

# ZUKUNFT



## ZUKUNFT – Hésiter, Anticiper, Traquer, Éliminer

### Zeitgeist

Dans un futur proche, définitivement devenu ultraviolet à la suite d'une faillite financière mondiale qui a précipité la chute de la très grande majorité des états, ils ne sont qu'une poignée à disposer du **Don**. Recrutés par l'**Agence** qui leur attribue un nom de code qui remplace leur identité originelle, ils ont pour but d'affronter et d'éradiquer « **la Menace** », une organisation secrète à propos de laquelle extrêmement peu de choses sont connues et dont on dit qu'elle pourrait être à l'origine de l'**Effondrement**.

### L'Effondrement

La beauté sans faille du monde numérique est parvenue peu à peu à séduire l'ensemble de l'humanité. Afin de rentrer de plain-pied dans le 21<sup>ème</sup> siècle, il était évident qu'il fallait tourner le dos aux réalités bassement matérielles incarnées par les antiques espèces sonnantes et trébuchantes. Même la monnaie scripturale classique possédait ce je-ne-sais-quoi de suranné qui la condamnait à brève échéance. Il était donc grand temps de passer aux blockchains et aux cryptomonnaies à l'échelle mondiale. Un système qui ne présentait que des avantages et qui était réputé inviolable... Une réputation qui a été proprement taillée en pièces le jour du « grand braquage » au cours duquel les principaux coffres-forts numériques mondiaux ont été dévalisés en une fraction de seconde. En l'espace de quelques heures, le système financier international s'est effondré comme un château de cartes, victime d'un effet domino incontrôlable.

## Le Monde d'Après

Depuis lors, suite à l'effondrement des principales institutions, le troc et la loi du plus fort ont repris leurs droits un peu partout sur Terre. Bien que toujours avancé technologiquement, le monde est devenu une gigantesque jungle au sein de laquelle la course à l'armement est devenue la règle et où les faibles n'ont plus leur place. Quelles que soient les ressources, la pénurie guette en permanence, l'outil industriel d'antan n'étant plus que l'ombre de lui-même. Les multinationales du temps jadis n'ont pas survécu à l'apocalypse financier et seuls la débrouille et le système D permettent de maintenir les appareils et véhicules en état de fonctionner.

### Les Agents

Les joueurs incarnent des membres de l'Agence dotés du Don : la capacité à percevoir l'avenir proche de manière plus ou moins précise et qui leur permet d'être particulièrement efficaces dans leurs missions en plus de leurs facultés d'exception dans les domaines du combat, de la perception, du charisme et du pilotage. Des missions complexes qui nécessitent le plus souvent de mener des enquêtes tortueuses en milieu urbain pour déterminer où se terrent les séides de la Menace afin de les éliminer définitivement ou de les empêcher de parvenir à leurs fins.

### Compétences & Constitution

Les PJ sont définis par seize Compétences regroupées dans quatre familles (Physique, Combat, Mental, Cognition) graduées de -3 à +3 qui permettent de couvrir toutes les actions. La Constitution permet de calculer les Seuils de Vie (Grave, Critique, Mortel). De là découlent les Niveaux de

Blessures. Un personnage gravement blessé subit un Malus. Un personnage en Critique est inconscient.

## Actions

Résoudre une action nécessite de jeter un dé dont le nombre de faces dépend des circonstances qui confèrent des Bonus et des Malus au jet. Pour une Difficulté standard, on part du D8 : pour chaque Bonus, on passe au dé inférieur (D6 puis D4) ; pour chaque Malus, on passe au dé supérieur (D10, D12 puis D20). Les Bonus et Malus s'annulent. Une Compétence à +1 est considérée comme un Bonus, une à -2 confère deux Malus.

Avant le jet, le joueur doit annoncer un chiffre compris entre 1 et le nombre de faces du dé jeté. Si le dé tombe sur cette face c'est une réussite critique qui produit un effet spectaculaire (en particulier s'il y a des Dommages à suivre). Avec un écart de 1, c'est une réussite normale. Un écart de 2 indique soit une réussite avec un effet négatif, soit un échec avec un effet positif (à la discrétion du MJ). Au-delà c'est un échec.

Le meneur n'effectue jamais de jet de dé et quantifie les obstacles et les oppositions avec une valeur de Malus plus ou moins élevée.

## Zeichen

Ils symbolisent le Don et se présentent sous la forme de jetons de Poker (ou de cartes à jouer). Ils permettent d'ajuster le résultat du dé pour se rapprocher de la prédiction. La dépense d'un Zeichen augmente ou diminue d'un point la valeur du dé. Il n'est pas possible d'obtenir une réussite critique en dépensant des Zeichen.

Un Agent dispose de 7 Zeichen à la création. Il peut en dépenser autant qu'il le souhaite tant qu'il en possède encore. Il récupère un Zeichen lorsque le dé tombe sur une des deux valeurs extrêmes et lorsqu'il abat un séide ou accomplit une action majeure permettant de porter un coup dur à la Menace. Un objectif majeur permet aussi d'en récupérer un ou plusieurs.

## Dommages

Lorsqu'une attaque a réussi, on lance un dé dont le nombre de faces dépend de la puissance de l'attaque (arme, coup, explosion, collision...).

On retranche alors à ce score une éventuelle Protection puis on compare le résultat aux Seuils de Vie de la cible des dégâts. Dépasser le Seuil Grave permet d'infliger une Grave, le Critique une Critique... Deux Légères entraînent une Grave et deux Graves engendrent une Critique.

## Création

La création de personnage s'effectue en sélectionnant une Spécialisation et en répartissant des points dans les Compétences et la Constitution. Les Agents sont des êtres performants dont les Compétences sont rarement inférieures à 0.

Ils possèdent une Constitution de 5 alors qu'une personne moyenne en a une de 3. Cela leur confère des Seuils Grave, Critique et Mortel égaux à : 5, 10 et 15.

En outre, ils disposent d'un équipement complet et performants : armes, protections, appareils technologiques, véhicules blindés...

## Radio MJ

Les Agents seraient en réalité des individus génétiquement modifiés ou créés par l'Agence qui leur a implanté de faux souvenirs.

La Menace serait en réalité une nébuleuse qui s'oppose à ceux qui ont provoqué l'Effondrement et qui possèdent des moyens quasi-illimités leur permettant de s'entourer d'une armée de soldats génétiquement modifiés.

## Signe Rôlistologique

Biopunk ascendant Cyberpunk

## Inspirations

*A Clockwork Orange* d'Anthony Burgess et de Stanley Kubrick

*Cyber City Oedo 808* de Yoshiaki Kawajiri

*Elysium* de Neill Blomkamp

*Hardcore Henry* d'Ilya Naishuller

*The Matrix* des Wachowski

*Violence Jack* de Go Nagai et Osamu Kamijo