temps d'entrer dans le vif du sujet.

## Spécialité

Il existe 5 spécialités. Les spécialités décrivent les stratégies de combat que l'agent préfère et où il excelle. La spécialité d'un agent détermine ses caractéristiques de combat au niveau 1.

	<b>Défense</b>	<b>Attaque</b>	<b>Impact</b>	<b>Anomalie</b>
Attaque	0	+2	+1	+1
Anomalie	+1	0	+1	+2
Confusion	+1	+1	+2	0
Support	+1	+1	+1	+1
Défense	+2	0	+1	+1

Les agents avec la spécialité Support peuvent augmenter la valeur de la caractéristique d'investigation de leur choix de 2 points.

## Attribut

L'attribut d'un agent détermine le type d'anomalie qu'il inflige au combat. Il limite aussi les armes qu'un agent peut manipuler, ses faiblesses au combat et les capacités qu'il peut utiliser. Les attributs représentent 5 éléments : feu, glace, physique, éther et électrique.

Pour les joueurs préférant une approche « meta-gaming », il est recommandé de lire et comparer les différents effets d'anomalie. Pour les joueurs qui, au contraire, préfèrent une approche plus holistique, nous recommandons de voir ces différents éléments comme un reflet de la personnalité de l'agent.

## Feu

### Capacité d'anomalie

Une anomalie Feu inflige de faibles dégâts sur plusieurs tours en fonction du niveau l'agent. Le tableau ci-dessous résume les dégâts causés par l'anomalie ainsi que le nombre de tour que dure l'anomalie.

<b>Niveau de l'agent</b>	<b>Dégâts</b>	<b>Durée</b>
1	1	2 tours
2	2	2 tours
3	2	3 tours
4	2	3 tours
5	3	4 tours
6	3	5 tours

### Faiblesses et résistances

Les humains et les êtres éthériques réagissent normalement aux dégâts de feu mais les êtres mécaniques y sont résistants. Les agents Feu sont résistants aux dégâts éthériques mais faibles aux dégâts mécaniques.

## **Armes de prédilections**

Un agent Feu utilise de préférence des lance-flammes, des torches, ou des explosifs.

## **Physique**

### **Capacité d'anomalie**

Une anomalie Physique inflige une grande quantité de dégâts qui ignore la défense de l'ennemi, d'un seul coup. Les dégâts infligés dépendent du niveau de l'agent ayant déclenché l'anomalie et suit les valeurs du tableau ci-dessous.

Niveau de l'agent	Dégâts
1	5
2	7
3	9
4	12
5	15
6	20

### **Faiblesse et résistance**

Les dégâts physiques sont particulièrement efficaces contre les humains mais les êtres éthériques y sont résistants. Les agents Physiques sont faibles contre les dégâts éthériques.

## **Armes de prédilections**

Les agents Physique préfèrent les armes blanches et contondantes de corps à corps et les armes à feu de courte et moyenne portée.

## **Glace**

### **Capacité d'anomalie**

Une anomalie Glace a une chance de geler l'ennemi, l'immobilisant pendant un certain nombre de tours. La durée du gel et les chances de geler un ennemi dépendent du niveau de l'agent qui inflige l'anomalie et sont décrites dans le tableau ci-dessous.

Niveau de l'agent	Chance de gel	Durée du gel
1	20 %	1
2	30 %	1
3	50 %	1
4	50 %	2
5	60 %	2
6	70 %	2

### **Faiblesse et résistance**

Les êtres éthériques sont faibles aux dégâts de glace mais les machines et les humains y réagissent normalement. Les agents Glace réagissent normalement à tous les types d'attaques.

## **Armes de prédilections**

Les agents Glace peuvent manier n'importe quel type d'arme portant le modificateur cryo.

## **Éther**

### **Capacité d'anomalie**

Une anomalie éther inflige des dégâts moyens et des dégâts de confusion moyens.

Niveau de l'agent	Dégâts	Dégâts de confusion
1	2	1
2	3	2
3	4	3
4	4	3
5	4	3
6	4	3

### **Faiblesse et résistance**

Les agents éther sont résistants aux êtres éthériques et les êtres éthériques sont aussi résistants aux dégâts éthériques. Les humains sont faibles aux dégâts éthériques.

## **Armes de prédilections**

Les agents éther utilisent de préférence des armes à énergie éthérique, de corps à corps ou de portée ainsi que des condensateurs éthériques.

## **Électrique**

### **Capacité d'anomalie**

Une anomalie électrique inflige une grande quantité de dégâts et immobilise les être mécaniques. Les dégâts contre les êtres éthériques et les humains sont moins élevés et ils ne peuvent pas être immobilisés. Les dégâts et le temps d'immobilisation des êtres mécaniques dépend du niveau de l'agent qui inflige l'anomalie et sont décrits dans le tableau qui suit.

Niveau de l'agent	Dégâts aux mécaniques	Durée de l'immobilisation	Dégâts aux autres
1	3	0	1
2	4	1	2
3	5	1	2
4	6	2	3
5	7	2	3
6	8	3	4

### **Faiblesse et résistance**

Les êtres mécaniques sont faibles aux dégâts électriques, les autres y réagissent normalement. Les agents électriques sont faibles aux dégâts des humains et des créatures éthériques.

## **Armes de prédilections**

Les agents électriques utilisent de préférences des tasers et des manipulateurs de champs électromagnétiques.

## **Nature**

La nature de l'agent correspond à la forme de son corps, son ADN. La nature de votre agent détermine certaines de ses ressources vitales et permet de donner plus de profondeur au personnage.

## **Humain**

Les humains commencent avec un nombre de point de vie de 10 et un taux de régénération de 2 points d'énergie par tour, pour un maximum de 10.

À chaque montée de niveau, les humains peuvent augmenter de 1 point son maximum de point de vie ou de point d'énergie maximum.

Les humains peuvent choisir deux capacités passives (cf. chapitre Compétences).

## **Thirien**

Les ressources de départ d'un Thirien dépend de l'espèce animale dont ils ont les caractéristiques. Différentes options sont présentés dans le tableau ci-dessous, mais il est possible de créer une nouvelle classe dont les ressources de départ sont décidées par le MJ.

<b>Espèce animale</b>	<b>Point de vie</b>	<b>Point d'énergie max.</b>	<b>Régénération d'énergie</b>	<b>Bonus d'espèce</b>
<b>Canidé</b>	12	5	+1	+1 perspicacité
<b>Félin</b>	8	10	+2	+2 perspicacité
<b>Simien</b>	10	10	+2	+1 défense ou verve
<b>Arachnide</b>	8	15	+3	+2 perspicacité, -1 verve
<b>Mollusque</b>	5	20	+5	+5 défense

Chaque espèce bénéficie d'une capacité passive unique en plus de la capacité passive qu'ils peuvent avoir.

### **Canidé**

Les Thiriens canidés bénéficient d'un bonus de +1 attaques lorsqu'ils se trouvent en compagnie d'autres Thiriens canidés alliés.

### **Félin**

Les Thiriens félins bénéficient d'un bonus de +1 pour les tests de discrétion et ils ne font pas de bruit quand ils marchent sans chaussure. De plus, ils ont la capacité de voir dans le noir.

### **Simien**

Les Thiriens simiens bénéficient d'une agilité supérieure et ont des pouces opposables à leurs pieds, les empêchant de porter des chaussures mais leur permettant d'avoir un bonus de +2 lors de tests d'escalade.

### **Arachnide**

Les Thiriens arachnides peuvent produire du venin dont ils peuvent enduire leurs armes. Il peut s'agir, au choix, d'un venin paralysant pendant 1 tour, d'un venin endormant une cible en dehors du combat ou d'un venin infligeant 1 dégâts par tour pendant 3 tours.

## ***Mollusque***

Les Thiriens mollusques bénéficient d'un bonus de +5 à la défense tant qu'ils sont dans leur coquille. Chaque Thirien mollusque dispose d'une coquille qui remplace son armure mais qui divise par deux sa vitesse de déplacement lorsqu'il la porte.

## **Guardien de la nuit**

Les gardiens de la nuit disposent de 10 points de vie de départ, d'un maximum de 10 points d'énergie et d'une régénération d'énergie de +2 par tour.

Les Gardiens de la nuit ne subissent aucun dégât de corruption dans les Néantres et la plupart des êtres éthériques les ignorent s'ils ne sont pas provoqués. Les gardiens de la nuit ne peuvent cependant pas dormir la nuit et, lorsqu'ils dorment, ils doivent être surveillés par un autre agent pour les empêcher d'entrer dans une Néantre.

## **Oni**

Les Onis disposent de 15 points de vie de départ, d'un maximum de 10 points d'énergie et d'une régénération de 1 point par tour.

En raison des relations sociétales et historiques complexes entre les humains et les Onis, la plupart des humains ont peur des agents Onis, résultant en un malus de verve des agents Oni de -3.

Les agents Oni doivent manger deux fois plus que les autres agents pour être satisfaits.

## **Androïde**

Les Androïdes disposent de 0 point de vie, d'un maximum de point d'énergie de 25 et d'une régénération de 3 points par tour. Au lieu de prendre des dégâts à leurs points de vie, les agents Androïdes subissent des dégâts de à leurs points d'énergie. Une fois leur énergie réduite à 0, ils perdent conscience.

Les Androïdes ne dorment et ne mangent pas mais ont besoins d'un point de charge pour régénérer leurs points d'énergie.

## **Origines**

L'origine d'un agent représente l'endroit où il a passé son enfance ou la totalité de sa vie. L'origine d'un agent conditionne sa vision du monde et ainsi, son style d'investigation. Les origines listées ci-dessous sont des conseils, des suggestions pour les joueurs peu familiers avec l'univers de ZZZ. Vous êtes cependant libre de créer, en compagnie du MJ différentes origines. Pour assigner des points de caractéristique pour une origine personnalisée : faites en sorte que la somme des bonus et des malus soient toujours inférieures ou égale à 2 et éviter les bonus supérieures à +3 et inférieure à -3.

## **Nouvelle-Eridu**

La qualité de vie à la Nouvelle-Eridu est extrêmement dépendante de la classe sociale à laquelle vous appartenez. Différents profils sont décrits ci-dessous.

### ***Classe moyenne***

Vivre parmi la classe moyenne de la Nouvelle-Eridu vous a permis d'avoir accès à une éducation moyenne et de développer une vie sociale riche. Vous pouvez choisir d'augmenter de 1 point votre connaissance ou votre modélisation et d'augmenter de 1 votre verve.

## **Pauvreté**

Vivre dans la pauvreté à la Nouvelle-Eridu veut dire travailler jeune et mûrir vite. Vous avez développé malgré vous une certaine connaissance de la rue mais avez appris à vous méfier de vos paires. Vous avez un bonus de +1 en connaissance et en perspicacité.

## **Ancienne-Eridu**

Vous êtes né avant la catastrophe, vous vous souvenez d'une vie avant les Néantres, avant la constance menace de la destruction complète de votre monde. Le monde où vous avez grandi a complètement disparu, mais vous avez su vous adapter au monde moderne. Vous avez un bonus de +1 en connaissance et en modélisation.

## **Couronne extérieure**

La vie dans la couronne extérieure est diamétralement opposée à celle dans la ville, une atmosphère de partage et d'entraide remplace la constance course méritocratique de la ville. Vous avez été obligé à apprendre, dès votre plus jeune âge que rien n'est donné dans la vie et qu'il est impossible de vivre seul. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 en verve et en perspicacité.

## **Hauts de Failume**

Entre tradition et modernité, les hauts de Failume sont un heureux milieu entre la Nouvelle-Eridu et la Couronne Extérieure. Vous n'avez pas grandi dans l'opulence et vous connaissez la valeur du travail mais la vie n'est pas une constante bataille pour votre survie. Vous vivez dans une communauté soudée et fière de sa culture. Vous avez un bonus de +1 en verve et en connaissance.

## **Néantres**

L'atmosphère caustique des Néantres et la rareté des ressources qui s'y trouvent vous ont forgé. Vous avez vécu seul une bonne partie de votre. L'enfer non-euclidien de votre enfance vous a obligé à créer une conception du monde unique. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 en modélisation, +1 en connaissance et +1.

# **Capacités**

Tous les agents de niveau 1 choisissent une capacité EX, une capacité ultime et une capacité passive. La plupart des capacités sont limités à une spécialité ou à un attribut mais certaines peuvent être utilisées par n'importe quel agent. La liste complète des capacités que les agents peuvent utiliser se trouve dans le chapitre dédié aux capacités.

Les capacités EX utilisent de l'énergie pour être utilisées. Ce sont généralement des capacités influant le combat mais aussi le monde. Elles peuvent infliger des dégâts, protéger les alliés, modifier l'environnement, etc. Si l'agent n'a pas assez d'énergie, il ne peut pas lancer de capacité EX.

Les capacités ultimes utilisent des décibels pour être utilisées. Quand un agent décide d'utiliser une capacité ultime, il doit utiliser tous ses décibels et la puissance de la capacité ultime est proportionnelle au nombre de décibels utilisés. Les capacités ultimes ont des effets puissants qui peuvent retourner la situation au cours d'un combat. Elles ont généralement plusieurs effets convergents autour d'un thème.

Les capacités passives sont des capacités qui n'ont pas besoin d'être activées pour faire effet. Leurs effets sont moins puissants que les capacités EX ou ultimes, mais ils sont constants et agissent en combat et dans le monde lors de l'investigation.

# Monter de niveau

Au cours de la partie, les agents gagnent des points d'XP qui leur permette de monter de niveau. Monter de niveau augmente la puissance de votre agent en combat ainsi que son efficacité pendant les phases d'investigation. La montée de niveau influe sur la versatilité de l'agent en lui permettant de maîtriser plus de capacités.

Il existe une multitude de situations au cours desquelles les agents sont menés à gagner de l'XP, mais elles rentrent toutes dans 3 catégorie.

La première façon de gagner de l'XP est de battre des ennemis au cours des combats. Chaque ennemi a un niveau qui indique sa dangerosité et la quantité d'XP qu'il donne quand il est vaincu. Quand un ennemi est vaincu, tous les agents du groupe gagnent l'XP.

La deuxième façon de gagner de l'XP est d'accomplir des quêtes. La Nouvelle-Eridu et ses alentours regorgent d'opportunité de faire la main en combat en aidant différentes factions ou le public. Quand les agents ont accompli différentes actions dignes de récompenses, annonce le nombre d'XP que chaque agent gagne.

Enfin, au cours de l'interaction entre votre agent et les PNJs du monde, la réussite de certain jet de caractéristique d'investigation est récompensée par de l'XP, à la discrétion du MJ. Quand les agents agissent en accord avec leurs idéaux, lors d'interactions RP sont aussi récompensés par de l'XP.

Le tableau ci-dessous représente le nombre d'XP nécessaire pour monter de niveau ainsi que les bonus acquis lors de la montée de niveau.

Niveau	XP nécessaire	Effets
1	0	Création du personnage
2	1 000	2 points à répartir dans les caractéristiques de combat et 2 points à répartir dans les caractéristiques d'investigation. +1d6 PV max, +1d6 énergie max.
3	5 000	2 points à répartir dans les caractéristiques de combat et 2 points à répartir dans les caractéristiques d'investigation. +1d6 PV max, +1d6 énergie max. +1 capacité passive
4	14 000	2 points à répartir dans les caractéristiques de combat et 2 points à répartir dans les caractéristiques d'investigation. +1d6 PV max, +1d6 énergie max. +1 capacité EX +1 action/t
5	30 000	2 points à répartir dans les caractéristiques de combat et 2 points à répartir dans les caractéristiques d'investigation. +1d6 PV max, +1d6 énergie max. +1 capacité ultime
6	55 000	2 points à répartir dans les caractéristiques de combat et 2 points à répartir dans les caractéristiques d'investigation. +1d6 PV max, +1d6 énergie max. +1 action/t

# Jouer un Bangbou

Il est possible pour les enfants ou pour les joueurs peu expérimentés, rarement présents, etc. de jouer un Bangbou plutôt qu'un agent. L'avantage est que la création du personnage est plus rapide et moins complexe et que le gameplay se veut plus abordable, concentré sur l'interaction et le soutien en combat. Les Bangbous ne peuvent jamais mourir définitivement, et ne peuvent pas être corrompus définitivement.

Il est toutefois possible, si un joueur désireux d'un plus grand défi en tant que Bangbou, de leur appliquer les règles des agents.

# Combats

## Déroulement d'un combat

### L'initiative

Lorsqu'un combat est déclenché, les différents participants lancent 1d10 qui permet de déterminer l'ordre des tours de jeu pendant le combat. Les personnages avec le résultat le plus élevé jouent avant les autres, en cas d'égalité entre un agent et un PNJ hostile, le PNJ hostile joue d'abord. En cas d'égalité entre deux agents, ils choisissent l'ordre, ce sera l'ordre pour le reste du combat. L'initiative des ennemis est déterminée en bloc, le MJ décide l'ordre interne au groupe de chaque PNJ à chaque tour si besoin.

Pour les combats simples, courts et sans grand enjeu, la méthode pour déterminer l'initiative du paragraphe précédent est amplement suffisante. Cependant, il est possible de suivre une autre méthode, plus complexe mais plus fine, qui prend plus de facteurs en considération. Le MJ décide de la méthode utilisée pour déterminer l'initiative en fonction du combat.

La deuxième méthode permet de prendre en compte les facultés innées de perception des personnages, la situation de la rencontre ainsi que la discrétion. Il est préférable d'utiliser cette méthode pour les combats importants. Avant de commencer le calcul de l'initiative, il est nécessaire de prendre en compte la discrétion. Si les joueurs essaient d'être discret pour attaquer un groupe de PNJs par surprise, chaque agent lance 1d10 au résultat duquel s'ajoute leur caractéristique de perspicacité. Ce résultat est opposé pour chaque agent à un jet collectif de la part du groupe de PNJ d'un d10 au résultat duquel s'ajoute le nombre de PNJ, divisé par deux, arrondi à l'entier supérieur. En cas d'égalité, les agents gagnent.

*Donc, si un groupe d'agent composé de 3 agents, A, B et C ont, respectivement, +1, -2, et +3 points de perspicacité essaie d'approcher discrètement d'un groupe de 4 PNJ, 4 jets sont opérés. Premièrement, le jet collectif des PNJs, qui représentera l'indice de difficulté pour les jets de discrétion des agents. Ici, disons que le MJ roule un 5, auquel s'ajoute +2, puisqu'il y a 4 PNJs :  $4/2 = 2$  pour un total de 7. Viennent ensuite les agents. A roule un 3, pour total de 4 quand on ajoute sa caractéristique de perspicacité.  $4 < 7$ , A est repéré. Ensuite, B roule un 10,  $10-2 = 8$ ,  $8 > 7$ , B n'est pas repéré. Enfin, C roule un 4,  $4 + 3 = 7$ , puisqu'en cas d'égalité, les agents gagnent, C n'est pas repéré.*

Une fois les jets de discrétion effectués, les joueurs qui ont été repérés rentrent dans le combat et déterminent leur initiative de la façon que nous allons décrire ci-dessous. Les joueurs qui ne sont pas repérés peuvent effectuer une action. S'il s'agit d'une attaque, elle touche, mais ils sont repérés et doivent rouler leur initiative, sinon, ils restent cachés jusqu'à ce qu'un tour de table ait été effectué, à la fin duquel la discrétion est à nouveau testée.

Maintenant que la discrétion est déterminée, il faut calculer l'initiative. Comme pour la première méthode, chaque joueur et chaque groupe de PNJ lance un d10. Le résultat du d10 est, cette fois, modifié. Premièrement, les membres du groupe ayant la supériorité numérique bénéficient d'un bonus de +1 à leur initiative. S'ajoute ensuite au résultat des agents leur valeur de perspicacité. Ensuite, certains autres critères influent sur l'initiative comme certains malus de corruption, ou des bonus, pour les êtres éthériques dans les Néantres par exemple.

### Tour de table et tour de jeu

L'initiative permet de déterminer l'ordre du tour de table. Chaque tour de table se décompose en tours de jeu, au cours desquels un personnage fait une ou plusieurs actions. Certains personnages uniques peuvent avoir plusieurs tours de jeu

pendant un même tour de table, ce genre de cas diffère des personnages pouvant effectuer plusieurs actions lors d'un tour de jeu.

Généralement, un tour de jeu consiste en un déplacement, une action primaire, une action secondaire et une action sociale. Le déplacement peut être décomposé en plusieurs plus petits déplacements entre les différentes actions du personnage sont la somme ne peut dépasser le déplacement maximum du personnage. Les différents types de mouvements sont décrits dans la section qui leur est dédiée.

Les différents types d'actions permettent de différencier des actions demandant plus ou moins de temps. Il est possible que certaines actions, comme les compétences EX ou ultimes, utilisent à la fois une action primaire et une action secondaire.

L'action primaire par excellence est l'attaque avec une arme, une capacité EX ou une capacité ultime (sauf s'il est précisé dans la description de la compétence qu'il doit en être autrement. Il existe cependant une liste ouverte d'autres actions primaires décrites plus loin dans ce chapitre. Généralement, une action primaire peut consister en n'importe quelle action qui ne dure pas plus d'une dizaine de secondes.

L'action secondaire est une action très courte (< 2-3s). il peut s'agir d'une acrobatie (saut, pirouette, etc.), d'un échange d'objet avec un agent à proximité (consomme aussi une action sociale) ou encore pousser un ennemi, etc.

Enfin, l'action sociale est une action sinon verbale, nécessairement linguistique permettant au agents de communiquer quoique brièvement pendant les combats. Un joueur peut décider de ne pas utiliser son action sociale lors de son tour de jeu pour l'utiliser n'importe quand dans le même tour de table. Un personnage ne peut pas effectuer ce genre d'action sociale dans le même tour de table avant que son tour de jeu soit passé.

## Déplacements

Bien que le déplacement puisse être une action très simple, il arrive que le déplacement normal d'un personnage soit bloqué par différents obstacles qui nécessite, lors d'un combat, d'un calcul spécial.

### Saut

Quand un personnage saute, il doit utiliser sa vitesse de déplacement pour effectuer un saut en longueur ou en hauteur. Un saut en longueur utilise deux fois plus de points de déplacement qu'un déplacement normal. Ou, dit autrement, la distance maximum d'un saut en longueur est de la moitié celle de marche normale.

Pour un saut en hauteur, le calcul est similaire mais un saut en hauteur coûte trois fois plus de points de déplacement qu'un déplacement normal. La hauteur de saut maximum est donc d'un tiers de celle de marche normale.

La réussite d'un saut ne nécessite pas de jet particulier.

### Escalade

### Nage

La grande majorité des agents peuvent nager aussi loin qu'ils peuvent marcher, leur vitesse de nage correspond donc à leur vitesse de marche. Cependant, il arrive que les conditions de nages soient inopportunes. Par exemple, lorsqu'un agent nage à contre-courant, sa vitesse de nage est divisée par deux. Plus le courant est rapide, plus il est difficile de nager, jusqu'au point où il est nécessaire de réussir un jet de défense pour ne pas se laisser entraîner/se noyer. L'ID de ce jet de défense est déterminé holistiquement par le MJ en fonction de la vitesse du courant, de la température de l'eau, etc.

Les thiriens aquatiques bénéficient d'un bonus de nage conséquent qui leur permet de nager sans aucun malus dans des courants puissants et à des températures très basses.

# Actions

Les actions décrites dans cette partie forment une liste ouverte. Lors d'un combat, une quantité infinie d'action peuvent être effectuées, du moment que le MJ l'autorise. La liste ci-dessous représente donc non seulement les actions standardisées et basiques mais sert aussi de guide pour le MJ quand un joueur souhaite effectuer une action qui ne s'y trouve pas.

## Actions primaires

# Calcul des dégâts

Une fois que le jet d'attaque est effectué et touche, il est temps de calculer les dégâts effectués.

## Dégâts aux PV

Les dégâts aux PV sont les plus simples à calculer, et suivent la formule suivante :

$$dg_{reçu} = dg_{arme} + a_{attaquant} - (df_{défenseur} + df_{armure}).$$

Avec  $dg_{arme}$ , le résultat du jet de dégâts du dé d'attaque de l'arme de l'attaquant,  $a_{attaquant}$  la caractéristique d'attaque de l'attaquant,  $df_{défenseur}$  la caractéristique de défense du défenseur et  $df_{armure}$  la défense de l'armure du défenseur.

Cette formule est applicable aux agents joueurs et aux PNJs. Si les dégâts sont négatifs, le défenseur ne prend aucun dégât.

## Dégâts d'anomalie

Tous les agents infligent des dégâts d'anomalie. Au lieu d'infliger des dégâts directs aux PV de l'ennemie, les dégâts d'anomalie s'ajoutent à la barre d'anomalie de l'ennemi. Les ennemis ont une barre d'anomalie différente pour chaque attribut. Quand la barre d'anomalie d'un ennemi est remplie, il subit une anomalie correspondant à l'attribut de la barre remplie.

La capacité maximum de la barre d'anomalie de chaque ennemi correspond à son niveau, multiplié par 5, arrondi à l'entier supérieur.

Les dégâts d'anomalie correspondent à la caractéristique d'anomalie de l'attaquant, moins la caractéristique de défense de la cible.

## Dégâts de confusion

Certaines armes infligent des dégâts de confusion. Les dégâts de confusion, à l'instar des dégâts d'anomalie, ne sont pas infligés aux PV de l'ennemi mais augmentent la barre de confusion de la cible. Une fois la barre de confusion d'un ennemi remplie, il perd une action lors de son prochain tour.

La capacité de la barre de confusion d'un ennemi est égale à son énergie maximum. Les dégâts infligés à la barre de confusion d'un ennemi suivent la formules suivantes :

$$dg_{conf} = dg_{armes} + i_{joueur} - df_{cible}.$$

$dg_{armes}$  : dégâts de confusion de l'arme du joueur,

$i_{joueur}$  : caractéristique d'impact du joueur

$df_{cible}$  : défense de la cible.

## Dégâts de corruption

En plus des dégâts de corruption latent infligé dans les Néantres, certains ennemis infligent des dégâts de corruption directs aux agents joueurs. Ces dégâts sont calculés de la façon suivante :

$$dg_{an} = dg_{atq} - a_{joueur}$$

$dg_{atq}$  : dégâts de corruption infligé par l'attaque de l'ennemi,

$a_{joueur}$  : la caractéristique d'anomalie du joueur.

## Dégâts d'énergie

En plus des dégâts aux PV, certains ennemis infligent des dégâts d'énergie qui diminue l'énergie des joueurs. Les dégâts d'énergie sont mitigés par la caractéristique d'impact des agents joueurs.

# Monde

## Tests de caractéristiques

Lors de leur investigation dans la Nouvelle-Eridu et ses alentours, les joueurs seront menés à effectuer différentes actions. La réussite ou l'échec de ces actions sont déterminés par leurs caractéristiques d'investigation.

Un test de caractéristique d'investigation est fait à l'aide d'un d10 dont le résultat est modifié par les bonus et malus d'investigation et est confronté à un indice de difficulté déterminé par le MJ. La définition des indices de difficulté est présentée dans le tableau ci-dessous.

Valeurs	Indice (ID)
$X \leq 3$	Facile
$3 < X \leq 6$	Moyen
$6 < X \leq 9$	Difficile
$9 < X \leq 13$	Extrême
$13 < X$	Impossible

Bien que l'utilisation de chaque caractéristique est décidé à la discrétion du MJ, nous en proposons une courte description. Notez qu'il ne s'agit que de simples suggestions.

## Perspécacité

La perspicacité représente à la fois l'acuité sensorielle de l'agent mais aussi son intuition. Les agents avec une grande perspicacité sont capables de percevoir des phénomènes qui échapperaient aux autres.

Ils peuvent, par exemple, détecter un chat noir tapis dans une allée sombre, entendre des bruits de pas camouflés, reconnaître une odeur dont la source a disparu depuis longtemps, sentir les mouvements du vent et des courants d'éther ou encore identifier un poison à son simple goût.

De plus, la perspicacité s'exprime de façons plus ésotériques : un thirien chat pourrait être capable de sentir le danger, un défenseur de la nuit de reconnaître les intentions des êtres éthériques ou un androïde de détecter les fluctuations de champs électromagnétiques.

## Verve

La verve représente l'aise sociale, la sagacité, le charisme d'un agent. Une haute verve peut se manifester de différentes façons selon les situations.

Dans le cadre d'une mission infiltré, un agent charismatique est capable de s'intégrer parfaitement et avec aise dans n'importe quel milieu : de TOP à la couronne extérieure, son magnétisme naturel le rend indétectable.

Lors de la négociation de prix, le même agent est capable de soutirer de bas prix au négociateur le plus radin de la Nouvelle-Eridu.

## Connaissance

La connaissance représente le savoir accumulé par l'agent. La nature des connaissances dépend de l'agent.

Un agent de PubSec a de grandes connaissances de terrains sur son quartier et ses habitants ainsi que sur les différents types d'activités illégales qui y sont pratiqués.

Par ailleurs, un membre de l'association d'inspection des Néantres aura un grand nombre d'information théorique sur la survie dans les Néantre là où les membres des forces spéciales auront des informations pratiques sur des Néantres particulières : position des fissures, quantité et natures des êtres éthériques qui s'y trouvent, etc.

## Modélisation

La modélisation représente la capacité de réflexion abstraite d'un agent. Un agent avec une grande capacité de modélisation peut, avec peu d'information, rapidement comprendre des situations complexes.

Il est par exemple capable de rapidement comprendre les rapports de pouvoir entre plusieurs personnes qu'il vient de rencontrer, comprendre la stratégie de ses opposants ou encore déceler les motivations d'un criminel.

## Exploration

L'exploration représente la moitié du travail d'agent, qu'il s'agisse de trouver des indices pour une enquête à la Nouvelle-Eridu, dans la couronne extérieure ou dans une Néantre, l'exploration est un passage obligatoire.

### Exploration de la Nouvelle-Eridu et alentours

Durant les phases d'exploration de la Nouvelle-Eridu, les agents sont libres de faire ce qu'ils veulent : explorer la couronne extérieure, acheter de nouvelles armes, interroger des citoyens, explorer ou simplement profiter de leur temps libre pour déguster des ramens.

L'exploration se fait selon un cadre temporel relativement souple et extensible, à la discrétion du MJ. Les déplacements de lieux d'intérêt à d'autres lieux d'intérêt prennent généralement peu de temps grâce aux transports publics de la Nouvelle-Eridu mais les joueurs peuvent tout aussi bien acheter un véhicule privé ou simplement décider se déplacer à pied. Ainsi, les temps de déplacement doivent, au moins partiellement, refléter la vitesse de déplacement et la distance des lieux.

Il en va de façon similaire pour les différentes activités possibles en ville : un passage au café prend nécessairement moins de temps qu'une séance de cinéma, cette différence de temps doit être représenté par le MJ par des formules du passage du temps. De plus, la plupart des magasins et services de la Nouvelle-Eridu ont des horaires d'ouverture et de fermeture tout comme le métro et le bus, qui ne passent pas n'importe où, n'importe quand.

La Nouvelle-Eridu et ses alentours sont des endroits relativement sur, dans l'ensemble, mais les agents joueurs ne sont pas à l'abri d'attaques pour autant. Si les agents ont offensé PubSec, TOP ou de simples bandits, il arrive que des

confrontations violentes en ville soient inévitables. Différentes factions usent de différentes méthodes pour attaquer les agents, mais elles n'attaquent généralement pas sans provocation.

Si le groupe des joueurs est poursuivi par une faction, ils courent de risque de se faire attaquer à chaque long déplacement et à chaque repos, le calcul de probabilité d'attaque dépend de la faction concernée, de son niveau d'alerte (NA) et de la durée du repos/voyage ainsi que du lieu. Les calculs sont présentés ci-dessous.

<b>En milieu urbain</b>				
	<b>NA 0</b>	<b>NA 1</b>	<b>NA 2</b>	<b>NA 3</b>
<b>PubSec</b>	/	+1	+2	+3
<b>TOP</b>	/	/	+1	+2
<b>Bandits</b>	-3	-2	-1	0
<b>Forces de défenses</b>	/	/	+1	+2

<b>En no man's land</b>				
	<b>NA 0</b>	<b>NA 1</b>	<b>NA 2</b>	<b>NA 3</b>
<b>PubSec</b>	/	/	/	-1
<b>TOP</b>	/	/	/	/
<b>Bandits</b>	+2	+2	+2	+2
<b>Forces de défenses</b>	/	-1	0	+1

<b>Dans la couronne extérieure</b>				
	<b>NA 0</b>	<b>NA 1</b>	<b>NA 2</b>	<b>NA 3</b>
<b>PubSec</b>	/	/	-1	0
<b>TOP</b>	/	/	/	0
<b>Bandits</b>	+1	+1	+2	+2
<b>Forces de défenses</b>	/	/	/	+1

## Exploration des Néantres

L'exploration des Néantres est très dangereuse et se déroule selon un système temporel rigoureux. Le déroulement d'une exploration d'une Néantre est divisé en heure. L'équipe d'agent décide, toutes les heures, de l'activité qu'ils souhaitent entreprendre, ou s'ils veulent continuer ou arrêter l'activité qu'ils avaient commencée. À chaque heure, quoi qu'ils fassent, les agents ont une certaine chance de prendre des dégâts de corruption et de se faire attaquer par un groupe d'êtres éthériques.

La quantité de dégâts de corruption et la nature des groupes qui attaquent les joueurs sont déterminés par le niveau de stabilité de la Néantre. Le niveau de stabilité d'une Néantre varie naturellement au cours de l'exploration de la Néantre par les agents. Il arrive cependant que certaines actions des agents diminuent ou augmentent la stabilité de la Néantre.

Le niveau de stabilité va de 5 (très stable) à 0 (très instable). Chaque heure, le MJ jette une pièce déterminant si la stabilité augmente ou diminue. Le calcul des dégâts de corruption et de la probabilité d'attaque est fait après le jet de pièce. Le tableau ci-dessous représente les effets des différents niveaux de stabilités.

Certaines capacités explosives et différentes armes explosives peuvent déstabiliser une Néantre, plus l'explosion est importante, plus le risque est élevé. Une explosive infligeant nd4 ne cause pas de déstabilisation, d6 50 % d'augmenter de 1, d8 100 % d'augmenter de 1, d12 50 % d'augmenter de 2.

<b>Niveau de stabilité</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Chance d'attaque</b>	10 %	20 %	30 %	40 %	50 %	60 %
<b>Niveau ennemi</b>	Nv. joueurs + 1	Nv. joueurs + 2	Nv. joueurs + 2	Nv. joueurs + 3	Nv. joueurs + 3	Nv. joueurs + 4
<b>Dégâts corruption</b>	-1	-1	-2	-2	-3	-3

## Effets de corruption

À chaque fois qu'un agent atteint un nouveau seuil de corruption, il subit un effet de corruption aléatoire correspondant à son seuil de corruption. L'effet de corruption est déterminé à l'aide d'un d20 et du tableau ci-dessous.

Résultat d20	1 <sup>er</sup> seuil de corruption	2 <sup>e</sup> seuil de corruption	3 <sup>e</sup> seuil de corruption
1	L'agent perd la moitié de son énergie	Réduit l'énergie de l'agent à 0	Enracinement éthérique
2	L'agent subit 1d4 points de dégâts	L'armure portée par l'agent est détruite	Menottes éthériques
3	L'agent tombe à terre	L'arme de l'agent est détruite	Diminution éthérique
4	L'agent subit 1d4 points de dégâts	-1 défense	Destruction métabolique
5	L'agent a un malus de -2 à chaque jet d'initiative	-1 attaques	Ravage immunitaire
6		-1 perspicacité	Cécité éthérique
7		-1 verve	Surdité éthérique
8	L'agent perd la moitié de son énergie	-1 connaissance	Corruption faciale
9		-1 modélisation	Amnésie éthérique
10		-1 anomalie	Brouillard mental
11	L'agent a un malus de -2 à chaque jet d'initiative	-1 impact	Atrophie musculaire
12	L'agent perd la moitié de son énergie	L'agent attaque un allié aléatoire une fois	Potentiel altéré
13		L'armure portée par l'agent est détruite	Psychose éthérique
14	L'agent subit 1d4 points de dégâts	-1 attaques	Aphasie éthérique
15		-1 impact	Daltonisme éthérique
16	L'agent a un malus de -2 à chaque jet d'initiative	L'agent attaque un allié aléatoire une fois	Résistance médicamenteuse
17		-1 verve	Os de verre
18	L'agent a un malus de -2 à chaque jet d'initiative	-1 modélisation	Bras éthérique
19	L'agent subit 1d4 points de dégâts	Réduit l'énergie de l'agent à 0	Vision éthérique
20	L'agent perd la moitié de son énergie	L'arme de l'agent est détruite	Vaccin éthérique

**Enracinement éthérique** : l'agent perd définitivement l'usage d'une de ses jambes. Sa vitesse de déplacement diminue de 3 m.

**Menottes éthériques** : l'agent perd définitivement l'usage d'un de ses bras. L'agent ne peut plus manier que des armes à une main.

**Ravage immunitaire** : pour le reste de la partie, l'agent subit deux fois plus de dégâts d'éther dans les Néantres et de la part des ennemis.

**Cécité éthérique** : L'agent perd définitivement l'usage d'un de ses yeux, résultant en un malus de -3 lors des jets d'attaques à distance et de perspicacité visuelle.

**Surdité éthérique** : l'agent perd définitivement l'usage d'une de ses oreilles, résultant en un malus de -3 lors des jets de perspicacité acoustique et -1 lors des jets de verve.

**Corruption faciale** : la corruption éthérique défigure l'agent, résultant en un malus de -3 aux jets de verve avec des PNJs antagonistes et neutres.

**Amnésie éthérique** : l'agent subit une amnésie sélective entraînant une grande perte de connaissance. L'agent subit un malus de 1d4 - 1 lors des jets de connaissances.

**Diminution éthérique** : les PV max de l'agent sont réduits de moitié, arrondie l'entier supérieur.

**Brouillard mental** : la cognition de l'agent est handicapée de façon permanente résultant en un malus de -3 aux jets de modélisation.

**Atrophie musculaire** : la masse musculaire s'atrophie de façon permanente résultant en un malus de -1 en défense et -2 en attaque.

**Potentiel altéré** : le potentiel de l'agent est altéré de façon permanente l'empêchant de dépasser le niveau 5.

**Psychose éthérique** : l'agent subit régulièrement des crises de schizophrénie paranoïde qui le forcent à attaquer ses alliés. Les effets de la psychose sont entièrement mitigés si l'agent prend des antipsychotiques.

**Destruction métabolique** : l'énergie max de l'agent est réduite de moitié, arrondi à l'entier supérieur.

**Aphasie éthérique** : l'agent est atteint d'aphasie partielle : ses discours perdent en cohérence, résultant en un malus de -3 aux jets de verve dans toutes les situations.

**Daltonisme éthérique** : l'agent perd la vision de toutes les couleurs.

**Résistance médicamenteuse** : les médicaments utilisés par l'agent sont moitié moins efficaces.

**Os de verre** : les os de l'agent sont moins résistants : chaque attaque reçue a une chance de casser un os.

**Bras éthérique** : l'agent se voit pousser un bras éthérique dont il a le contrôle.

**Vision éthérique** : l'agent peut voir les fluctuations de courants éthériques.

**Vaccin éthérique** : les dégâts de corruption subits par l'agent sont réduits de moitié, arrondie à l'entier supérieur.

Les effets de la corruption éthérique sont généralement évidents à première vue. Cependant, certains maux causés par la corruption ne sont visibles que dans certaines conditions. Lorsque le MJ annonce qu'un agent a été corrompu, il décrit le processus de la corruption mais ne donne pas explicitement les effets de la corruption. Il ne révèle ses effets que quand ils deviennent évidents : lorsque le joueur subit des dégâts, fait un jet de caractéristique... Si les joueurs veulent apprendre les effets de la corruption qui les afflige avant qu'elles deviennent un problème, il existe des PNJs spécialistes de la corruption qui peuvent leur donner un diagnostic.

# Les Néantres

Cette partie est dédiée à la présentation des Néantres qui peuvent être utilisées et explorées. Chaque section correspond à une Néantre et à ses Néantres compagnes.

## Néantres Crétoise

La Néantre crétoise est située dans les ruines de l'ancienne capitale, à l'est de la Nouvelle-Eridu, proche du Quartier Janus. Elle est de taille moyenne et peu dangereuse, une de ses compagnes étant plus dangereuse. Cette Néantre et ses compagnes sont relativement stables à un niveau d'instabilité de 0.

## Néantre des jumelles

La Néantre des jumelles est une Néantre de relativement petite taille, englobant les tours des jumelles danseuses. Il s'agit d'une Néantre peu dangereuses et dont la taille se réduit, laissant paraître des parties des anciennes tours des jumelles danseuses. Ainsi, elle commence à un niveau de stabilité de -2 (même caractéristiques que niveau 0 mais décale l'avancement de l'instabilité de 2 niveaux).

## Néantre du cul-de-sac

La Néantre du cul-de-sac est la plus dangereuse des Néantres Crétoises. Non par sa taille ou son instabilité mais parce qu'elle est hantée par un être éthéré très puissant appelé « le boucher du cul-de-sac » (cf. le chapitre PNJs). Ainsi, à chaque fois que les agents se font attaquer par des êtres éthérés dans cette Néantre, il y a 50 % de chance (pile ou face) qu'il s'agisse du boucher.

## Néantre de la quatorzième rue

Néantre de petite taille et peu dangereuse englobant la quatorzième rue de l'ancienne capitale.

## Néantre Lemnienne

La Néantre Lemnienne se trouve au large de la Nouvelle-Eridu, au nord du Quartier du Trône, sur l'île lemnienne. Elle est relativement proche de la péninsule de Waifei et ses différentes Néantres compagnes y causent souvent des soucis. Une industrie minière basée à Waifei s'y est cependant développée, rendant son accès relativement simple et sécurisé.

Certaines parties de cette Néantre sont sous le contrôle de Porcelumex, une entreprise qui exploite les ressources de Porcelume. Ces zones sont gardées et inaccessibles au public non-autorisé.

## Néantre du Port Elpis

Une Néantre qui se trouve au large du Port Elpis, peu d'information à son sujet sont connues. Elle a englobé une ancienne zone industrielle portière et est, par conséquent composé de labyrinthes de containers, de quais qui ne mènent nulle part et d'un gigantesque phare dont la lumière ne guide plus personne.

## Néantre Pursenas

Positionnée à une bonne distance de toute activité humaine, la Néantre Pursenas et sa compagne Melinoë présente la propriété unique d'un éther qualifié d'« irradiant ». L'éther irradiant est une forme d'éther aux propriétés corruptrices décuplées : cet éther est capable de corrompre la matière minérale comme organique, lavant de toute couleur l'intégralité du paysage en son sein.

L'éther irradiant présente, de plus, la propriété de complètement déstabiliser l'espace : le paysage y est déconcertant, non-euclidien et une Carotte normale ne permet pas d'en sortir. Une Carotte « irradiante » a été développée par l'institut de l'étoile blanche spécifiquement dans l'optique de résoudre le problème des Néantres irradiante.

Lors de l'exploration de la Néantre Pursernas et de sa compagne Mélinoë, les agents et subissent +1 dégât d'éther en plus des dégâts habituels.

## Néantre Mélinoë

Compagne de Pursernas, elle en hérite les propriétés. Tout ce que nous savons sur Pursernas nous provient de l'étude et de l'exploration de Mélinoë. Il s'y est développé un camp de chercheur et d'investigateurs explorant régulièrement Mélinoë dans le but de mieux comprendre le phénomène d'éther irradiant.

Les voyages fréquents des scientifiques rendent à la fois la Néantre moins peuplé d'êtres éthériques (-10 % de chance d'attaque) et moins stable (commence au niveau de stabilité 2).

## Néantre Papago ou « le labyrinthe divin »

Une Néantre gigantesques aux multiples campagnes qui s'étendent partout dans la Couronne Extérieure. Ces Néantres sont peu explorées par les scientifiques en raison de leur distance de la ville. Elles présentent cependant des risques quotidiens pour les habitants de la Couronne Extérieure. Par conséquent, les différents gangs de bikers de la région s'y rendent relativement souvent pour régler les problèmes de leurs paires.

Papago et ses campagnes sont en constante expansion et pourrait devenir un problème pour la Nouvelle-Eridu si cette expansion ne diminue pas.

## Néantre de Solove

Aucune information n'est disponible à son sujet. Le MJ est donc libre de l'utilisé à sa discrétion.

## Proxy

Les Néantres sont de véritables labyrinthes dont la configuration change constamment, il est absolument impossible d'en sortir sans guide. Ces guides sont des Proxys qui assistent les agents par l'intermédiaire d'un Bangbou. Ce Bangbou contient un Carotte contenant les informations nécessaires pour sortir d'une Néantre.

Si le Bangbou est détruit et la Carotte est perdue, les agents seront incapables de sortir de la Néantre.

Les Proxys sont généralement ceux qui contactent et embauchent les agents pour accomplir différentes missions. Cependant, si les joueurs veulent s'aventurer dans une Néantre pour des raisons personnelles, ils peuvent chercher à contacter un Proxy. Pour plus d'information sur les Proxys, consulter le chapitre sur les PNJs, dans la section Proxy.

# Objets

## Monnaie

La monnaie utilisée à la Nouvelle-Eridu et ses alentours est le Denny (Ð). Tous les commerces, légaux ou illégaux, acceptent le Denny. L'avancement technologique de la société ayant rendu la monnaie physique caduque, l'échange de Denny est entièrement virtualisé et passe par l'utilisation de cartes bancaires similaires à celle de notre monde.

## Commerces franchisés

Les commerces franchisés sont des magasins proposant les mêmes articles aux mêmes prix partout dans la Nouvelle-Eridu. Ils assurent une source d'objets du quotidien rapide et bon marché. La plupart étant géré par des êtres mécaniques, ils sont ouverts à toutes les horaires du jour et de la nuit.

### 141

141 est un magasin de proximité géré par un trio de Bangbous. On peut y trouver de quoi manger et boire mais pas beaucoup plus.

Objet	Prix	Effets	Notes
Nouilles instantanées (une portion)	100 ₰	+2 PV (hors combat)	
Boisson énergisante	50 ₰	+1 én. (hors combat)	
Bomb Cola	50 ₰	+2 én. (hors combat)	Exclusif à Nouvelle-Eridu
Leman	50 ₰	+1 én. (hors combat)	
Instant Coff Café	50 ₰	+1 én. (hors combat)	
Mao Cao Shui	75 ₰	+2 én. (hors combat)	Exclusif à Waifei
Nitro Fuel	75 ₰	+2 én. (hors combat)	Exclusif à la Couronne Extrérior

### JC Pharmacy

JC Pharmacy est une pharmacie qui distribue des essentiels de soins. JC pharmacy emploie des humains et est, par conséquent, seulement ouvert de 9h00 à 23h00.

Objet	Prix	Effets	Notes
Kit de premiers secours	500 ₰	+5 PV	En combat, passe le tour du joueur qui l'utilise. 3 utilisations.
Injection de résistance à la corruption	1000 ₰	Réduit tous les dégâts de corruptions de 1 point	Dure 5 heures, non cumulables
Antibiotique	750 ₰	Supprime un malus de corruption de 1 <sup>er</sup> seuil.	Ne peut pas être utilisé en combat
Multi-vitamines	1500 ₰	Augmente le maximum d'énergie d'un agent de 2 points pendant une journée	
Stimulants	2000 ₰	+5 én.	Addictif
Antidouleurs	2000 ₰	Permet de survivre avec des PV négatifs. Si l'agent n'a pas récupéré des PV positifs après 1 heure, il perd conscience.	Addictif
10 anti-psychotiques	1500 ₰	Mitige les effets de la psychose pendant 12 heures.	

### Coff Café

Tin Master propose une grande sélection de cafés pour tous les goûts. Tous les cafés y coûtent 450 ₰, et donnent +3 én. Coff Café est un lieu de congrégation de beaucoup d'habitants de la Nouvelle-Eridu et Tin Master est très friand de ragots et rumeurs ce qui fait de Coff Café un point d'information privilégié pendant une enquête.

## Box Galaxy

Magasin d'armes déguisé en magasin de jouets et de produits dérivés. Les vendeurs y sont discrets, efficaces et compétents. Box Galaxy étant une entreprise parfaitement honnête, ils ne traitent qu'avec les agents disposants de permis de port d'armes et ne vendent pas d'explosifs, de lance-flamme ou tout autres armes illégales.

	Objets	Prix	Description	Notes	Attribut
Corps à corps	Armes blanches à lame courte	1000 ₰	1d4 dég. 1 dég. Conf.	Une main, akimbo	Physique, glace (+200 ₰)
	Armes blanches à lames longues	2000 ₰	1d6 dég. 1 dég. Conf.	Deux mains	Physique, glace (+200 ₰)
	Armes contondantes légères	800 ₰	1 dég. 1d4 dég. Conf.	Une main, akimbo	Physique, glace (+200 ₰)
	Armes contondantes lourdes.	1600 ₰	2 dég. 1d6 dég. Conf.	Deux mains	Physique, glace (+200 ₰)
Courte et moyenne portée	Arcs et arbalètes	2500 ₰	1d6 + 1 dég.	Deux mains, 15 m.	Physique, glace (+200 ₰)
	Arme à feu de courte et moyenne portée	5000 ₰	1d4 + 2 dég.	Une main, 15 m., akimbo	Physique, feu
	Arme à énergie de courte et moyenne portée	5000 ₰	1d8 + 1 dég.	Une main, 15 m.	Éther
	Tasers	800 ₰	1d4 dég. 3 dég. Conf.	Une main, 5 m.	Électrique
	Manipulateur de champs électromagnétiques	6000 ₰	2d4 dég. 1 dég. Conf.	Deux mains, 5 m.	Électrique
	Condensateur d'éther	12 000 ₰	1d8 dég. 1 dég. Conf.	Deux mains, 15 m.	Éther
Longue portée	Arme à feu longue portée	8000 ₰	1d12 dég.	Deux mains, 30 m.	Physique, feu
	Arme à énergie longue portée	10 000 ₰	1d10 dég. 2 dég. Conf.	Deux mains, 30 m.	Éther

## Pu Tang Gu

Pu Tang Gu est un restaurant de ramen. Toutes les soupes qui y sont vendues coûtent 500 ₰ et restaurent 4 PV. Il s'agit, comme Coff Café, d'un lieu de congrégation pour beaucoup de citoyens. L'ambiance y est cependant beaucoup plus intime et privée et le patron, Chop, ne donne pas facilement les informations de sa clientèle.

## Commerces uniques

### Contrebande

Il existe de nombreux réseaux de contrebande à la Nouvelle-Eridu, et ils convergent tous dans la couronne extérieure. Il est possible de s'y procurer une grande variété d'objets illégaux : drogues expérimentales, armes jugées trop dangereuses, Bangbous illégalement modifiés, etc.

Bien que la propagande permet de se procurer des objets rares ou uniques, les contrebandiers ne sont pas aussi honnêtes et ne répondent pas aux mêmes lois que les autres marchands de la Nouvelle-Eridu. Par conséquent, les objets que les agents recherchent ne sont pas forcément en stock, leurs prix sont aussi stables que l'humeur de leurs vendeurs et il est évidemment illégal d'être en leur possession.

Les réseaux de contrebande sont une bonne façon pour un MJ d'introduire des objets rares et uniques dans la partie. La liste dans le tableau ci-dessous représente les objets généralement stockés par les contrebandiers, mais il ne s'agit que de suggestions.

<b>Objets</b>	<b>Prix</b>	<b>Notes</b>
Bangbou avec Carotte	2 000 ₰ – 10 00 ₰	Des Bangbous contenant des Carottes récupérés dans des Néantres par des pillards auprès de cadavres d'agents. La Carotte contient des informations pour une Néantre aléatoire que seul un Proxy peut décrypter. Le Bangbou est hors-service.
Lance-flamme	4 000 ₰ – 8 000 ₰	2d4 dégât, 5 m, deux mains, feu
5 battons de dynamite	2 000 ₰	2d12 dégâts dans un rayon de 5, met 2 tours à exploser.

## Magasins de prothèses

Il arrive qu'au cours de leurs aventures, les agents perdent l'usage d'un de leur membre ou de leur sens. Dans ces cas, la technologie peut être une solution : certains magasins proposent la construction de prothèse entièrement fonctionnelles. Les prix sont, naturellement, à la hauteur du service rendu et il est donc déconseillé de se reposer sur l'existence de prothèse comme raison pour perdre ses membres.

<b>Prothèse</b>	<b>Prix</b>
Œil fonctionnel	100 000 ₰
Œil de verre	500 ₰
Bras fonctionnel	50 000 ₰
Bras factice	1 000 ₰
Jambe fonctionnelle	30 000 ₰
Jambe de bois	50 ₰
Jambe articulée	2 500 ₰
Oreille	100 000 ₰

Les prothèses fonctionnelles doivent être installées à l'hôpital par un chirurgien.

## Services

En plus des différents commerces qui vendent des biens, certains commercent donnent des services aux agents.

### Services médicaux

En plus des pharmacies qui rendent des services médicaux de base, les cliniques médicales offrent une variété de services répondant aux problèmes plus sérieux.

## Soins étheriques

Quand les antibiotiques ne sont plus assez pour guérir les effets de la corruption, certaines cliniques proposent des traitements spécifiques permettant de diminuer les effets de corruption de 3<sup>e</sup> seuil et de guérir les effets de corruption de 2<sup>e</sup> seuil. Il est aussi possible d'y réduire le taux de corruption des agents à 0.

De plus, des spécialistes proposent leur expertise pour identifier les effets de corruption qui affligent les agents, avant de les découvrir au beau milieu d'un combat, quand il est trop tard.

Les prix de ces différents services diffèrent d'établissement à établissement et sont souvent à la hauteur de la difficulté de l'opération. Le tableau ci-dessous en donne les ordres de grandeur. Les cliniques de soins étheriques ne sont pas ouvertes partout, la plupart se trouvant au cœur de la Nouvelle-Eridu, et elles ne proposent pas toutes tous les services présentés ci-dessous.

Service	Prix	Effet	Durée
Soin corruption	850-1200 ₰/corruption	Réduit les points de corruption.	Instantané
Diagnostique	1500-3000 ₰	Identifie les effets de la corruption	Instantané-quelques jours
Guérison 1 <sup>er</sup> seuil	750 ₰	Guéris les effets de corruption de 1 <sup>er</sup> seuil.	Instantané
Guérison 2 <sup>e</sup> seuil	1500-2000 ₰	Guéris les effets de corruption de 2 <sup>e</sup> seuil	1 journée d'hospitalisation
Mitigation 3 <sup>e</sup> seuil	Cas par cas	Mitige les effets de corruption de 3 <sup>e</sup> seuil, si possible	1 semaine d'hospitalisation

## Hôpitaux

Les hôpitaux proposent une variété de service, décrit ci-dessous. Tous les hôpitaux ne proposent pas tous les ces services. Les services spécialisés ne se trouvant que au cœur de la Nouvelle-Eridu.

Service	Prix	Effet	Durée
Réanimation	2000 ₰	Réanime un agent ayant perdu connaissance, lui rendant la moitié de ses PV	1 journée
Soin corruption	850-1200 ₰/corruption	Réduit les points de corruption.	Instantané
Installation de prothèse	20 000 ₰	Installe une prothèse, la prothèse doit être payée par l'agent	2 journées
Soins	100 ₰/PV	Soigne l'agent	1 jour/20 PV

# Capacités

## Capacités EX

### Mini trou noir.

Éther, 5 énergies, action primaire + secondaire, nécessite un condensateur étherique.

invoque une sphère d'un rayon de 3 m qui inflige des dégâts d'éther à tous les personnages en son sein.

Les personnages et les objets d'un poids inférieur à 50 kg sont attirés vers le centre de la sphère.

Les personnages à l'intérieur de la sphère subissent 1d4 dégâts d'éther et doivent réussir un test de défense d'ID 4 pour ne pas tomber à terre.

La sphère disparaît à la fin du deuxième tour de son apparition

### **Soins.**

Support, 2 énergies, action primaire + sociale.

Soigne un personnage de nd4 PV, avec n le niveau de l'agent.

### **ZZZ on ice.**

Glace, 2 énergies.

Invoque une plaque de givre circulaire d'un rayon de 5 m. Les personnages qui marchent sur la plaque de givre doivent réussir un test d'ID 5 pour ne pas tomber.

### **Coup de grâce.**

Attaque, n énergie.

Si un personnage a n PV ou moins, l'agent peut utiliser coup de grâce pour le tuer en un coup.

### **Relais**

Support, 2 énergies.

L'agent passe son tour et choisi un autre agent. L'agent choisi joue un tour de jeu en plus de son tour habituel.

## **Capacités ultimes**

## **Capacités passives**

# **Personnages non-joueurs**

La classe des PNJs est très diverse et il est possible d'en faire plusieurs nomenclatures. Nous introduisons donc, en début de chapitre, les différentes classes distinctives pour décrire les différents PNJs.

Premièrement, les personnages peuvent être des alliés, neutres, antagonistes ou ennemis. Ces 4 classes ne sont pas strictes et permanentes, le même PNJ peut passer d'allié à antagonistes ou d'ennemi à neutre. Les alliés sont des PNJs qui veulent le bien du groupe et, s'ils sont des combattants, les aider au combat. Un PNJ peut devenir un allié du groupe après qu'ils ont été aidés par le groupe ou il peut simplement vendre ses services de mercenaire. Les PNJs neutres représentent la majorité des PNJs rencontrés : ils ne connaissent pas encore les agents joueurs et forment une opinion lors de leurs interactions avec le groupe. Les antagonistes sont des PNJs qui, malgré leur opposition idéologique ou stratégique avec le groupe, ne sont pas nécessairement violents : ils usent de manipulation, de stratagèmes, etc. pour antagoniser la progression des joueurs. Le statut d'antagoniste d'un PNJ n'est pas nécessairement évident pour les joueurs. Enfin, les PNJs ennemis sont des personnages qui attaquent généralement les joueurs sans avertissement et sans raison stratégique ou idéologique particulière. Il s'agit généralement de bandits de grand chemin, de raider des Néantres ou d'êtres éthériques, qui voient le groupe de joueur comme une victime comme une autre.

Deuxièmement, une autre distinction opérante dans ce bestiaire est l'opposition entre les PNJs humains, mécaniques et éthériques. Cette distinction est surtout utile lors des combats pour calculer les résistances et faiblesses des personnages en combat. Il est, cependant, aussi possible de voir cette classe comme une échelle d'intellect : les humains et androïdes sont plus intelligents que les êtres éthériques, qui sont plus intelligents que les êtres mécaniques (non IA).

# Neutres

## Proxys

Les proxys sont des personnes capables d'aider les agents à naviguer les Néantres et d'en sortir. Ils servent généralement d'intermédiaire entre les agents et demandeurs d'aide afin de résoudre les problèmes liés aux Néantres dont les institutions officielles ne s'occupent.

Les proxys ne sont pas légalement autorisés à naviguer les Néantres et leur travail est donc fait dans l'ombre, la plupart sont entièrement anonymes et ne rencontrent jamais leurs clients en personne.

Il existe cependant des moyens conventionnels et connus de tous pour contacter un proxy pour lui demander de l'aide : poster une requête sur Inter-noeud. En tant qu'agent, les proxys savent qu'ils peuvent contacter les joueurs pour les embaucher. Il est cependant possible que certains agents aient des liens privilégiés avec leur proxy.

## Antagonistes & ennemis

Les antagonistes et les ennemis disposent chacun d'une fiche de personnage minimaliste, utilisée par le MJ pour résoudre les combats. Quand un ennemi est vaincu, il donne 15 fois son niveau en XP aux agents.

## Êtres éthériques

### Tyrfing

<b>PV</b>	4	<b>Vitesse de déplacement</b>	5 m/t	<b>Nature</b>	Être éthérique
<b>Énergie</b>	2/4	<b>Régénération d'énergie</b>	2 én/t	<b>Niveau</b>	1/4
<b>Défense</b>	0				
<b>Attaque</b>	0				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Attaque simple :</b> 2 pts. én. – CàC – 1d4 dég. + 1 dég. Corr.					
<b>Attaque puissante :</b> 4 pts. én. – CàC – 2 + 1d4 dég. + 2 dég. Corr.					

### Alpeca

<b>PV</b>	4	<b>Vitesse de déplacement</b>	5 m/t	<b>Nature</b>	Être éthérique
<b>Énergie</b>	2/4	<b>Régénération d'énergie</b>	2 én/t	<b>Niveau</b>	1/4
<b>Défense</b>	0				
<b>Attaque</b>	0				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Attaque simple :</b> 2 pts. én. – 10 m. – 1d4 dég. + 1 dég. Corr.					
<b>Attaque puissante :</b> 4 pts. én. – 10 m. – 2d4 dég. + 1 dég. Corr.					

## Faun

<b>PV</b>	12	<b>Vitesse de déplacement</b>	3 m/t	<b>Nature</b>	Être éthérique
<b>Énergie</b>	4/6	<b>Régénération d'énergie</b>	2 én/t	<b>Niveau</b>	1/2
<b>Défense</b>	-1				
<b>Attaque</b>	+1				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Attaque puissante :</b> 4 pts. én. – 3 m. – 2d4 dég. + 2 dég. Corr.					

## Hoplitai

<b>PV</b>	8	<b>Vitesse de déplacement</b>	3 m/t	<b>Nature</b>	Être éthérique
<b>Énergie</b>	2/4	<b>Régénération d'énergie</b>	2 én/t	<b>Niveau</b>	1
<b>Défense</b>	+2				
<b>Attaque</b>	-2				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Attaque normale :</b> 4 pts. én. – 2 dég.					
<b>Provocation :</b> 2 pts. én. – force 1 agent à attaquer ce personnage pendant 1 tour.					

## Blastcrawler

<b>PV</b>	1	<b>Vitesse de déplacement</b>	6 m/t	<b>Nature</b>	Être éthérique
<b>Énergie</b>	0/1	<b>Régénération d'énergie</b>	1 én/t	<b>Niveau</b>	1
<b>Défense</b>	-2				
<b>Attaque</b>	0				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Autodestruction</b> 1 pt. Én – 1d6 dég. + 2 dég. Corr., ce personnage meurt					

## Mandrake

<b>PV</b>	8	<b>Vitesse de déplacement</b>	0 m/t	<b>Nature</b>	Être éthérique
<b>Énergie</b>	4/4	<b>Régénération d'énergie</b>	2 én/t	<b>Niveau</b>	1
<b>Défense</b>	0				
<b>Attaque</b>	-5				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Soutien attaque :</b> 4 pts. én. – 10 m. – Donne un bonus de +1 à l'attaque d'un allié.			<b>Dégage :</b> 2 pts. én. – CàC – Repousse les ennemis proches de 5 m., s'ils sont interrompus, ils subissent 1d4 dég.		
<b>Soutien défense :</b> 4 pts. én. – 10 m. – Donne un bonus de +1 à la défense d'un allié.					

## Humanoïdes

### Soldats renégats

<b>PV</b>	8	<b>Vitesse de déplacement</b>	9 m/t	<b>Nature</b>	Humain
<b>Énergie</b>	2/4	<b>Régénération d'énergie</b>	2 én/t	<b>Niveau</b>	1/4
<b>Défense</b>	0				
<b>Attaque</b>	0				
<b>Actions en combat :</b>					
<b>Soutien attaque :</b> 4 pts. én. – 10 m. – Donne un bonus de +1 à l'attaque d'un allié. <b>Soutien défense :</b> 4 pts. én. – 10 m. – Donne un bonus de +1 à la défense d'un allié.			<b>Dégage :</b> 2 pts. én. – CàC – Repousse les ennemis proches de 5 m., s'ils sont interrompus, ils subissent 1d4 dég.		