



DEGENESIS

LE JUGE, SA FILLE & LA PIE



Scénario pour DEGENESIS REBIRTH

Rédaction : Devilien

Cartes : Devilien

Relecture et correction : Samira

Playtest: Club l'anneau de méliau (Gagny 93)

Degenesis est un jeu de rôle édité en France par Edge.
Tous droits réservés.

En espérant que ce scénario puisse être utile à
certains joueurs de Degenesis, bon jeu !

DEVILIEN

v.2 Avril 2017

Le scénario "Le juge, sa fille & la pie" est destiné à un groupe de 4 à 5 PJ débutants ou plus aguerris. Le début se veut dirigiste mais la fin reste ouverte. Il se déroulera dans le protectorat en Borca. Tout d'abord à Harm, pour ensuite finir à Justicienne. Le meneur de jeu aura besoin des deux livres de base "Primal punk" & "Katharsys" pour s'imprégner de l'univers assez complexe du jeu.

EN QUELQUES MOTS

La fille d'un juge d'Harm a été enlevée par des Apocalyptiques. L'avocat engage donc les personnages par le biais de son réseau afin de la récupérer. Les pjs la retrouvent à Justicienne sur l'épave, mais pas en tant que captive. Elle est allongée dans les bras d'une Pie, et semble-t-il, tout à fait de son plein gré. Néanmoins, les ordres ont été clairs, ils doivent la ramener. Que feront les personnages ?

L'HISTOIRE POUR LE MJ

Léanne Bayer était une fille bien sous tout rapport, du point de vue de son père Aldebert. Belle, intelligente, il s'imaginait déjà la voir mariée à un juge tel que lui. Quel plus grand honneur. Le jeune Artus Hahn aurait bien fait l'affaire. Mais voilà, que du jour au lendemain elle disparaît et des objets de valeurs avec. Pour le père, sa fille Léanne s'est fait enlever. Mais la réalité est toute autre. En vérité, elle a été emboînée par une Pie de passage à Harm et s'est enfuie en emportant de quoi vivre un bout de temps sur les conseils avisés de l'apocalyptique en question.

Aldebert va donc engager un groupe (les pj) pour retrouver sa fille bien aimée. Ils devront d'abord enquêter auprès de ses amis Hélène & Artus à Harm. Ceux-ci les mèneront sur la piste du Ferrailleur Lobo dans un bar mal famé de



-la ville, tenu par des Apocalyptiques. Lobo a été l'amant de la belle disparue et depuis il noie son chagrin dans l'alcool et la brûlure. Lobo sait que Léanne a été emmenée par des apocalyptiques mais ils savent se montrer convaincants et le jeune Ferrailleur ne peut rien dire sans risquer sa vie. Les PJ devront user de tout leurs talents pour faire parler Lobo qui leur apprendra que Léanne a été conduite à Justicienne.

Le pj partiront dans les désolations pour Justicienne. Là bas, ils devront une fois de plus mener l'enquête pour trouver la pie responsable de la disparition de Léanne, ce qui les fera atterrir à l'épave dans le vieux port. L'épave est un bordel appartenant à la nuée des "Cavaliers de la poussière". Les pj retrouveront la disparue, ici dans les bras de la pie. Une chose est sûre, Léanne est très bien où elle est. Cette nouvelle vie de débauche lui plaît et elle ne compte pas remettre les pieds de sitôt à Harm pour supporter son vieux père. Pourtant Aldebert a été bien clair. Sa fille doit rentrer au bercail et tant qu'elle ne sera retournée pas à Harm, ils ne toucheront pas toute la récompense. Que feront les joueurs? Est ce qu'ils la laisseront vivre sa nouvelle vie, ne touchant pas toute la récompense et risquant au passage de s'attirer les foudres de l'avocat, n'ayant pas de nouvelle d'eux? Est ce qu'ils la ramèneront de force chez son père? Ce qui ne plaira pas aux apocalyptiques? La persuaderont-elle de les suivre? L'heure sera au choix et de leur choix dépendra bien des choses.

IMPLICATION

Les PJ ont été contactés par le juge. Soit directement car il les a déjà rencontrés auparavant et ceux ci lui doivent un service. Soit indirectement via une connaissance qu'il ont en commun. Il serait aussi plus commode que les pj viennent d'Harm et de ses alentours.

ACTE 1 : LE JUGE ET SA FILLE

1/L'EMBAUCHE

Les personnages vont être embauchés à Harm par l'avocat Adalbert Bayer (l'embauche peut se faire à un autre endroit mais vous devez essayer de rester dans les alentours de Justicienne. Une grande partie du scénario se déroulera là-bas et les pj devront s'y rendre). Aldebert se fait beaucoup de soucis. Sa fille unique a disparu depuis quelques jours et ce vieux juge a tendance à angoisser rapidement. Il fait donc contacter les personnages par le biais de ses contacts. Si le groupe de joueurs dispose d'un juge ou d'un spitalier, se sera parfait mais d'autre cultes pourront aussi faire l'affaire. Aldebert Bayer est un



homme d'âge mur, cheveux blanc, les yeux marrons. Plutôt svelte et d'une certaine élégance. Il propose 1000LC aux pj pour qu'ils retrouvent sa fille Léanne. 500LC d'avance, le reste quand ils la remmèneront. Les joueurs peuvent bien entendu essayer de négocier en faisant un test **CHA+négociation (3)**. Si le test est une réussite, Bayer sera prêt à aller jusqu'à 1400LC. L'avocat fera une description de Léanne dans les détails et pourra même fournir un portrait dessiné par ses soins. Il indique aux personnages que sa fille a le contact assez facile et n'a pas-

d'ennemis en ville. Il ne dispose que de peu d'informations sur la disparition. Il conseillera aux pj d'aller voir Artus & Héléna des amies de sa fille.



2/RECHERCHE

Les pj vont devoir commencer leurs enquêtes avec le peu d'information que leur a fourni Bayer. Ils voudront peut-être aller faire quelques courses avec l'avance qu'ils leur a été donnée et pourront trouver tout ce dont ils ont besoin en ville. Ensuite l'enquête peut commencer en interrogeant les amis de Léanne, Artus & Héléna.

Artus Hahn:

Artus est un jeune juge d'Harm d'un physique plutôt classique et habillé de la tenue classique des juges. C'est un collègue de travail d'Aldebert Bayer. Les pj pourront le trouver dans le bâtiment réservé aux juges ou à patrouiller en ville. Il n'est pas ce qu'on pourrait appeler un ami mais plutôt une connaissance de Léanne. Bien qu'il aurait voulu être bien plus, étant très amoureux d'elle en secret. Tout se passait bien jusqu'au jour où il lui déclara sa flamme et la demanda en mariage. Elle repoussa ses avances de façon très sèche et par la suite prit un malin plaisir à le snober. Suite à ça, ils n'eurent plus aucun contact.

Si les personnages décident d'interroger le Juge, il les prend de haut mais leur répond sans faire d'histoire se doutant que ceux-ci sont envoyés par Aldebert Bayer.

Héléna:

Héléna est une petite blonde rondouillarde, fille d'un marchand d'Harm. Les joueurs pourront la trouver chez elle dans les "beaux quartiers" ou-

du moins chez ses parents, où elle habite encore. Elle connaît Léanne depuis longtemps. Au premier abord, elle n'a pas grand chose à dire au pj. Ces derniers temps, Léanne lui rendait beaucoup moins visite mais elle prétend ne pas savoir pourquoi. Un test **d'INS+empathie (2)** révèle qu'elle ment. Pour en savoir plus, vous pouvez opter pour une petite séance de roleplay ou faire rouler les dés avec un test de **CHA+sédution (2)** ou **PSY+domination (2)**. Si le jet est une réussite, Héléna leur apprend que son amie fréquentait un jeune Ferrailleurs appelé Lobo et leur en fait une description complète. Elle a voulu cacher cette information car comme beaucoup le savent, les avocats ont une sainte horreur des Ferrailleurs qu'ils considèrent comme de la vermine. La jeune femme redoutait la réaction d'Aldebert Bayer et a donc préféré ne rien dire.

Lobo:

Lobo est Ferrailleur. Il est de taille moyenne, brun au yeux marrons et plutôt mignon, mais c'était sans compter la tchatche légendaire des pies. Il fréquentait Léanne depuis déjà un moment mais tout s'est écroulé du jour au lendemain. La Pie a bien fait son travail. Sa chère et tendre est maintenant partie et il passe le plus clair de son temps dans les bars de la ville à noyer son chagrin dans l'alcool et la brûlure. Les pj le retrouveront accoudé au comptoir de son barfavoris "lestone" à ses aouler autant qu'il le peut.

-Si les pj font dans la finesse pour trouver Lobo et n'envoient qu'une ou deux personnes repérer les lieux test **INS+perception (3)**, ou attendent que Lobo sorte du bar, ils éviteront l'affrontement.

-Au contraire si les pj ne font pas dans la discrétion en parlant à trop de monde ou en se faisant trop remarquer dans le bar. Des Apocalyptiques (À vous de voir le nombre en fonction de vos joueurs) qui sont au courant de l'histoire et surveille Lobo interviennent. Ils se montrent très hostiles à leurs égards et attaquent. Dès qu'un des pnj meurt ou que le combat tourne trop à leurs désavantages, ils s'enfuient (le but étant juste de mettre une

petite pression aux pj sans forcément faire de mort). Les pj n'auront aucun problème suite à la bagarre, Bayer étant juges les couvrira. Lobo explique que Léanne avait rencontré un autre homme. Très jaloux il a mené sa petite enquête pour finir par apprendre que c'était un Apocalyptique de la nuée des "Cavaliers de la poussière" nommé Angel et venant de Justicienne.

3/EN ROUTE POUR JUSTICIENNE

Le voyage vers Justicienne va durer quelques jours. Si les pj n'ont pas combattu à Harm, vous pouvez leur faire rencontrer un groupe de Léperos (voir PNJ à la fin du scénario). À vous de voir combien en fonction de vos joueurs. N'hésitez pas à décrire la rudesse du voyage. Les désolations sont dangereuses, faites en sorte qu'ils s'en souviennent. Improviser le reste du voyage de façon à les maintenir sous tension. Une meute de Gendos pourraient aussi les harceler, leur tourner autour de nuit ou même en journée sans forcément les attaquer.



ACTE 2 : LA FILLE ET LA PIE

1/OU EST ANGEL?

Arrivés à Justicienne les pj vont devoir retrouver le fameux Angel. Ils savent qu'Angel fait parti des "Cavaliers de la poussière". Avec un test **INT+légendes (2)** ou en posant les bonnes questions aux bonnes personnes, vos joueurs devraient apprendre que le terrain de jeu privilégié de cette nuée est l'épave qui se trouve dans l'ancien port de la ville, un quartier sous leur contrôle (voir page 287 du livre "primal punk" pour plus de détails). Pour faire court l'épave est un bar qui sert aussi de bordel, de salle de jeu et propose tout un tas d'autre divertissement. Angel y passe le plus clair de son temps et Léanne l'accompagne presque toujours depuis son arrivée.

-Les pj peuvent essayer de retrouver la Pie en posant des questions aux habitants lambda mais cela reste très difficile. Justicienne est une ville dangereuse, encore plus quand il est question des Apocalyptiques et en particulier de la nuée des "Cavaliers de la poussière". Les personnages devront réussir un test de **CHA+sédution (5)**. En cas de réussite, ils apprennent bien évidemment qu'Angel travaille souvent à l'épave.

-Le plus simple pour nos aventuriers est de retrouver la Pie via leurs contacts. Pour se faire l'un d'eux doit posséder au minimum 2 points dans l'historique réseau. À vous d'improviser la scène en fonction du culte du personnage utilisant son réseau. Le contact en question ne donne pas ses informations gratuitement, ce serait bien trop facile. En contrepartie, celui-ci demande aux pj des lettres de change (à vous de voir combien en fonction de la richesse de vos joueurs) ou un petit service. Aux joueurs de faire leur choix. En cas de négociation un test **CHA+négociation (3)** réussi diminuera les frais.

Pour le service à vous encore d'improviser un peu mais faite dans la simplicité (toujours en fonction du personnage qui aura fait appel à son réseau). Vous avez beaucoup de possibilités et voici quelques exemples.

-Récupérer une somme d'argent à un mauvais payeur.

-Donner une bonne leçon à un malfrat du coin.

-Trouver un objet peu commun (via d'autre contact?)

-Fabriquer une arme ou l'améliorer (un Ferrailleurs dans le groupe pour la crafter?)

-Faire soigner un malade (un Spitalier dans le groupe?)

2/L'ÉPAVE

Description du lieu page 287 du livre "Primal punk"

Maintenant que vos joueurs savent où trouver la Pie. Les choses sérieuses vont commencer et des choix vont devoir être faits. Léanne a pris goût à sa nouvelle vie de débauche et ne compte pas retourner chez son père à Harm (du moins pas pour le moment.) Les pj vont devoir la jouer fine. Direction l'épave dans l'ancien port de la ville. Quand les joueurs arrivent sur place, décrivez bien l'ambiance de débauche qui règne en ce lieu. Les pj trouvent Léanne dans les bras d'Angel et faite leur bien comprendre que la jeune femme à l'air très proche de la Pie, qu'elle n'a rien d'une captive. Maintenant plusieurs choix s'offrent à eux. À savoir qu'une confrontation au coeur même de l'épave est une très très mauvaise idée. Juge et Spitalier portant leur tenue ne seront pas tolérés là-bas.

-Vos héros tenteront probablement de discuter avec la jeune femme et pourront la repérer facilement grâce à la la description et la photo de son père. Elle leur fait très clairement comprendre qu'elle ne compte pas quitter Justicienne. Si ils insistent, Angel intervient et les somme de dégager vite fait (jouez le très énervé et vindicatif). Si les pj insistent toujours, quatre ou cinq autres Apocalyptiques s'en mêlent et leur demandent de les suivre. C'est un guet-apens. Ils les conduisent dans une arrière salle et un combat éclate. Dans le cas ou la scène se déroule ainsi, la mort des joueurs est probable. Même s'ils arrivent à bout des cinq soudards. L'épave est remplie d'hommes, des Cavaliers de la poussière qui ne laisseront pas passer une telle offense. Si les choses tournent mal, à vous d'improviser la suite de la scène en sachant que la nuée ne leur fera aucun cadeau.

Les meilleures options qui s'offrent à eux:

ACTE 3 : CONCLUSION



Maintenant que les joueurs ont fait leur choix, il va falloir qu'ils retournent à Harm où l'avocat les attend.

Si voyage de retour il y a (par rapport aux choix qu'ils auront fait), à vous de voir comment cela se passera en fonction de l'état du groupe. Si vous voulez encore un peu d'action, une rencontre avec une petite meute de Gendos fera très bien l'affaire.

Aldebert Bayer attend le retour de sa fille avec impatience. Si les joueurs ont laissé sa fille à Justicienne avec Angel et lui disent, il le prendra très mal et ne leur donnera pas le reste de la récompense. Il pourrait même essayer de s'en prendre à eux par la suite. Sa fille est toute sa vie et le juge peut se montrer très rancunier (cela peut vous faire une amorce pour le prochain scénario). Les pj peuvent aussi tenter de lui mentir. Le beau parleur devra alors réussir un test de **CHA+expression (3ou4)**, on ne la fait pas au vieil avocat qui est assez doué pour repérer les bonimenteurs. Selon le degré de réussite du jet (au moins un déclencheur) une partie ou la totalité du reste des lettres de change peut être touchée.

Le reste de la prime sera bien évidemment donné si Léanne rentre chez elle.

Si les pj ont fait des morts chez la nuée des Apocalyptiques, il y a fort à parier que la vengeance sera de mise (cette option peut aussi vous faire une amorce pour une suite à ce scénario).

-Guetter et filer la jeune femme dehors à un moment où elle sera peu accompagnée pour essayer de la persuader de retourner auprès de son père à Harm, test de **CHA+négociation (3)**

-La kidnapper pour la ramener à Harm contre son gré.

-La laisser vivre sa nouvelle vie à Justicienne.

Toutes ces options devront se dérouler en dehors de l'épave et Léanne sera dans tous les cas accompagnée de quelques Apocalyptiques dont Angel.

Si des coups de feu sont tirés, les juges de la ville mettront du temps à intervenir. Contrairement aux Cavaliers de la poussière qui contrôlent le quartier et ne tarderont pas à débarquer pour voir de quoi il retourne.



PNJ & MAP

LEPEROS

Page 249 du livre «Katharsys».

ANGEL (LA PIE)

Initiative 5D

PHY + Corps à corps 6D

AGI + Armes à projectiles 5D

AGI + Mobilité 5D

Arme :

Couteau 4

Pistolet 9

Armure 2

12 BS et 8 Trauma

APOCALYPTIQUES

Initiative 5D

PHY + Corps ou AGI + Armes à
projectiles 4D

AGI + Mobilité 4D

Armes:

Barre en fer 4

Fusil de chasse 10

Armure 1

8 BS et 5 Trauma

GENDOS

Page 243 du livre «Katharsys».



Combat contre les Leperos



L'épave RDC



L'épave -1

