



DEGENESIS

NOURRICIERS



NOURRICIERS

LA MEILLEURE CHOSE AU MONDE
N'EST PAS TANT LÀ OÙ NOUS NOUS TROUVONS QUE
LA DIRECTION VERS LAQUELLE NOUS NOUS DIRIGEONS.

[JOHANN WOLFGANG VON GOETHE]

Provider est un fanwork basé sur le JDR DEGENESIS REBIRTH de Christian Günter et Marko Djurdjevic. Degenesis® est ™ SIXMOREVODKA Studio GmbH. Tous droits réservés.

CRÉDITS

DEGENESIS PAR SIXMOREVODKA
Christian Günter et Marko Djurdjevic

CONSEILS AU MJ
Erwan Roudaut - Codex

RÈGLES CONDENSÉES
Kyle Willey

CONCEPT DE L'AVENTURE
Simon Moskala
Liam Foley

ÉDITEUR
Liam Foley

TRADUCTEURS
Arthur Robin
Guillaume Clédat
Ashen

AUTEURS
Liam Foley
Simon Moskala
Pablo Ruiz
Christoph Reiss

CHEF DE PROJET
Simon Moskala

COUV, MISE EN PAGE
Marc

IDÉES ET RETOURS
Les membres de l'impressionnante communauté Degensis

TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE			04
INTRODUCTION À DEGENESIS	05	-	06
CULTES ET CULTURES	07	-	09
CONSEILS AU MJ	10	-	15
NOURRICIERS - AVENTURE	16	-	29
LIENS UTILES			30
RESSOURCES	31	-	44



PRÉFACE

Ce scénario d'introduction a été conçu par des fans de Degeneration pour vous aider à faire vos premiers pas en tant que joueur ou MJ dans le riche univers du jeu. L'objectif est de vous prendre par la main pour vous aider à maîtriser ou jouer votre première partie de Degeneration. Pour cette raison, une partie des règles de niche et des intrigues profondes ont été volontairement laissées de côté. Ce qui est présenté ici est l'essentiel nécessaire pour acquérir une connaissance pratique de ces deux aspects, permettant ensuite d'accéder à une compréhension plus globale et approfondie de l'univers vibrant et violent du jeu. Le scénario NOURRICIERS vous permettra d'appliquer ces connaissances pratiques dans un format facile à mettre en place qui ne nécessite pas d'avoir déjà joué à Degeneration. Enfin, nous espérons vous avoir fourni toutes les ressources nécessaires pour vous permettre de plonger plus profondément dans le monde de Degeneration: Rebirth.

Noter par ailleurs que Degeneration: Rebirth est un jeu destiné aux adultes dans lequel les thèmes de la violence, de la sexualité ou de l'horreur sont abordés. SIXMOREVODKA recommande de ne jouer ce jeu qu'avec des personnes âgées d'au moins 16 ans.

INTRODUCTION À DEGENESIS

PRENEZ DES GENS, FAITES-LES VOYAGER,
METTEZ-LES EN DANGER,
VOUS VERREZ ALORS QUI ILS SONT VRAIMENT.

[JOSS WHEDON]

La fin du monde. La fin du monde est en marche depuis 2073, date à laquelle les premières grandes catastrophes frappèrent notre fragile planète. Quittant leur orbite, une pluie d'astéroïdes s'écrasa sur la surface de la Terre, déchirant et répandant ses entrailles à la surface. Des tonnes de cendres s'envolèrent vers le ciel, recouvrant le monde d'une épaisse brume grise pendant des mois tandis que des pluies acides noyèrent les terres torturées. Des tsunamis ravagèrent les côtes alors que les volcans et les tremblements de terre dévastèrent tout ce qui se trouvait loin des mers. Cependant, pendant cette apocalypse, terrée dans des bunkers et des grottes, survivant des rares restes de nourritures et de ressources, l'humanité survécut. Alors que la brume poussiéreuse commençait lentement à retomber, les derniers survivants de la race humaine sortirent de leurs cachettes pour braver ce qui était désormais leur univers. Ils furent accueillis par un monde irrémédiablement changé : le climat était tel que l'Europe était maintenant une étendue froide et enneigée. Les survivants se blottirent autour des feux alors qu'ils commencèrent à ramasser les déchets qui jonchaient la surface, empilant les feuilles de métal pour former des abris contre les vents violents. Et alors que l'Europe était paralysée par le froid engourdissant, l'Afrique était abritée des pires conséquences par les vents équatoriaux, redonnant un souffle de vie aux étendues autrefois désolées du Sahara alors que les pluies chaudes de l'Atlantique se déversaient en cascade sur une jungle en pleine croissance. Lentement, les survivants se réapproprièrent les lieux qu'ils avaient été forcés de quitter et baptisèrent l'apocalypse qu'ils venaient de vivre. L'Eshaton.

Pendant les 500 ans qui se sont écoulés depuis l'Eshaton, la civilisation est réapparue sous la forme de treize Cultes s'élevant au-dessus du chaos des hommes, donnant aux masses de nouveaux objectifs. D'Europe en Afrique, sept Cultures émergèrent, chacune d'elle apportant un nouveau point de vue sur un monde changé à jamais. Des villes commencèrent à renaître des cendres des anciennes cités, le grand phare de Justitienne rayonnant à travers l'Europe glaciaire et l'or de la Banque de Commerce à Tripoli, en Afrique, éclairant la Méditerranée. Toutefois, alors que l'humanité se libérait de l'enfer dans laquelle elle avait été jetée, quelque chose de sinistre s'élevait des profonds cratères creusés dans la Terre. Transportée à travers le cosmos à l'intérieur des astéroïdes pendant des millénaires se trouvait une mystérieuse substance appelée l'Amorce. Elle sortait des cratères sous la forme d'un épais brouillard, se greffant sur l'ADN de toute matière organique rencontrée en le déformant, remodelant ainsi le code génétique vers une forme plus optimisée. Ainsi naquit l'Homme Degenesis, une race supérieure d'humains capables d'accéder à de redoutables capacités psychiques dans leur quête pour renverser l'humanité de son trône et prendre ainsi sa place de prédateur suprême du monde. Néanmoins, alors que leurs griffes tordues et leurs champs d'énergies ondulants s'étendaient vers les hommes, une résistance se manifesta. L'humanité n'abandonnerait pas sans se battre. L'Amorce se répandit à travers le monde entier depuis les cratères, et lorsque des humains virent pour la première fois l'infection fongique pourrir la terre et les gens qui rentraient en contact avec elle, ils lui donnèrent un nom ap-

proprié. La Sepsie. Depuis, celle-ci n'a jamais cessé de se propager, un réseau de mycélium en croissance dévorant lentement le monde. Insidieuse, la Sepsie infecte via les spores qui flottent dans l'air au-dessus des champs de spores, comme un épais brouillard, inondant les poumons de celui qui les respire. La Sepsie prend souvent la forme d'une drogue appelée Brûlure, récoltée dans les champs de spores et capable d'entraîner ceux qui respirent le puissant mélange de spores qu'elle contient dans un voyage qui transcende l'entendement humain. Les émotions sont exacerbées au point de ressentir une étoile brûlante en eux tandis qu'ils accèdent à un nouveau niveau de conscience. Les douleurs corporelles ne sont plus qu'un léger désagrément et la morsure du froid n'est plus qu'un lointain souvenir.

Cependant, ceci a un coût et la Brûlure s'immisce dans le sang et prend racine. S'ils en inhalent trop, ils prennent le risque de se perdre complètement dans l'infestation venue de l'espace, leur esprit perdu dans un brouillard de sensations venues d'ailleurs, tandis qu'ils crachent des flocons de Sepsie, répandant ainsi l'infection. Seul le feu peut stopper la propagation de cette pourriture.

Tel est le monde de Degeneration. C'est un monde brutal, impitoyable et dur, empli de mystères et de secrets profondément enfouis sous les ruines d'un monde depuis longtemps disparu. Toutefois, même si l'avenir semble bien sombre, il reste de l'espoir. L'humanité continue d'exister, survit aux pires catastrophes, et avec suffisamment de courage et de ressources cette apocalypse peut être surmontée. Il est temps que les gens fassent leurs preuves. Il est temps de faire des sacrifices et de prendre ses positions contre les ténèbres qui s'abattent sur l'humanité. Dans ce monde au bord de l'extinction, quel genre de personne serez-vous ? Comment pouvez-vous, en tant que joueur, imaginer le monde de Degeneration ? Imaginez la fin du monde, se produisant dans un futur proche, provoquée par l'impact d'une pluie d'astéroïdes. Maintenant, faites un saut de 500 ans dans le futur de ce sombre univers où les survivants ont rampé hors

des ruines et de leurs cachettes pour essayer de reconstruire un monde brisé. De nouvelles Cultures et villes ont émergé du passé, les traditions et les sociétés se sont regroupées en de nombreux Clans et de puissants Cultes. Avec l'impact des astéroïdes est apparue une nouvelle menace pour la Terre, l'Amorce, qui a créé une nouvelle espèce de créatures surnaturelles que les hommes ont baptisée avec crainte Homo Degeneration. Ces êtres puissants, aussi connus sous le nom de Psychonautes en raison de leurs prouesses psychiques, repoussent lentement l'humanité vers les grottes dans lesquelles elle s'était terrée, et le temps est venu de faire face à la menace. Mais l'homme a toujours soif de pouvoir et d'influence, jusqu'à se dresser contre d'autres hommes alors qu'ils combattent un ennemi bien plus puissant. Il est important de comprendre que rien n'est tout blanc ou tout noir, il existe uniquement des nuances de gris sombre, et une fois que vous aurez compris cela, les factions deviendront plus claires.

Degeneration puise dans de nombreuses sources d'inspiration pour créer un monde différent de tous les autres, et même s'il peut être intimidant de s'y plonger la récompense vaut largement le coup. Il est parfois utile de se raccrocher à d'autres œuvres pour aider à la compréhension. Voici donc une liste de références donnée par l'auteur qui vous aidera à mieux comprendre le ton et le contenu du jeu. En films : Conan le Barbare, Mad Max et Dune sont des incontournables pour comprendre les éléments respectivement primaires, post-apocalyptiques et de science-fiction qui ont influencé le jeu. D'autres films qui ont influencé le jeu sont Van Diemen's Land, There Will Be Blood, Irréversible, Les Crimes de Snowtown et Au-Delà du Réel. En livres, A l'Ouest Rien de Nouveau, L'Archipel du Goulag, Une Journée d'Ivan Denissovitch, Souvenir d'une Pas Grand-Chose, Tropique du Cancer, L'Ombre du Bourreau, Dune et La Route. En comics, From Hell, Niege, Le Sommeil du Monstre et Akira. Ces références sont une bonne introduction pour mieux comprendre l'univers de Degeneration ainsi que toutes les histoires complexes dévoilées dans Primal Punk et Katharsys.

CULTES ET CULTURES

LA BORCA

Nichée au cœur de l'Europe, la Borca représente le potentiel qu'à l'humanité à se sortir des pires situations. Tel un désert d'acier, de béton et de ferraille, la Borca est recouverte des débris de l'Ancien Monde, l'âge d'or. Cependant, l'avenir des gens qui vivent dans la poussière rouge de cette région ne se trouve pas dans le passé, mais dans ce qu'ils construisent à partir de celui-ci. Pierre par pierre, brique après brique, les Borcans ont réussi à éviter l'extinction en construisant des colonies tentaculaires comme Justitiene, Cathédrale ou Osman à partir de ruines. En travaillant ensemble, les Juges et les Chroniqueurs ont même réussi à mettre en place une sorte de gouvernement, le Protectorat, dont le centre névralgique se trouve à Justitiene. Le Protectorat offre à ses citoyens des lois et une protection, ce qui lui a valu en retour de s'étendre sur la majeure partie de la Borca.

Néanmoins, il y aura toujours ceux qui luttent pour s'émanciper des chaînes de la société, qui vivent dans l'ombre aux frontières de la civilisation et qui s'attaquent aux faibles et aux impulsifs. Les Juges font de leur mieux pour éradiquer ces dissidents dès qu'ils se montrent, mais les Juges sont peu nombreux à l'échelle de tout le Protectorat et chaque jour ils sont de plus en plus nombreux à passer à travers les mailles du filet.

LES AUTRES CULTURES

LA FRANKA

Une terre couverte de marécages et infestée de Phéromanciens, un type de Psychonaute qui pénètre l'esprit de quiconque s'en approche avec une facilité terrifiante grâce à de puissantes phéromones. Les Phéromanciens ont trop longtemps progressé vers les côtes depuis les marais, mais maintenant les Frankéens ont commencé à riposter.

LA POLLEN

Une région froide, emplie de gens coincés dans un conflit incompréhensif entre la Sepsie et les étranges Forêts Fractales. Les Biokinétistes parcourent le pays, des bêtes parfaitement adaptées

à l'environnement, capables de repousser tous les coups sauf les plus puissants.

LES BALKHANS

Sauvages et indomptés, les Balkans sont peuplés de fiers guerriers. Passionnés jusqu'à l'excès, les vieux amis se transforment vite en ennemis de toujours. Mais face à un ennemi étranger, les Clans balkhans sont un adversaire particulièrement féroce.

L'HYBRISPANIE

Les Hybrispagnols se sont vite remis de l'Eshaton. Ils se sont rassemblés et se sont tournés vers le reste du monde. Ils ont reconstruit le pont qui traversait le détroit de Gibraltar et ont marché vers l'Afrique pour s'emparer de son précieux pétrole. Mais le Lion ne s'est pas laissé faire et a riposté. Depuis les Hybrispagnols mènent une guerre perdue d'avance et se maintiennent à flots grâce aux visions prophétiques que leur donnent les Prégnostiques.

LA PURGARE

La Purgare est une terre de religion. Les Anabaptistes ont pris la région sous leur aile. Elle est divisée en deux, l'est étant un paradis de champs vallonnés et l'ouest un enfer de feu et de poison. Au milieu de cet enfer, se trouvent les Psychokinétistes, une redoutable race de Psychonautes capable de plier et tordre l'espace autour d'eux. Les Anabaptistes les combattent depuis des années maintenant et le nombre de morts ne fait qu'augmenter.

L'AFRIKA

L'Afrika a rompu les chaînes qu'elle portait avant l'Eshaton et comme un phénix elle s'est relevée pour devenir plus forte. Le climat après la catastrophe a changé, et ce qui était un désert sans ressources est maintenant une terre luxuriante et tempérée, remplie de rivières sinueuses et de confort. Aujourd'hui le Lion regarde vers le nord, désireux de reprendre l'Europe pour lui, et avec elle les objets qui se trouvent en son sol.

LES CULTES

LES JUGES

Les Juges ont apporté le droit dans les désolations. Armés d'un marteau et d'un mousquet, ils ont affronté les sauvages, cachant leur visage derrière un chapeau à larges bords. Ils ont conjuré des pluies de plomb, ont massacré le clan des Cafards et ont jugé les hors-la-loi à coups de marteau. Ils ont poursuivi leurs adversaires comme des meutes de limiers et traquaient les survivants jusqu'au plus profond de leurs souterrains. Et ils virent que cela était bon. Dans la ville de Justitienne, ils ont achevé leur vision d'un monde juste et sûr. Les murs étaient insurmontables, les lois fortes, les gens n'étaient pas libres, mais étaient libérés de la peur. Peu à peu, ils se sont pliés à la loi de Justitienne. Le Protectorat était né. Mais les Clans se sont renforcés et ont appris du passé. Un Juge ne peut plus compter uniquement sur son Codex, la loi de Justitienne. S'il veut survivre dans le Protectorat, il doit maîtriser la loi de la jungle.

LES CHRONIQUEURS

Le Flux englobait autrefois le monde et touchait tous les esprits. Il enregistrait et cataloguait chaque seconde ; le savoir pur et numérique de l'humanité était regroupé dans des algorithmes évolutifs. Au fond de cet océan de données, quelque chose remuait. Les humains l'ont cherché, ont fouillé et enfin trouvé quelque chose qu'ils ne comprenaient pas. Mais ils y crurent. Les Chroniqueurs sont les descendants de ces Diffuseurs. L'Eshaton assécha le Flux et pétrifia l'océan de données. Les Chroniqueurs poursuivent son travail, achetant des artefacts aux Ferrailleurs, alimentant un marché entier à la recherche des restes du passé et des derniers serveurs. Un jour, ils réactiveront le Flux et ramèneront l'humanité vers la lumière. En attendant, ils doivent être forts et résister aux Clans et Cultes indisciplinés. Ce ne sont pas des combattants, mais avec le Vocodeurs qui amplifie leur voix, leurs cascades de lumière et leurs gants à impulsion, ils sont considérés dans les désolations comme des dieux cruels. Les habitants des villes les voient comme des gens étranges. Leur langage est truffé d'expressions techniques archaïques et ils préfèrent la compagnie des machines à celle des humains. Mais tout cela ne devrait tromper personne, car ils observent et collectent des données sur tout et tout le monde. Ils conseillent et manipulent en prodiguant les bonnes informations aux bonnes personnes, et au bon prix.

LES SPITALIERS

La dernière ligne de défense de l'homme contre l'Amorce et ses créatures. Ils explorent les champs de spore, dissèquent les Psychonautes morts et développent des poisons et des armes. À l'aide de fongicides ils se fraient un chemin à travers la Sepsie et portent des morceaux de muscles couverts de spores dans des tubes en métal qui les guident vers les zones de reproduction des Aberrants. Si vous êtes dans le camp de l'humanité, donc dans celui des Spitaliers, vous devez répondre à leurs questions. Les Spitaliers sont des médecins. Ils vivent selon des règles strictes, se rasent le crâne et se frottent avec des pierres ponces. Dans les villes, ce sont eux qui gèrent l'hygiène. Se faire soigner est un privilège qui se mérite. Le moindre signe de spore de Brûlure donne lieu à une traque. Les Brûlés sont immolés. Les Spitaliers ne peuvent se permettre aucune miséricorde. Leurs légions de Famulanciers luttent chaque jour des conséquences du laxisme en Franka.

LES FERRAILLEURS

Attirés par les ruines, loin des villes bruyantes et bourdonnantes, les Ferrailleurs fouillent la poussière. Chaque coup de bêche les rapproche de l'époque des peuples anciens. Ils creusent jusqu'à sortir des merveilles technologiques couvertes de suie. Leurs visages et leurs corps racontent une histoire de poussière, de froid, d'éclats de pierre et de faim. Mais quand ils entendent le vent siffler à travers les fenêtres béantes et quand les vieux bâtiments grincent au soleil de midi, ils savent qu'ils sont chez eux. Ils connaissent chaque recoin de ces lieux. Ils savent creuser des tunnels pour remonter à la surface à un endroit complètement différent. Ils savent quels lichens sont comestibles et où trouver de l'eau. Ils sont imbattables à ces petits jeux. Et lorsqu'ils doivent retourner en ville pour une raison ou une autre, ils prennent le chemin le plus direct jusqu'aux alcôves de Chroniqueurs, y déposent leurs trouvailles et collectent leur butin. Pendant des jours, ils se délectent du maelström de la ville, nettoient la crasse de leur peau, se remplissent la panse de ragoût gras et profitent des services des Apocalyptiques. Mais très vite, l'appel des ruines se fait entendre, leur promettant la paix.

LES ANABAPTISTES

Il suffit d'ouvrir les yeux en parcourant le monde pour voir la vérité des enseignements néognostiques ! Le monde était autrefois beau et couvert

d'arbres. Le soleil baignait les champs de sa chaleur et les gens souriaient. Mais aujourd'hui le paradis est pourri. Les Psychonautes, ces rejetons du Démon, ne portent aucune âme divine dans leur enveloppe charnelle. La racine de tous les maux est facile à voir et doit être arrachée. Les Anabaptistes ont fait de cette purge le but de leur vie. Les Ascètes soignent et labourent la terre torturée, sèment le blé et le baptisent avec l'eau la plus pure. Ils produisent des huiles et les mélangent pour créer des essences qui donnent de la force et guérissent les douleurs. Les Orgiastiques sont les combattants anabaptistes : oints d'huiles élyséennes, ils affrontent les Psychonautes à l'épée et au lance-flamme. La bataille finale pour la survie de l'humanité se déroule ici et maintenant, et les Anabaptistes portent le flambeau.

LES CLANISTES

L'individu n'est rien. Ceux qui voulaient survivre après la conflagration mondiale se sont regroupés, ont survécu en suivant des règles, en les respectant et en se battant pour les préserver. Les étrangers sont devenus amis et les amis des amants. Les survivants ont fusionné pour devenir des Clanistes. En termes de civilisation, certains ont chuté vers les ténèbres d'un nouvel âge de pierre. Ils prient des divinités comme le Tonnerre ou le Soleil et mangèrent la chair de leurs ancêtres pour en absorber la force. D'autres Clanistes se raccrochent aux connaissances traditionnelles, à la moralité, aux bonnes manières et aux fusils d'assaut. Très peu se sont installés. La plupart sont nomades. Autour de Justitienne vit un clan qui s'occupe des champs et qui alimente la métropole tentaculaire en nourriture. S'appelant eux-même les Nourriciers, leur existence tourne autour du flux de nourriture vers la ville et du flux d'argent vers l'extérieur. Forcés par les Spitaliers d'acheter des fongicides à des prix exorbitants et de l'eau aux stations-service des Chroniqueurs, ils travaillent sous le joug de forces qu'ils ne contrôlent pas. Mais cela ne durera pas longtemps : les Nourriciers ont commencé à conspirer, posant les bases d'une secousse qui fera trembler la ville jusqu'en son cœur.

LES AUTRES CULTES

LES NÉOLYBIENS

L'influence des Néolybiens s'étend depuis la brillan-

te capitale de l'Afrika, Tripol. Commerçants rusés, explorateurs audacieux et souverains incontestés de l'Afrika, les Néolybiens cherchent à accroître leur richesse et renommée personnelle, mais aussi la prospérité de leur nation. Si un Néolybien accepte un jour que vous lui disiez non, c'est que c'est la réponse qu'il voulait entendre.

LES FLÉAUX

Puissant Culte de guerriers afrikains, les Fléaux mènent la guerre contre les envahisseurs européens et sont maintenant en première ligne de la riposte en Europe. Ils sont le signe avant-coureur de la mort de tous les Européens qu'ils croisent – ou pire, si leur proie est réduite en esclavage.

LES ANUBIENS

Les Anubiens sont mystérieux, se positionnent parmi les autres Cultes Afrikain comme des guérisseurs spirituels et des guerriers mystiques. Ils sont le lien qui unit la culture Afrikaine au monde des esprits et, à mesure qu'ils se développent, ils deviennent les dépositaires des secrets les mieux gardés du monde, nichés dans l'ancienne ville du Caire.

LES JEHAMMETANS

Un Culte d'éleveurs de chèvres nomades unis par des liens familiaux et le culte universel de Jehammet, un prophète d'avant l'Eshaton. Lorsqu'ils prennent le sabre pour défendre leur religion, leur territoire ou leur famille, il existe peu d'exemples de guerriers plus redoutables.

LES APOCALYPTIQUES

Ici pour s'amuser, pas pour durer. Les Apocalyptiques incarnent cette maxime. Ils considèrent les émotions pures comme sacrées et tous les vices ne sont que des moyens pour y parvenir. Ils vivent une vie de crimes et d'excès, faisant commerce du sexe, de la drogue et de la Brûlure ; ils sont inévitablement devenus ennemis des Juges.

LES BLAFARDS

Quarante-cinq bunkers sont disséminés à travers l'Europe, chacun contenant une précieuse cargaison prête à régner sur le monde. Ce sont les Blafards qui ont été choisis pour protéger ces bunkers, mais des siècles d'obscurité les ont transformés en créatures pâles et défigurées. Ils s'aventurent à la surface pour trouver d'autres bunkers et mettent en place un plan qui pourrait ébranler le monde.

CONSEILS AU MAÎTRE DU JEU

(Ce chapitre est un extrait du Codex, d'Erwan Roudaut)

Un résumé de mes meilleurs conseils pour créer et maîtriser votre campagne Degeneration si vous êtes un MJ débutant ou si vous découvrez Degeneration.

Dans les pages qui suivent, vous pourrez lire ce que je considère comme étant les règles de base à suivre lorsque vous préparez une campagne Degeneration ou de façon plus générale une campagne de JDR. Chacun de ces conseils est soit issu de mes expériences et erreurs personnelles soit issu de mes diverses lectures, observations et discussions avec d'autres MJ.

Ce ne sont peut-être pas les meilleures règles du monde ou les plus originales, mais elles peuvent se révéler très utiles pour des MJ inexpérimentés qui ont besoin de conseil à leur table. Considérez-les donc comme des conseils, pas comme des lois universelles et inviolables.

N'INCLUEZ PAS TOUT L'UNIVERS

Commencez avec des problèmes locaux ou régionaux, rien de trop spécifique à Degeneration, sauf peut-être un Culte ou un Clan. Évitez de mettre tout ce que Degeneration a de particulier dans un seul scénario ou trop rapprochés dans une campagne. Si vous faites ainsi, il sera plus difficile pour vos joueurs d'en apprécier chaque élément et d'avoir le temps de considérer chacun d'entre eux, surtout si c'est votre première campagne.

Si vous voulez utiliser des éléments plus globaux, allez-y doucement.

Exemple : si vous voulez commencer gentiment, mais en donnant quand même un début de sentiment d'horreur, utilisez l'Amorce comme une menace. Montrez des traces de Psychonautes, mais pas les Psychonautes directement. Commencez juste avec les conséquences de son passage : un chakra dans le sol, une présence accrue de parasites, un cadavre infesté de parasites, un village détruit par des phénomènes surnaturels. Illustrez à quel point une telle créature peut être monstrueuse.

Pour illustrer l'Amorce, le sol infecté d'une forêt avec du mycélium qui corrompt progressivement les arbres et qui se répand sur le cadavre des animaux, une zone où l'air est rempli de spores que le vent ramène vers les personnages. Une personne mourant devant leurs yeux, du mycélium et des spores coulant de ses orifices... Je dirais que la subtilité est la clé de la maîtrise de Degeneration. Il est inutile de gaver vos joueurs de tout le contenu. Tout ceci est censé rester extraordinaire, presque exceptionnel. Si cela arrive trop vite et sans conséquence, le

rythme de la campagne commencera très vite et il sera difficile de garder le rythme. Cependant, sortir les joueurs de leur zone de confort, que ce soit une ville ou la proximité d'alliés puissants, ou encore d'installations, est parfois suffisant pour instiller la peur que cet univers est censé vous faire ressentir.

SI VOS JOUEURS DÉCOUVRENT L'UNIVERS, FAITES QUE LEURS PERSONNAGES LE DÉCOUVRENT ÉGALEMENT

Je pense que la meilleure façon de découvrir l'univers Degeneration est à travers les yeux d'un personnage qui lui est lui aussi étranger. Il existe de nombreuses façons de créer un personnage ou un groupe de personnages qui vit isolé de la vaste majorité du monde avant le début de la campagne. Cela laissera au nouveau joueur l'opportunité de n'avoir que des connaissances très partielles sur l'univers et de se construire sa propre vision du monde en y jouant.

Exemple : vous pouvez créer un groupe composé de nouveaux joueurs vivant dans une zone isolée d'Europe. Ça peut être une forêt de Pollen, ou une vallée isolée des Alpes dans laquelle les Hellvétiques ne viennent qu'une fois ou deux par mois pour fournir des ressources de bases. Ces deux situations sont différentes, avec des niveaux de technologie qui peuvent varier et ainsi mener à des campagnes très différentes. Mais ce que ces idées illustrent sont le manque de connaissances que les personnages ont du monde.

Vous pouvez aussi commencer avec un groupe de gens vivant dans une grande ville comme Justitienne, Toulouse ou Tripoli. L'un d'eux est un nouveau joueur et son personnage a vécu là-bas la majeure partie de

sa vie. Il faut maintenant qu'ils quittent la ville pour une raison ou une autre, volontairement ou pas, ce qui les amènera à découvrir le monde à travers les yeux de quelqu'un qui quitte la ville pour la première fois. Ainsi, le manque de connaissances et les connaissances bien spécifiques que le personnage aura seront justifiés et n'impacteront pas le roleplay trop gravement.

J'aime tout particulièrement l'idée du clan isolé puisqu'elle permet de commencer avec votre propre création dans l'univers de Degenesis. Toutes sortes de croyances et de coutumes peuvent exister dans ce clan, des plus tribales au plus évoluées. Vous pouvez même relier la partie spirituelle du clan à un artefact retrouvé dont les connaissances ont été perdues. Ainsi, une fois que les personnages auront vieilli, ils voudront probablement découvrir leur village ou leur région en ayant une meilleure connaissance de ce sur quoi est basée leur foi.

En fait, faire cet exercice d'écrire votre propre création dans Degenesis très tôt vous mettra à l'aise avec la création de nouvelles entités au fur et à mesure que vous maîtriserez l'univers et que vous vous l'approprierez.

AJOUTEZ PETIT À PETIT LES ÉLÉMENTS PROPRES À DEGENESIS

Que vous suiviez mon second conseil ou pas, je vous conseille vivement de suivre celui-ci. Même pour un MJ, découvrir l'univers Degenesis n'est pas toujours facile. Cela demande du temps, de la patience et beaucoup de lecture pour bien comprendre les relations entre tous les éléments du jeu. Ainsi, même si vous avez présenté tout l'univers à vos joueurs, son histoire, mais aussi les Cultes, cela va leur demander quand même un peu de temps avant de tout enregistrer et de comprendre de quoi vous parlez quand vous utilisez le jargon du jeu. Des termes comme « Préserviste », « Orgiastique », « Ismaeli » ou encore « Darui » peut être déroutants. Ajoutez à cela les noms des Cultes, leurs façons de vivre, les spécificités de la ville ou de la région dans laquelle vous jouez et les motivations qui font le scénario... Cela fait beaucoup de choses à enregistrer ! C'est pour cela qu'il est intéressant d'introduire les Cultes un par un, tranquillement, en laissant le temps aux joueurs d'enregistrer les éléments importants constituant chaque Culte et ce que semblent être leurs valeurs et leurs buts. Au début, je conseillerais de ne pas impliquer plus de deux Cultes par scénario, en plus de ceux représentés par vos PJ.

Exemple : vous jouez à Justitienne, la capitale du Pro-

tectorat, un phare de civilisation dans un océan de barbarie. Très bien. Justitienne est probablement l'une des rares villes dans le monde de Degenesis où tous les Cultes peuvent être présents. Imaginez-vous décrire à vos joueurs ce que leur personnage ressent lorsqu'il se déplace d'un quartier à l'autre de la ville. La diversité est énorme. Mon conseil serait de commencer par leur donner une mission très simple, quelque chose que leur supérieur leur a demandé pour le bien de leur propre Culte.

Imaginons que votre groupe soit composé de manière assez classique : Hartman, un jeune Juge fraîchement nommé ; Niklai Altergott, le Famulancier dont l'Hygiéniste est une femme très stricte ; et enfin Dossier, un Chroniqueur dont le score décroît lentement depuis quelques semaines à cause de ses discussions un peu trop fréquentes avec des Apocalyptiques dans des bars. Tous ces personnages sont joués par des joueurs nouveaux dont ce sont les premiers pas dans l'univers de Degenesis. Pour commencer, vu la composition du groupe, leur première rencontre sera probablement une Nuée d'Apocalyptiques car ce sont les vauriens les plus courants à Justitienne, et ils pourraient tout à fait s'allier à un groupe d'Orgiastique qui essaye de se venger de cette Nuée. N'allez pas plus loin. Pourquoi ? Parce que pour chacun de ces joueurs cela fait déjà cinq Cultes à enregistrer et à comprendre. Leur propre Culte, les deux de leurs acolytes et les deux nouveaux Cultes introduits. Ajouter un Néolybien bavard entouré de ses Fléaux et un Ferrailleur puant n'ajouteront rien à votre scénario si ce n'est des perturbations dont vos joueurs n'ont pas besoin. Laissez-les se concentrer et bien comprendre ce qu'ils voient avant de continuer et de créer plus de relations entre les différents Cultes.

Vous pouvez bien sûr prévoir le coup, ainsi quand ils creuseront un peu plus l'histoire, ils se rendront compte qu'alors qu'il était soûl, Dossier a un peu trop discuté avec une Pie et a révélé des informations qu'il avait sur l'un des Orgiastiques et sur ses agissements à un autre endroit. Des agissements qui pourraient probablement irriter les Juges s'ils les apprenaient. Et en même temps, le Spitalier est très tenté par la Brûlure proposée par la Nuée. Il vient d'être promu et ça aurait des conséquences terribles, mais les expériences sont quelque chose auquel il a du mal à résister...

Vous pouvez voir à quel point un scénario peut très vite devenir complexe. La plupart des MJ expérimentés savent rythmer une partie et comment rendre les joueurs à l'aise avec un nouvel univers. En fait, ce conseil ressemble beaucoup au premier : ne mettez pas tout au début de votre aventure. Vous aurez du temps pour complexifier les relations inter-Cultes, ne rendez pas tout trop compliqué dès le

début. Ou du moins en surface. Laissez les joueurs creuser une fois qu'ils sont confortables dans l'univers.

De plus, à la fin de votre troisième ou quatrième session, faites un point avec vos joueurs sur ce qu'ils ont compris de l'univers et de ce qui s'est passé afin d'être sûr qu'ils ne mélangent pas tout : les noms des Cultes et les rangs, ou bien les gens des différents Cultes. Si vous vous rendez compte que ce n'était pas suffisamment clair, ne paniquez pas, vous avez encore le temps de les remettre dans le droit chemin. Expliquez ce qui n'était pas clair en dehors du jeu. Donnez-leur les éléments de base de ce qu'ils ont vu. N'approfondissez pas sur ce que leur personnage ne sait pas à propos d'un point précis de l'univers. Cela pourrait nuire à leur expérience de découverte de l'univers.

LES MEILLEURES HISTOIRES SONT CELLES DE PERSONNAGES LIÉS LES UNS AUX AUTRES

Très souvent, les MJ débutants ont tendance à créer des personnages indépendamment les uns des autres. J'ai d'ailleurs moi-même fait cette erreur avec mon dernier groupe, et je le regrette amèrement. En créant les personnages indépendamment, vous manquez l'opportunité de laisser les personnages tisser des liens entre eux.

Exemple : les liens sont nombreux : membres d'une même famille, amis d'enfance qui ont été séparés par la vie et qui ont essayé de se retrouver quand l'occasion s'est présentée ou qui au contraire malgré leurs chemins différents ont réussi à rester proches.

Ils peuvent être amants ou ex-amants, ce qui crée une tension et un engagement dramatiques dans l'histoire. Si vous avez utilisé la technique du Clan isolé du deuxième conseil, ils peuvent tous provenir de ce même Clan et avoir été séparés par la vie. Ils essayent maintenant de se retrouver, derniers survivants de ce Clan et héritiers de ses traditions. Comment ont-ils évolué au cours du temps, face à l'endoctrinement des Cultes et dans leurs histoires personnelles ?

Comme vous pouvez le voir, chacun de ces liens donne naissance à un grand nombre d'idées et de situations dramatiques. Vous pouvez aussi vous servir de ces liens pour créer un but commun, ce qui poussera les personnages dans la même direction même s'ils ne sont pas d'accord sur les valeurs ou sur les raisons pour lesquelles une action doit être menée.

Exemple : un élément classique du JDR est la perte par un personnage de quelque chose de précieux. C'est une motivation très simple. C'est facile à comprendre, et nous pouvons tous nous y identifier. La perte peut être celle d'un ami, d'un être aimé, d'un mentor ou même d'un endroit. Si un seul personnage est lié à ce lieu, cela ne donne pas nécessairement une motivation assez forte pour commencer une aventure. Cependant, si plusieurs personnages sont liés à cet élément, cela crée un but commun : trouver l'ami perdu, ou au moins son corps ; retrouver l'être aimé enlevé, même si les deux personnages sont a priori adversaires dans cette situation ; honorer la mort du mentor en retournant sur sa tombe tous les ans, mais que se passe-t-il si la tombe a été profanée ? Comprendre ce qui a mené à la destruction de leur lieu de naissance... Toutes ces motivations légitiment une aventure, et elles sont d'autant plus fortes si les personnages sont liés. Ils n'agissent pas uniquement sur l'ordre d'un supérieur, mais aussi parce qu'ils ont une bonne raison de le faire.

En lisant ça, vous devriez réaliser à quel point un lien entre deux personnages (ou plus) peut être fort et à quoi il peut mener. Cela vous donne l'opportunité d'écrire des histoires qui ne sont pas que le fait de Cultes et de leur impact sur le monde, mais bien d'individus avec des personnalités distinctes. Suivez ce conseil et laissez vos joueurs s'amuser.

NE RENDEZ PAS VOTRE GRAND MÉCHANT TROP ÉVIDENT

Votre Némésis devrait être quelqu'un avec qui vos joueurs devraient même pouvoir vouloir s'allier, mais ne le font pas pour une raison ou une autre. Les antagonistes de campagne n'ont pas besoin d'avoir une motivation forte ou bien d'être compris par vos personnages. Mais si vous créez un Némésis, faites en sorte qu'il soit crédible et compréhensible par vos joueurs. Cela donnera à votre histoire un impact bien plus fort lorsque vos joueurs ainsi que leurs personnages devront se demander pour quelles raisons ils s'opposent à cette personne précisément. Le roleplay peut être un moment pour forcer la réflexion sur des sujets qui ne sont pas communs, alors profitez de l'opportunité pour engendrer une discussion sur ces fameuses motivations et pourquoi vos personnages doivent s'y opposer.

Exemple : un antagoniste est souvent tout simplement un personnage qui a le même but que les PJ, mais qui tente d'y arriver par d'autres moyens. Peut-être est-ce un Spitalier fou qui fait des expériences sur l'Amorce dans le but de la vaincre. Le Spitalier du groupe ne peut

pas supporter la vue de ces expériences, mais ce scientifique se bat quand même pour l'humanité... Peut-on le stopper par un autre moyen ? Ou alors ça peut être évident. Un adversaire économique qui menace le commerce des PJ. Ils ont besoin de s'en occuper s'ils ne veulent pas avoir de soucis financiers. Est-il nécessaire de le tuer ? Peut-être est-il possible de s'allier avec lui pour former une alliance plus forte plutôt que d'essayer de le mettre à genoux ?

Essayez de nuancer votre méchant. Ne le rendez pas complètement méchant. Personne n'est tout noir ou tout blanc. S'il a des motivations, il a probablement de très bonnes raisons d'agir de la sorte. Humaniser une menace la rend beaucoup plus difficile à gérer, ou du moins, moins radicalement.

Exemple : le méchant de votre histoire a dévié les arrivées d'eau de la ville dans laquelle se trouvent vos personnages. Il a fait ça, car des centaines de membres de son Clan avaient un besoin urgent de ces ressources et seraient morts sans. En fait, la ville dans laquelle se trouvent les personnages est ennemie du méchant depuis des années et ne leur a jamais laissé accéder à l'eau... Quelle est la bonne décision ? Doivent-ils être punis pour avoir essayé de sauver leur peuple ? Pour avoir fait quelque chose que n'importe quel autre être humain aurait fait ?

Mettre un méchant en perspective des actions des joueurs est une façon efficace de montrer aux joueurs qu'il ne valent pas forcément mieux. Ils auraient peut-être fait exactement la même chose dans la même situation.

UTILISEZ DES RÉFÉRENCES. BEAUCOUP DE RÉFÉRENCES.

Des films, des livres, des jeux vidéo, des discussions... Tout ce qui vous sert d'inspiration peut être utilisé. C'est quelque chose qui ne vous fera jamais défaut et surtout cela vous donnera de l'inspiration si vous gardez ces idées en tête. Par exemple, j'ai des dizaines d'idées de scénarios résumés en une ligne avec une référence à l'œuvre qui m'a inspiré. Comme ça, je peux m'y référer et le réutiliser si besoin. Plus vous avez de références, plus il sera facile de vous imaginer des scènes ou improviser des scénarios à partir de pas grand-chose.

Exemple : (ceci est une de mes prises de notes) une canalisation a explosé et a besoin d'être réparée. Cependant, le tuyau est dans un territoire dangereux, ce qui signifie que les travailleurs auront besoin de protection.

Cela prendra plusieurs jours de complètement la réparer. Les personnages peuvent être recrutés en tant que travailleurs ou comme protection. Une routine s'installe, mais après trois ou quatre jours de réparations, le site est attaqué par un clan (inspiré du film Sand Castle).

(celle-là est beaucoup plus courte, c'est plus pour une scène que pour un scénario entier) Un transfert d'argent a lieu. Alors que l'argent n'est protégé que par les PJ et un PNJ, le PNJ propose de collecter une ou deux liasses de billets en paiement supplémentaire (inspiré du film Sand Castle).

Un Juge vient d'un quartier dangereux de Justitienne. Le temps passe et il commence à se prendre pour le boss de ce quartier juste parce qu'il est Juge et qu'il peut demander des pots-de-vin. À un moment, ses manigances lui reviennent en pleine face et il fait de plus en plus d'erreurs qui minent son autorité (inspiré du film Training Day).

Ces paragraphes très courts peuvent inspirer des quêtes secondaires ou des aventures entières si vos personnages sont curieux et veulent explorer ces pistes. Elles sont juste là et ils n'ont qu'à les saisir. N'ayez pas peur de noter ces inspirations, car elles vous aideront dans des situations où vous auriez probablement juste dit une phrase et seriez passé à autre chose. Quelque chose que je fais souvent, c'est de garder ces scénarios d'une ligne près de moi. Si jamais j'ai besoin d'improviser un personnage, je peux facilement lui coller une histoire si mes joueurs veulent en savoir plus à son propos. Cela donne l'impression que l'histoire était prête pour les joueurs depuis longtemps, alors que ce n'était qu'une vague idée tirée d'une œuvre que j'ai lue ou vue.

APPRENEZ LE RYTHME DE LA CAMPAGNE

Même si vous faites une campagne avec des objectifs très fort, rythmez-la de telle sorte que vos personnages puissent ralentir. Il ne faut pas qu'ils soient tout le temps concentrés sur sauver le monde ou la région. Il est fatigant de toujours courir après un objectif majeur et de ne pas pouvoir vivre toutes les aventures qui existent dans le monde dynamique de Degenesis. Visualisez votre campagne comme une montagne. La plupart du temps, vos personnages vont grimper la montagne. Cela sera épuisant et à un certain point, un peu de repos autour d'un feu de camp sera apprécié. Cela leur permet de se concentrer sur leur personnage, leur développement personnel ou même des éléments plus léger de l'univers comme des jeux ou des discussions sans grandes conséquences.

Exemple : vous jouez une campagne très intense dans laquelle les personnages traquent un Psychonaute depuis longtemps. Il leur a fallu beaucoup de temps pour recruter des gens assez fous pour lui faire face. Suivre la créature à la trace dans les forêts denses de Pollen leur a pris des jours, voir des semaines, et ils ont enfin affronté la bête dans un combat épuisant et mortel. Après ça, ils ont besoin de temps pour se reposer. Offrez-leur un repos bien mérité pour apprécier cette victoire et pour observer les conséquences de leurs actions sur le monde. Ils seront probablement accueillis en héros dans les villages libérés de l'emprise du monstre, et cela les laissera se concentrer sur ce qu'ils feront après, comment ils évolueront après le climax de leur histoire.

Le rythme ressemble finalement à la dose d'intrigues de fond que vous devez inclure dans votre histoire. Si votre campagne est intense, stressante et sans la moindre pause, tout le monde va perdre de vue l'objectif. L'extraordinaire deviendra ordinaire et il sera compliqué de comprendre ce qui est « normal » dans ce monde. Passez en douceur d'un rythme à un autre, et de temps en temps plus brutalement pour prendre vos personnages par surprise ou au contraire pour calmer une situation très tendue et leur offrir un peu de repos.

SACHEZ QUAND VOUS ARRÊTER

À un certain moment, vos personnages deviendront trop puissants pour cet univers. Lorsque cela arrivera, il sera probablement le moment de s'arrêter et de repartir de zéro. Ce n'est pas un souci de recommencer à un niveau plus bas puisqu'entre temps, vos joueurs auront appris de nombreuses choses sur le monde et ils peuvent maintenant créer des personnages avec une meilleure connaissance et vous pouvez commencer à un autre endroit.

Sauf si vous voulez que votre campagne soit celle qui termine Degenesis, vous remarquerez probablement que le rang de vos personnages est trop important pour pouvoir jouer sans changer complètement l'univers de Degenesis. Même si cela est amusant, apprendre à savoir quand s'arrêter est un très bon moyen de faire se terminer une histoire quand elle est toujours bien plutôt que de la continuer par habitude. Ne faites pas la même erreur que vos séries sans fin préférées...

N'AYEZ PAS PEUR DE L'INTRIGUE DE FOND

J'ai souvent lu que les MJ ont peur de jouer à De-

genesis, car ils n'ont pas complètement démêlé l'intrigue globale de l'univers et qu'ils ne veulent pas démarrer une aventure s'ils n'ont pas absolument tout compris. L'intrigue profonde du jeu doit être utilisée pour pimenter le jeu. Vous pouvez l'utiliser pour ajouter un petit plus à votre campagne et la rendre un peu plus excitante à certains points.

Cependant, ne l'utilisez pas comme un élément clé de votre histoire, vous risquez complètement vous tromper. Si cela arrive, vous serez probablement très déçu, soit parce que vous n'arriverez pas à comprendre toute l'intrigue ou bien parce que vous allez faire des hypothèses qui se révéleront fausses lorsque les révélations sortiront.

En fait, même si je suis très impliqué l'intrigue de fond et que j'adore la démêler, je ne l'utilise finalement presque pas dans mes campagnes. Comme je le disais, je l'utilise comme un plus pour mes personnages et leur procurer de l'excitation à propos du passé de leur monde, ou pour leur faire peur. Mais compter sur ces éléments pour en faire des éléments clés de mes campagnes, c'est prendre le risque de dégoûter mes joueurs et de passer complètement à côté de l'intérêt de Degenesis.

PRÉPAREZ-VOUS, MAIS NE VOUS PRÉPAREZ PAS TROP

Ce n'est pas uniquement vrai pour Degenesis, mais c'est en y jouant que je suis devenu bien meilleur à ça. Préparer l'inattendu est quelque chose qu'il faut essayer de faire quand vous écrivez votre campagne. Ce que cela signifie, c'est que plutôt que d'écrire une campagne comme un roman, vous devriez l'imaginer plus comme une chronologie avec des acteurs.

Exemple : votre campagne est à propos d'un Chroniqueur qui tente d'accéder à un bunker situé sous le village d'un Clan. Ils tiennent ce lieu pour sacré et refusent de laisser entrer le Chroniqueur, aussi effrayant qu'il soit. Le Chroniqueur a vraiment besoin d'accéder au bunker et rassemble les clans rivaux pour préparer une attaque qui lui permettra d'accéder au bunker et aux connaissances perdues se trouvant dedans.

Vous ne pouvez pas préparer toutes les rencontres et les scènes de cette aventure, parce que vous ne savez pas comment elle va se dérouler. Ce que vous savez en revanche, ce sont les motivations des différentes factions, ce qu'ils prévoient pour accomplir leur but, et combien de temps cela leur prendrait sans aide extérieure. Souvenez-vous, c'est une campagne, vos personnages vont choisir leur camp dans l'une ou l'autre des factions. Ce que vous pouvez

donc préparer, ce sont ces différentes actions, selon une chronologie, et comment ces actions affecteront le cadre.

Ces éléments sont la clé de ce que vous voulez raconter, mais pas forcément ce vers quoi vos personnages vont se diriger. En général, ces éléments vont être déclenchés à un certain moment sur votre chronologie. Avec cette méthode, vous ne préparez que des éléments qui ne sont pas reliés à vos personnages et qui se passeront quoi qu'il arrive. Ne préparez jamais une scène avec une issue unique ou pire, ne prévoyez jamais ce que vos joueurs vont faire. Parce qu'ils ne le feront pas.

Si vous préparez trop vous serez déçus, car vos joueurs sortent de ce que vous avez préparé. Ce que vous pouvez préparer en revanche, ce sont les bases sur lesquelles vous pourrez improviser :

Des noms de PNJ, leur fonction et leur occupation

C'est assez évident, mais quand vous êtes dans le stress de l'aventure, votre cerveau aura du mal à sortir un nom de nulle part. Avoir une liste prête est la façon la plus simple de faire comme si vous aviez préparé cette rencontre. Une fois que vous avez donné un nom et peut-être une occupation, vous pouvez rapidement vous construire un personnage dans la tête pendant que vos personnages lui répondent.

Des noms d'établissements

Assez évident aussi, mais les noms d'établissements sont le petit plus de réalisme qui donneront envie à vos joueurs de découvrir une ville.

Exemple : récemment mes joueurs sont arrivés à Toulouse – la capitale de la Franka libre – pour une durée très courte. Ils ont demandé où ils pouvaient rester dormir. J'ai rapidement regardé dans ma liste de noms français d'auberge et j'en ai sorti quatre. Alors qu'ils réfléchissaient à laquelle choisir, j'ai rapidement écrit les spécificités de chacune, des éléments qui rendraient chaque auberge particulière.

Des origines

Une origine est quelque chose qui peut amener des discussions très intéressantes entre un PNJ mineur et vos personnages. En général une origine se résume en une ligne. C'est quelque chose qui débute une conversation et, mélangée avec le nom, l'occupation et l'attitude du PNJ que vous venez de présenter à vos joueurs, ça capte l'attention.

Exemple : Un Orgiastique, vétéran des guerres de l'Adriatique. Depuis la fin de la guerre, il est intéressé par la

femme Jhamettane qui s'occupe de ses blessures.

Un chanteur Borcain, il s'installe dans toute ville ou caravane qu'il croise. Malheureusement, il chante très mal.

Un Jhamattan maudit. Il vient prier tous les jours au même endroit en espérant se libérer de sa soi-disant malédiction.

Des accroches de scénario

Vous vous souvenez des références de films et d'autres œuvres ? Elles peuvent être utilisées ici. Vous ne les utiliserez pas nécessairement, mais si vous en avez besoin elles sont là, prêtes à être utilisées. Référez-vous au point 6 pour ça.

Des éléments aléatoires pour embellir vos descriptions

Ça peut être tout ce que vous voulez, le contenu d'un marché, un objet qui attire l'attention de vos joueurs, un jeu d'argent joué par des PNJ à une table, les différents clients d'une taverne à un moment précis.

Exemple : un étal de légumes – vends de nombreux légumes produits localement. Le vendeur est une Asctique agréable. Elle est fière de ses légumes.

Un tract invitant à rejoindre une Nuée d'Apocalyptiques.

Un fromager Jhamettan essayant de monter une affaire avec le patron du bar. Il offre un échantillon gratuit à qui lui demande et si un joueur tente le coup, il doit faire un test de PHY+Résistance (2) pour voir s'il se fait intoxiquer.

Tout ceci n'est presque rien, mais ces choses vous aideront à créer un monde plus vivant alors que votre cerveau sera probablement trop occupé à gérer le stress ambiant à la table.

C'est le dernier conseil que je voulais vraiment partager, car il sera utile dans n'importe quel autre JDR et c'est la chose qui m'a permis de me délester d'une grande partie de la pression de MJ. Une fois que vous vous libérez de ce stress en préparant votre kit d'improvisation, vous êtes fin prêts !

FIN

J'espère que ces conseils vous seront utiles et qu'ils vous ont donné des clés pour préparer et construire votre propre campagne Degenesis. Je suis impatient de lire les aventures que vous aurez préparées, et comment vous vous y serez pris.



NOURRICIERS - AVENTURE

COMMENT UTILISER CETTE AVENTURE ?

Pour plus de simplicité, chaque scène suit une structure similaire. Chacune d'elle est numérotée avec un chiffre romain. S'ensuit un résumé rapide destiné au MJ et qui explique le contenu général de la scène, intitulé "De quoi ça parle". Après cela, les différentes étapes de la scène sont présentées ainsi qu'un déroulé possible. Les règles associées sont brièvement expliquées en gras et italique, ou bien une référence vers là où l'on peut trouver les règles est donnée. Si la scène le permet, des informations complémentaires ou des variations pour MJ expérimentés sont présentées. Pour bien préparer la session, le MJ devra s'assurer de bien lire le scénario en entier au moins une fois pour avoir une compréhension basique des tenants et aboutissants de l'intrigue et pour permettre une improvisation en cas d'action imprévue des joueurs.

NOTE:

S'il vous plaît, si vous remarquez un souci avec les valeurs des jets (trop hauts ou trop bas), n'hésitez pas à faire un retour. Utilisez le serveur Discord pour cela. (<https://discord.gg/degenesis>)

Des croquis des cartes ainsi qu'un lien pour chaque personnage prêtiré se trouvent à la fin.

Amusez-vous bien !

Degenesis se joue à l'aide de dés à six faces. Ils seront par la suite souvent abrégés "D" ; par exemple, un Potentiel qui permet à un joueur de lancer 3 dés de plus que d'habitude se notera +3D.

Chaque personnage a plusieurs Attributs et Compétences ; chacun de ceux-ci contribue au nombre de dés lancé par le joueur. Les Attributs ont un score compris en 1 et 6 tandis que les Compétences ont un score compris entre 0 et 6, mais ils fonctionnent de la même façon : quand un joueur veut entreprendre une action dont l'issue n'est pas certaine et qui présente un intérêt pour le jeu, il lance un certain nombre de dés correspondant à l'Attribut et la Compétence appropriés. Ce nombre de dés correspond généralement à la somme de l'Attribut et de la Compétence. Ce nombre est appelé Valeur d'Action (VA) et pourra être ensuite modifié par des Potentiels, par l'équipement, par des blessures graves ou bien des conditions environnementales particulières.

$VA = \text{ATTRIBUT} + \text{COMPÉTENCE} +/- \text{MODIFICATEURS}$

Le résultat de chaque dé est indépendant : chaque dé qui donne un résultat de 4 ou plus compte com-

me un Succès. Un 6, en plus de conférer un Succès, confère aussi un « Déclencheur ». Les Déclencheurs permettent de réaliser des actions particulièrement réussies, même si en dehors du combat les effets sont bien souvent narratifs. Les actions ont aussi une difficulté associée qui détermine combien de Succès le joueur doit obtenir pour réussir son action.

L'action est réussie si le nombre de Succès est supérieur ou égal à la difficulté.

Le Maître du Jeu détermine la difficulté d'un test et ne l'annonce pas à l'avance. Lorsqu'un test est évoqué dans un texte, cela est fait en utilisant l'abréviation de l'Attribut plus le nom de la Compétence associée, suivi de la difficulté entre parenthèses : INT+Légendes (2).

L'exception est l'échec critique. Si le personnage rate son jet ET obtiens plus de 1 que de Succès, il subit un retour du sort particulièrement cruel ; un éclaireur mène sa troupe dans une embuscade, un guerrier lâche son arme, un Ferrailleur casse un artefact inestimable.

I. LA VIE À LA DURE

DE QUOI ÇA PARLE

Les joueurs reçoivent de nouveaux ordres. Pendant le trajet, ils devraient comprendre à quel point la situation des Clanistes est sérieuse, mais aussi leur empressement et leur désespoir. Ils apprennent aussi les mécaniques de base grâce à des rencontres non létales.

DE NOUVEAUX ORDRES

Le temps change. Après une semaine sans pluie, il se pourrait bien que les cieux se déversent de nouveau. Ces Anabaptistes dans la taverne, hier soir, avaient raison quand ils disaient que l'hiver arriverait tôt cette année. Vous vouliez tout juste commencer votre journée de travail lorsqu'un coursier se présente à vous. Il n'a l'air ni particulièrement pressé ni particulièrement inquiet, même s'il n'a pas l'air d'apprécier le changement de météo. Son apparence laisse penser qu'il travaille pour les Juges. Ils vous donnent un document avec des mots griffonnés et part s'atteler à une quelconque tâche qui lui aurait été confiée.

« Par ordre des Juges ; rendez-vous immédiatement au quartier des Nourriciers, parcelle 124. Le Juge Ox réquisitionne votre aide pour inspecter le grain suite à une très forte demande de certifications des récoltes par les Nourriciers. Aucun bagage requis : la tâche sera terminée avant la soirée. Rendez-vous avec les autres citoyens réquisitionnés. »

Le Juge Ox ? Ce nom vous dit quelque chose...

LE BRUIT COURT

Cette section est un moyen simple et efficace de donner à vos joueurs un aperçu du monde. Après tout, leur personnage vit dans la ville, parle aux gens et entend des histoires. Dans cette section, vous donnez à chaque joueur quelques connaissances sur une personne ou un fait, simplement basé sur un jet de **INT+Légendes (2)**.

Cependant, des bonus peuvent s'appliquer dans ce cas :

- Les personnages de Borca ajoutent +1D.
- Les Juges ajoutent +1D par point dans l'Histoire Alliés.
- Les Spitaliers et les Anabaptistes ajoutent +1D par point dans l'Histoire Réseau.

- Les Clanistes peuvent ajouter +1D par point dans l'Histoire Réseau ou bien l'Histoire Secrets.

Plus le jet est réussi, plus la connaissance est intéressante. Chaque joueur ne reçoit qu'une rumeur, et celle-ci n'est pas nécessairement vraie.

Succès

- Le Juge Ox essaye de se forger une réputation.
- Le Juge Ox a toujours été quelqu'un de simple, il n'a rien laissé derrière lui en arrivant à Justienne.
- Écoutez bien ce qu'il vous dit, ou il vous en mettra plein la vue !
- Comme la parcelle 124 est située à la frontière du quartier des Nourriciers, c'est un endroit connu pour ses trafics illicites. Le Juge Ox devrait s'en occuper.
- Il paraît qu'il aime la petite pas chère, je me demande bien ce qu'il peut faire d'autre là-bas...
- Il paraît qu'il a un truc à se reprocher, et que c'est pour ça qu'il se cache derrière ces stupides Clanistes.
- Ox est vraiment un tyran ! Il fait le malin comme s'il se prenait pour le Premier Juge en personne !
- Dans la parcelle 124, c'est Ox qui fait la loi.

I déclencheur

- Ils ne l'aiment pas trop dans les Hauteurs... Ses exigences empirent à chaque mois. On dit même qu'il attise la colère des Clanistes pour pouvoir avoir plus de poids dans les négociations.
- La ville est très reconnaissante de cet homme respectable. Sans Ox, le quartier des Nourriciers aurait brûlé depuis longtemps. Imaginez un peu si un bleu était à sa place !
- Ah oui, Ox, le pauvre gars s'est fait choper... Je sais pas vraiment ce qu'il s'est passé, mais j'ai cru comprendre qu'il s'était fait griller avec de la Brûlure et qu'il n'avait pas vraiment d'excuse... C'est con !
- Un alcool de première ! Au lieu de faire son travail, il se fait rincer par ces satanés fermiers pour qu'il certifie leurs récoltes !
- Le Juge Ox n'est envoyé que quand les choses commencent à sentir mauvais. Je ne sais pas trop ce qu'il se passe en 124, mais ça va sûrement être du sale boulot.

2 déclencheurs ou +

- La parcelle 124 ? J'ai cru entendre qu'une cache de Brûlure avait été trouvée là-bas il y a peu.
- Le Juge Ox se bat plus pour les Clanistes que pour le respect des règles des Hygiénistes. Ce n'est qu'une question de temps avant qu'une enquête ne soit menée pour juger de ses méthodes.
- J'imagine que la parcelle 124 a été prise comme exemple. Je ne sais pas vraiment ce qu'il va se passer, mais je pense qu'un groupe de gens veulent se débarrasser d'un... Indésirable.
- Juge Ox vit pour le code, mais d'un autre côté, il déteste les lois et s'est élevé en les ignorant. Il ne manque jamais une opportunité de laisser entendre aux Avocats ce qu'il pense de leurs amendes.

À LA PORTE OUEST

DE QUOI ÇA PARLE

La porte Ouest sert de scène de transition pour rassembler les personnages avant que l'aventure ne commence vraiment. Les personnages se rencontrent et sont rapidement envoyés sur le lieu de leur mission, avec peu d'influence sur le parcours. Les MJ expérimentés peuvent donner un peu de temps aux joueurs pour interpréter leur personnage à ce moment.

Il y a beaucoup d'agitation au niveau de la porte. Les Juges surveillent les passants tandis que les Spitaliers fouillent les sacs de grain. Si le sceau sur le sac est endommagé ou bien que son propriétaire n'a pas les papiers appropriés, le Claniste sera immédiatement renvoyé à sa parcelle pour que le sac soit ré-examiné et scellé. Cela lui coûtera probablement encore une journée de travail et une poignée de Lettres de Change. Rien n'est gratuit dans la brillante capitale borcane, pas même l'eau filtrée que les Chroniqueurs distribuent aux gens.

Une légère frustration plane dans l'air et éclate par moments sous la forme d'injures lancées entre Nourriciers. Ces éclats sont vite calmés par les Juges qui jouent des coudes jusqu'aux fauteurs de trouble. Dans l'ombre de la grande porte, un groupe de silhouettes arrivent, chacune d'elles tenant une lettre identique. Après de brèves présentations, le groupe se dirige vers la parcelle 124.

DANS LES RUES

DE QUOI ÇA PARLE

La route jusqu'à la parcelle 124 a pour but de poser l'ambiance pour l'aventure. Elle introduit les Nourriciers et montre le fardeau qu'ils portent et les

conséquences des Spitaliers rejetant les graines. Les personnages peuvent aussi profiter de la route pour apprendre à se connaître un peu mieux.

À la porte, vous pouvez voir les innombrables champs du quartier des Nourriciers qui s'étendent à l'horizon. Des chariots tractés par des chevaux sont en file sur le chemin vers Justitienne, prêts à remplir les greniers pour l'hiver et collecter le salaire des Clanistes pour leur dur labeur. Mais malgré les récentes pénuries, seul le grain déclaré sûr par les Spitaliers est autorisé à être stocké. Par conséquent, seuls certains de ces Clanistes seront payés. Les autres devront revenir et réessayer, ou bien trouver un autre moyen de joindre les deux bouts. On trouve toutes ces histoires sur le chemin vers la parcelle 124. Des adultes sont agenouillés sur le bord de la route à côté de leur chariot n'ayant pas passé l'inspection, ne sachant pas où aller. Certains Clanistes ont l'air perdus et ont les yeux rougis de larmes. D'autres sont furieux, leurs yeux fixés sur la cible de leur haine : le Spitalier le plus proche. Ces Clanistes servent de rappel à ceux qui attendent toujours l'inspection : ce sont les Spitaliers qui décident de leur sort.

Si les joueurs veulent interagir avec ces gens, ils peuvent tenter le coup avec un jet de **CHA+Considération (3)** ou **PSY+Domination (3)**. Certains ont besoin d'être réconfortés et d'être traités gentiment tandis que d'autres ont besoin de se faire secouer les puces. Un jet réussi d'**INS+Empathie (2)** peut aider les joueurs à trouver le bon ton. Des Déclencheurs rendront le PNJ plus coopératif.

Ils se plaignent de leurs difficultés financières, geignant sur les régulations contraignantes et tous les efforts qu'ils ont mis dans les récoltes de cette année. Ajoutez l'arrogance ou la rage à tout ça, vous obtenez un cocktail explosif de colère et d'impuissance.

Cette colère peut aussi être dirigée vers les joueurs s'ils font un échec critique. Cependant, la situation ne dégénérera pas, en particulier avec les Juges si proches. Cela n'empêchera pas les Clanistes d'aggraver les personnages d'injures. À vrai dire, les PJ n'apprendront rien d'une conversation qu'ils ne pourraient déduire d'une bonne observation des têtes d'enterrement des Clanistes sur les bords des routes, mais cela montre les sentiments des Nourriciers. Cependant, si les joueurs posent des questions spécifiques sur le Juge Ox ou bien la parcelle 124, ils pourraient découvrir des informations de la table. Le bruit court. Quelques centaines de mètres plus loin, la marche monotone est interrompue par le bruyant claquement des sabots qui s'approche rapidement, par derrière. Le groupe dégage rap-

Quand vous faites un jet en combinaison, chaque test peut avoir une difficulté séparée ; il faut que le premier jet soit réussi pour que le second jet puisse être tenté et tout Déclencheur du premier jet est transmis au second.

Jet en combinaison :

Jet 1 : INS+Empathie (2) : comme d'habitude, notez le nombre de Déclencheurs.

Jet 2 : CHA+Considération (3) ou PSY+Domination (3).

Résultat : Comptez uniquement les succès du second jet et comptez les Déclencheurs des deux jets.

idement la route et peut voir un Juge diriger une troupe de Spitaliers. Il n'est pas difficile d'imaginer le sort réservé à l'un des Clanistes. Après encore quelques minutes de marche, on peut apercevoir la cour vers laquelle se dirigent le groupe.

Un Hygiéniste, haut placé parmi les Spitaliers, lit le verdict tandis que les Juges tentent sans grand succès de réassurer les Clanistes qui vont perdre des années de travail. En fin de compte, l'Hygiéniste donne les ordres et les Famulancers commencent à ratisser les champs autour de la cour de la ferme avec le feu purificateur de leurs fusils fongicides. La peine la plus sévère a été décidée, car non seulement le grain est contaminé par la Sepsie, mais le sol aussi. Seule une investigation révélera la source de l'infestation ou bien s'il s'agissait juste d'une erreur de mesure. Même si les joueurs sont très motivés, il n'y a pas grand-chose à faire ici. Les Juges interdisent l'accès à la zone et personne n'a vraiment envie de discuter. L'ordre de purge en cours est trop important. Cependant, les PJ ont une chance d'observer la répression dure et impitoyable des Spitaliers qui suivent les lois existantes. Un Juge ou un Spitalier dans le groupe pourrait faire cette analyse avec un jet combiné de INT+Science (2) ou INT+Médecine (2) et CHA+Commandement (2).

Succès

Les lois doivent être respectées, elles sont notre seule protection. Plus l'offense est grave, plus la punition est sévère. Les lois pour les Nourriciers sont strictes, mais ceux qui travaillent dur et honnêtement auront leur récompense.

1 Déclencheur et +

Les grains des Nourriciers sont tellement importants qu'il n'y a d'autre choix que d'être extrêmement strictes ici. Si un seul sac infesté se retrouve dans le silo, cela peut causer une famine ou une épidémie. Et en même temps, il n'est pas possible de brûler un champ au moindre signe de problèmes. Il y a de nombreux niveaux de punitions, et celle que l'on voit est le dernier recours.

2 Déclencheurs et +

Nous venons d'assister à l'aboutissement d'une chaîne d'événements. Les Spitaliers lisent les codes des Hygiénistes et jugent le grain, mais les Juges ont toujours le dernier mot. Ils appliquent la loi en suivant leur Codex. Apparemment, du grain contaminé a été trouvé pendant la fouille. Cela a été reporté, puis un Hygiéniste et un Juge sont allés inspecter les champs dans lesquels il a été récolté. S'il y a des traces de contamination, l'autorité est ensuite transférée vers les Spitaliers, qui demandent des renforts et exécutent les ordres des Hygiénistes. À ce stade, les Juges sont réduits au statut d'hommes de main.

Enfin, la parcelle 124 peut être vue au loin. Même depuis cette distance, il est facile de voir plusieurs Nourriciers alignés le long de la rue pour que les Spitaliers puissent inspecter le grain sur la place centrale. Depuis le haut de la colline, les personnages ont une bonne vue sur la place, même s'il est difficile de voir les détails. Il est temps de faire ses dernières préparations avant de rencontrer Ox.

Si les PJ veulent mieux voir la scène, ils peuvent tenter **INS+Perception (2)**. Si les joueurs ont des jumelles ou d'autres moyens de voir de loin, ils peuvent ajouter +2D au jet.

Succès

Il n'y a que trois Juges et deux Spitaliers dans la place centrale, pour une trentaine de Nourriciers. Qui sait combien attendent encore sur le chemin vers les greniers.

1 Déclencheur et +

Deux chevaux sont attachés dans un coin de la place, appartenant probablement à Ox et à un des Spitaliers. Il est peu probable qu'ils appartiennent à l'un des deux Vagabonds puisque ce sont des Juges de bas niveau.

2 Déclencheurs et +

En dehors du champ de vision des Juges et des Spitaliers, un groupe de Nourriciers discute. Leurs gestes semblent agressifs et véhéments. Un jeune gars monte la garde.

II. LA LOI ET L'ORDRE

DE QUOI ÇA PARLE

C'est ici que l'histoire commence. Les PJ vont apprendre les tâches et inquiétudes des Juges et des Spitaliers, en parallèle de la découverte de récoltes infestées. Cela mènera à une dispute qui donnera l'occasion de leur faire découvrir en douceur les règles de combat.

L'ARRIVÉE

Les personnages atteignent enfin la place principale. Le Juge Ox les observe et son regard, rempli d'une colère profonde, suffit à leur faire comprendre qu'ils vont devoir patienter un instant. Il se tourne vers un Nourricier et repasse sa liste point par point. En même temps, un Spitalier et ses assistants manipulent des sacs de grain : ils prennent des échantillons, évaluent la qualité du grain et pèsent les sacs. De la sueur coule sur le front, traçant des canaux sur leur peau couverte de poussière. Les informations qu'ils collectent sont passées au Juge qui en prend bonne note. Les joueurs ont un moment pour évaluer la situation. Les nuages s'amassent et le temps se rafraîchit assez vite, bien qu'il ne soit que midi. Plusieurs sacs se trouvent déjà sur la charrette des Nourriciers et celle-ci continue de se remplir. Plus que trois Nourriciers attendent en face des Spitaliers que leurs sacs soient vérifiés.

Si les PJ ont pu voir le groupe discuter hors de vue des Juges, ils le retrouveront cachés derrière un chariot non loin. Si les PJ veulent évaluer la situation, ils peuvent faire un test d'**INS+Empathie (2)**.

Succès

Les Spitaliers transpirent en travaillant, mais ils s'en sortent. Le Juge Ox est calme, mais concentré. Les Vagabonds se dépêchent pour remplir les instructions d'Ox. Mais il est facile de voir que les Nourriciers sont tendus.

1 Déclencheur ou +

Le Juge Ox surveille attentivement la foule, son regard balaye tous les recoins. Les Spitaliers vont bientôt devoir prendre une pause s'ils veulent rester efficaces. L'atmosphère est glaciale, et un silence de mort remplace les conversations mondaines.

2 Déclencheurs ou +

Le Juge n'a pas l'air heureux de voir les person-

nages ici, comme s'il attendait quelqu'un d'autre. Ox fait un signe à l'un des Vagabonds de prendre sa place un instant. Il se lève de sa chaise avec un grognement et se dirige vers les personnages en s'éloignant des Nourriciers, pour trouver un endroit ou discuter en paix.

« Putain, j'avais demandé une relève pour ces Spitaliers maladiés, pas une équipe formée sur le tas. Ils transpirent déjà comme des porcs, ils ne vont clairement pas survivre la journée si d'autre Nourriciers se pointent, et je peux vous dire qu'il y en a encore plein en chemin ! » Ox resserre les pans de son manteau en jetant un regard vers le ciel.

« Enfin, au moins vous êtes là, j'apprécie. Allez au bout de la file et renvoyez tous ceux qui arrivent chez eux, on n'a pas le temps de voir si le temps va se détériorer. Mais faites attention, la plupart ne vont pas apprécier de faire renvoyer. Soyez fermes, mais restez calme. Et ne sortez vos armes sous aucun putain de prétexte, c'est compris ? Je ne veux pas de cadavre sur les bras à cause d'un fou de la gâchette, c'est bien clair ? ».

Avant même que les joueurs n'aient le temps de répondre, l'un des Spitaliers s'écrie :

« Des spores ! ».

III. DISPUTE

DE QUOI ÇA PARLE

Malgré la panique imminente, arrêtez la scène et assurez-vous que les joueurs sont bien conscients de ce qui va se passer. Ils doivent avoir une vision très claire de la situation pour pouvoir réagir en conséquence ; ils vont subir une attaque à la fois physique et mentale.

Tout va très vite. Le Spitalier qui a lancé l'alerte s'écarte du sac et regarde le Juge. Le Vagabond à la table lance un regard déconcerté au Nourricier à qui appartient le sac, et ce dernier traite le Spitalier de menteur en le menaçant de son poing, prêt à lui décocher un crochet. Très vite, une foule bruyante de Nourriciers invective les Juges. Sans compter les personnages qui se trouvent près d'Ox, il y a deux Vagabonds et deux Spitaliers qui font face à treize Nourriciers. Le Juge Ox se détourne des personnages et se précipite pour soutenir ses camarades. Jusque-là la situation n'a pas dégénéré, mais ça ne durera pas indéfiniment.

Si les joueurs restent du côté d'Ox ou bien tentent de rester neutres en se tenant sur le côté, ils seront eux aussi agressés et provoqués par la foule. La seule façon de ne pas être pris pour cible est de s'éloigner suffisamment. Autrement, les personnages sont exposés à des attaques mentales de **PSY+Domination** (les Clanistes ont (5) dés) contre lesquelles ils doivent se défendre en utilisant **PSY+Foi/Volonté**.

Si un joueur rate son jet, il ne peut pas s'empêcher de frapper le Nourricier qui l'a insulté ; il n'a pas supporté la provocation. Dans ce cas de figure, une grosse bagarre démarre, dans laquelle chaque joueur est confronté à un adversaire. Les autres participants sont laissés de côté pour faire simple.

Après 3 rounds de combat, ou bien si quelqu'un est tombé inconscient, car il a atteint (0) points d'Égo, le Juge Ox interrompt le combat en tirant

un coup de mousquet en l'air. La détonation sépare les deux groupes, ce qui lui permet de se placer au milieu.

Si un joueur sort une arme malgré les instructions d'Ox, le combat se termine immédiatement alors que le canon du mousquet d'Ox se retrouve sous le nez du joueur. Les Nourriciers se ratatinent et lèvent les mains en l'air en signe de soumission. Ox s'adresse aux joueurs d'un ton autoritaire : « On se calme tout de suite, posez ça au sol. C'est moi le chef ici, et on va faire les choses à ma manière ».

OPTIONNEL

Si le MJ souhaite s'entraîner au combat, il peut augmenter le nombre de dés des Clanistes à 6 ou 7, ce qui augmentera les chances qu'une bagarre se déclenche.

Tous les jets visant à atteindre une solution diplomatique entre les Nourriciers et les Juges sont maintenant plus difficiles, et la difficulté augmente de (1). En revanche les jets destinés à intimider les Nourriciers bénéficient d'un bonus de +1D.

« Merde, mais qu'est ce que c'est que ce bordel ? » demande Ox, son regard passant d'un group à l'autre. « Il y a un sac contaminé avec des spores, je dois immédiatement rapporter ça à l'Hygiéniste en charge de cette parcelle ! ». Le Spitalier est immédiatement invectivé par les Nourriciers qui le traitent de menteur et de bâtard. « Silence ! », ordonne Ox.

Quiconque veut s'opposer volontairement à cet ordre doit résister à une nouvelle attaque mentale, ici contre l'**INS+Domination (3)** de Ox.

Quand le calme retombe, le Juge Ox fait silencieusement le point sur la situation. Ses yeux passent des sacs, aux Nourriciers, à ses Vagabonds, puis à nouveau aux Nourriciers. En fin de compte, ces yeux s'arrêtent sur le groupe. « Voilà mon avis.

CONFLIT

Quand deux personnages sont en oppositions, ils font chacun un jet (potentiellement en utilisant des jets différents selon la situation) et celui qui récolte le plus de succès gagne. Une égalité signifie un statu quo ou bien un succès du défenseur en cas d'action offensive.

Achim le Nourricier n'a jamais eu de problème sanitaire depuis des années. Rien depuis dix ans et d'un coup un sac de grain contaminé apparaît. Je veux que vous enquêtiez. Nous autres allons nous remettre au travail, nous avons beaucoup de grain à examiner. D'ici ce soir, j'attends un rapport de ces citoyens et après cela, je déciderais si l'intervention d'Hygiénistes est nécessaire ou pas. C'est compris ? C'est comme ça que ça va se passer !". La tension redescend doucement et les Nourriciers rejoignent leurs carrioles. Ils savent que personne ne contredit la parole d'Ox. Les Spitaliers se remettent au travail : ils mettent le sac contaminé de côté et le marque d'une croix spitalière rouge. Le Juge Ox prend les joueurs à part.

"Bon, oublions votre mission précédente. Allez jeter un œil à la ferme et aux champs d'Achim. Cherchez une source de divergence, parce que quelque chose cloche. Achim est blanc comme neige depuis des années et ses dépenses en eau pure et en pesticides des Spitaliers ne donnent pas l'impression d'une négligence. Je vais rester ici et continuer les recherches, mais n'oubliez pas que votre décision mettra en mouvement des choses qui nous affecteront tous. Justitienne ne peut pas se permettre une famine ou une révolte des Nourriciers. Je veux votre rapport avant le coucher du soleil, c'est clair ? Maintenant, partez, le temps presse !"

La Vagabonde Jutta Schmidt est assignée aux joueurs, elle les emmènera à la ferme d'Achim et leur expliquera les ordres. Elle devra ensuite revenir à la place centrale pour continuer à aider aux recherches. Avant de partir, elle répondra aux questions que les joueurs pourraient avoir.

Quelques exemples de questions et réponses sont présentés ici pour vous guider.

Q : Y a-t-il une carte de la ferme ?

R : Oui, la voilà. (Montrez au joueur l'aide de jeu A)

Q : D'où est-ce que la ferme tire son eau ?

R : Depuis le système de filtration des Chroniqueurs, elle est stockée dans le réservoir à côté de la maison. Il y a aussi un puits à côté, utilisé par la famille.

Q : Qui vit là ?

R : Achim, sa femme Clara et ses trois enfants.

Q : Quels droits avons-nous ?

R : Vous pouvez fouiller les champs et les bâtiments

au nom d'Ox. Vous avez aussi le droit de fouiller les affaires personnelles s'il le faut, mais en gardant un minimum de décence, les gens s'énervent rapidement quand on met le nez dans leurs affaires.

Q : Et s'ils refusent de coopérer ou bien s'ils essaient de nous empêcher de faire des choses ?

R : Dites leurs que vous êtes des représentants de l'autorité d'Ox et que refuser de coopérer c'est risquer de se faire envoyer un Hygiéniste. Croyez-moi, personne n'a envie de voir un Hygiéniste dans le coin.

Q : Vous pouvez nous indiquer plus précisément là où le grain contaminé a été récolté ?

R : Ouais, les Spitaliers, l'ont marqué sur le sac quand ils l'ont vérifié, le grain provenait du champ le plus au Sud. (Champs C - Aide de jeu A).

Q : A-t-on besoin de protections supplémentaires ?

R : Comme c'est une infection à la Sepsie, je pense que vous devriez mettre des masques à gaz si vous en avez, des écharpes et des foulards si vous n'en avez pas. Ne respirez pas trop cette merde, ça prend vraiment du temps à s'en aller.

IV. GARDEZ VOS POSITIONS

DE QUOI ÇA PARLE

Les joueurs arrivent à la ferme en passant le trajet, et après que la Vagabonde leur a donné le feu vert, ils peuvent commencer leur enquête. Ils cherchent la source de la Sepsie et font une découverte déconcertante sous terre.

LA RECHERCHE

De gros nuages plombent le ciel de la fin de journée. Les Nourriciers sont loin d'être contents lorsque la raison de l'enquête est énoncée. Les jambes ancrées dans le sol et les bras croisés, les fils déjà adultes d'Achim et de Clara se tiennent devant leur maison, leurs yeux suspicieux braqués sur les PJ. Si le moindre doute subsistait sur leur attitude, celui-ci est effacé lorsque le plus âgé des deux crache sur le sol. Il est temps de commencer la fouille.

Si les joueurs n'ont pas encore demandé de carte de la zone, donnez-la-leur maintenant (Aide de Jeu A). Ils ont le choix entre deux bâtiments, trois champs et quatre personnes. Ils peuvent débiter où bon leur semble et il y a de nombreuses manières de mener les recherches. Utilisez les compétences des joueurs pour leur faire lancer les dés et leur faire découvrir quelque chose, ou bien pour tirer des informations de l'un de leurs découvertes, mais n'en faites pas trop. Des éléments évidents peuvent être donnés sans faire de test.

LES BÂTIMENTS

La maison

La maison d'Achim est une simple construction de bois vieille de plusieurs générations. Le bois a été arraché et remplacé par des plaques de métal en divers endroits. L'ensemble donne une impression de stabilité et d'entretien. À l'intérieur se trouvent une grande cuisine, plusieurs chambres avec de nombreux lits ainsi qu'une grande table entourée de chaises. Mais la plus grande partie de la maison est la zone de stockage ; les murs y sont couverts de pommes de terre, de betteraves, de farine et d'autres denrées qui se conservent durant l'hiver.

Tous ces produits ont été récoltés dans le champ B et un test réussi d'**INT+Science/Médecine (2)** ou de **PSY+Perception (2)** permet de s'assurer qu'ils sont tous exempts de Sepsie.

On y trouve de plus un grand coffre au pied du lit des parents, verrouillé par un lourd cadenas. La salle de stockage est bien remplie, mais suffira à peine pour l'hiver qui vient. Tout ici est spartiate, fonctionnel et il y a très peu d'effets personnels à fouiller ; tous les doc-

uments et possessions familiales se trouvent dans le grand coffre. Il est possible de trouver quelques bijoux faits de bois ou de métal de mauvaise qualité, mais à part ça rien n'est marquant. Les documents sont bien en ordre, les bijoux ne valent pas grand-chose et tout le reste est normal. Pas de cachettes secrètes, rien de suspicieux.

La grange

La grange est aussi un bâtiment très simple en bois, sans fenêtres, et renforcé de plaques de métal. Dans la partie basse, on peut trouver un assortiment d'outils de ferme : des faux, des râteliers, des pelles, des cordes, des charrues et des épais rouleaux de tissu. Dans la partie haute, il y a un grenier à foin accessible avec une échelle. Quelques armes de mauvaise qualité sont entassées au fond de la grange, principalement des lames faites d'acier bon marché. Si la question est posée, les membres de la famille hausseront les épaules et répondront "Jamais trop prudent dans l'coin".

Le réservoir à eau

Le réservoir à eau qui se trouve à côté de la maison arbore plusieurs sceaux d'approbation des Spitaliers : il est bien entretenu et régulièrement maintenu. L'eau est distribuée depuis un long tuyau juste assez long pour atteindre les champs. Une jauge sur le côté du réservoir révèle qu'il est à moitié plein.

Le réservoir à pesticides

Ce réservoir ressemble à s'y méprendre au réservoir à eau, mais le lourd tablier de cuir ainsi que les gants qui pendent à côté laissent deviner qu'il est nécessaire de prendre ses précautions. Lorsque l'on s'en approche, une odeur putride se fait immédiatement sentir. En plus des nombreuses marques spitalières, une tête de mort orne le réservoir au niveau du robinet. Si les joueurs veulent examiner le réservoir, ils devront réussir un test de **INT+Science/Médecine (2)** ou s'exposer à des brûlures chimiques (ils encaissent dans ce cas 1D6-3 Blessures Superficielles). S'ils inspectent le réservoir, ils remarquent que celui-ci est quasiment plein. Il ne semble pas qu'il s'en soit beaucoup servi dernièrement...

Champs A à C

Le champ A est nu, rien n'y est planté tandis que dans le champ B poussent de nombreux légumes d'hiver. Le champ C a été moissonné récemment, il y a quelques jours environ, et c'est probablement de là dont viennent les grains infectés.

Un jet réussi de **INT+Science (2)** révèle que les fermiers utilisent un système de jachère à trois champs pour assurer un bon rendement et éviter de trop appauvrir les sols. Un examen des champs A et B ne révélera rien quant à la Sepsie, mais un test réussi d'**INT+Perception (2)** dans le champ C permettra aux joueurs de repérer de fins filaments qui proviennent du sol. Un second jet d'**INS+Survie (2)** ou d'**INT+Science (2)** permettra de comprendre que ces filaments ne font pas partie du système racinaire des graines ; ils doivent provenir d'un endroit plus en profondeur et enrobent les racines des céréales. Il semblerait que ce soit la source d'infestation de Sepsie du grain, mais il n'y a pas d'indication sur la provenance de ces filaments de Sepsie. Toutefois, cela ne nécessite pas énormément d'intuition pour deviner qu'enquêter dans le sous-sol pourrait être une bonne idée, et un jet réussi d'**INS+Perception (2)** permet aux joueurs d'entendre un son étouffé provenant du puits, laissant à suggérer que de l'eau coule en dessous. Cela devrait aussi inciter les joueurs à jeter un œil au puits. Néanmoins, les joueurs pourraient se satisfaire d'uniquement avoir trouvé la source de la Sepsie et penser qu'ils ont suffisamment d'informations pour retourner voir le Juge Ox. C'est une forme de succès pour les joueurs et Ox acquiescera et, bien qu'à contre-cœur, il n'aura pas d'autre choix que d'appeler les Spitaliers. Ils feront une descente au champ et le retourneront jusqu'à trouver la source de l'infestation. Ils détruiront ainsi les moyens de survie de nombreux Nourriciers et cela provoquera certainement des réactions violentes de leur part. Cette issue fera manquer aux joueurs une bonne partie de l'intérêt de ce scénario, mais c'est une possibilité à garder à l'esprit.

Le puit

Le niveau de l'eau est assez bas puisqu'il n'a pas plus depuis plusieurs semaines. En regardant le fond, on peut voir que quelques pierres sont tombées du mur, créant un trou donnant sur une sorte de cavité. Si les PJ n'ont pas d'équipement pour grimper sur eux, ils peuvent emprunter une longue corde ou une échelle dans la grange pour descendre en sécurité. Alors qu'ils entament la descente, quelques gouttes de pluie commencent à leur tomber dessus ; il semblerait que les prévisions aient été justes. Lorsqu'ils atteignent le fond, ils peuvent observer un trou dans le mur qui mène vers un grand espace sombre. Il faudra des équipements contondants ou bien de la force musculaire pour dégager plus de pierres. Cela nécessitera dans tous les cas une Action Complexe avec un total de (20) succès de **PHY+Force (1)** pour passer à travers le mur, ou bien la même valeur en dégâts avec un marteau ou une arme contondante. Les briques finissent par tomber et laisser une ouverture assez

grande pour qu'on puisse s'y faufiler. Alors qu'il franchisse le mur, le nouveau chapitre commence.

OPTIONNEL - MÉTHODE BOURRINE

Si un joueur souhaite discrètement "réquisitionner" certains des objets de valeur de la famille, il peut le tenter en faisant un jet d'**AGI+Dextérité** en opposition avec l'**INS+Perception** des membres de la famille. Ils ne perdent pas des yeux les enquêteurs, rendant la tâche difficile. Pour la Perception de la famille, lancez 6D. Si le joueur se fait prendre, il sera interpellé. Seule une réponse rapide tel qu'un pot-de-vin (**CHA+Négociation** et 100 lettres de change pour le silence), une tentative d'intimidation (**PSY+Domination**) ou un mensonge (**PSY+Ruse**) pourrait calmer la situation.

Dans tous les cas, les joueurs devront réussir un jet en opposition contre la **PSY+Foi (4)** de la famille. En cas d'échec, le plus jeune des trois enfants se précipite pour alerter le Juge Ox. Les options qui suivent sont une liste des conséquences possibles, triées par gravité croissante.

Les joueurs peuvent continuer à chercher la cause afin de prouver leur innocence, mais ils n'ont plus qu'une heure pour y arriver. En termes de jeu, ils devront se mettre d'accord sur un dernier lieu à fouiller avant que le juge n'arrive. Ils n'auront pas le temps d'en faire plus.

Le Juge écoutera chacune des parties à son arrivée. Mentir à cet homme représente une Difficulté de (3). Si les joueurs parviennent à le tromper, il part en colère - il déteste perdre son temps. Cependant, dès lors, le travail est considérablement perturbé par la famille et tous les tests ont leur Difficulté augmentée de (1). S'ils avouent, ils peuvent continuer leur travail, mais le voleur est persona non grata et il n'est pas autorisé à entrer dans les bâtiments. Si les joueurs ne parviennent pas à convaincre le Juge avec leurs mensonges, c'est la fin de l'aventure et les personnages sont emmenés pour être jugés. Si la situation s'envenime et que les joueurs sortent leurs armes, ils seront jugés s'ils sont capturés. Le juge Ox a déjà précisé qu'il ne tolère pas de tel comportements.

Objets pouvant être volés :

- 800 lettres de change cachées dans une boîte de conserve.
- Un pot de confiture de fraises
- Un E-Cube à moitié chargé
- 3 cartouches de fusil à pompe 12-guage
- Bijoux de bois et d'acier valant approximativement 350 lettres de change
- Un poing américain
- Une radio cassée (avec un code caché, cf. suggestions de suite à la fin de cette aventure).

Les joueurs peuvent faire tomber les briques une à une du mur. Lorsqu'un personnage tente une action composée d'une multitude de petites actions ou bien qui prend un temps suffisamment long, celle-ci est résolue grâce à une Action Complexe.

Tout comme une action normale, une Action Complexe peut avoir une difficulté (auquel cas tout essai ne dépassant pas cette difficulté n'apporte pas de succès), mais elle a aussi un nombre de succès à atteindre. Par exemple, dégager un véhicule embourbé pourrait être un test de **PHY+Force (3)** nécessitant 30 succès cumulés pour y parvenir. Les Déclencheurs comptent comme des succès bonus lors des Action Complexes, et le nombre de succès donne une idée du temps que prendra l'action pendant un combat ou tout autre situation contrainte par le temps. Dans les situations où le temps n'est pas le souci principal, il est conseillé de se rabattre sur des tests classiques pour vérifier si le personnage réussit à effectuer l'action.

Bien qu'ici, le temps ne soit pas un problème, nous recommandons d'effectuer une Action Complexe pour s'entraîner.

Une autre possibilité est d'utiliser des outils ou des armes. Par exemple, un joueur pourrait attaquer le mur avec un marteau ou une autre arme contondante et infliger (20) points de dégâts.

La dernière possibilité serait de faire un jet en Coopération. Les personnages peuvent, en groupe, réaliser des actions qu'il leur aurait été impossible de réaliser seuls. Pour les Actions Complexes, ces jets fonctionnent comme si un seul personnage lançait les dés ; les succès et les Déclencheurs sont mis en commun.

Pour les actions normales, ces jets fonctionnent plutôt comme une Action Combinée avec quelques différences : chaque personnage qui tente d'aider le personnage principal doit faire un jet avec une difficulté augmentée de 1, et les Déclencheurs obtenus sur le jet (s'il est réussi) sont ajoutés sous forme de dés bonus au jet du personnage principal. Un échec de l'un des personnages aidant n'empêche pas le personnage principal de tenter son action.

V. PAR LA PORTE DE DERRIÈRE

DE QUOI ÇA PARLE

Ce chapitre contient la première décision difficile après avoir trouvé la cause de l'infestation par la Sepsie, amenant au premier contact avec les spores et un combat potentiellement mortel. Les joueurs se voient proposer l'offre d'un Apocalyptique, mais ce choix est lourd de conséquences. Les joueurs vont découvrir que leurs décisions auront des effets à court et à long terme.

LE TUNNEL

Dès que les joueurs passent par le trou dans la paroi du puits, ils entrent dans un monde complètement différent. L'univers fermier fait place à un monde depuis longtemps oublié. Les murs sont en béton massif. Des câbles, dont la vue ferait pleurer de joie un Ferrailleur, courent le long du plafond. L'eau du puits déborde dans le tunnel, l'immergeant à hauteur de cheville. Le couloir part dans deux directions, l'une allant vers le champ C et l'autre s'en écartant. Cependant, la descente dans le puits a émoussé leur sens de l'orientation. Il faudra un jet d'**INS+Survie (3)** ou **INS+Orientation (3)** pour s'orienter. Si les joueurs partent du mauvais côté et s'éloignent du champ C, ils risquent de se perdre dans un réseau de tunnels et de bifurcations. Le Maître du Jeu peut les dissuader d'emprunter cette route en faisant résonner un hurlement venant des profondeurs dans lesquels ils s'enfoncent. Ils ne savent pas quelle sorte de créature peut faire des bruits aussi terrifiants, mais, s'ils continuent dans cette direction et qu'ils ratent à nouveau un test d'**INS+Orientation (2)**, ils ne vont pas seulement être perdus : ils vont tomber sur un Sporuleux. Rares sont ceux qui survivent à une telle rencontre.

En revanche, s'ils prennent la direction du champ C, ils passeront des croisements à droite et à gauche avant que le tunnel ne s'éloigne de la ferme pour aller se perdre vers une destination inconnue. Dans la pièce de droite se trouvent les restes d'une ancienne technologie. Il est impossible de déterminer quelle était sa fonction d'antan, mais un Ferrailleur peut récupérer deux kilos de Tech IV utilisable de cette carcasse. La pièce de gauche conduit à une petite cage d'escalier qui donne sur une petite chambre qui semble avoir été habitée récemment. La pièce contient un petit coin pour dormir, beaucoup d'emballages alimentaires jetés dans le couloir et des bâtons lumineux usagés. Les étagères sur les murs révèlent la fonction d'origine : une salle de stockage. Devant les joueurs se trouve une unique sortie, menant vers une autre pièce.

LA SOURCE

L'ouverture de la porte provoque un courant d'air et libère un nuage blanc. Il enveloppe les joueurs et les fait tousser. Chacun sachant ce que ce nuage doit être, les joueurs retiennent leur souffle et essaient de sortir du nuage. Une crainte primitive s'élève en chacun. Suis-je touché ? Est-ce que c'est grave ? Seul l'examen d'un Spitalier permettrait de répondre à ces questions. Pour le moment, elles resteront sans réponse. Les joueurs font face à un véritable cauchemar. Un champ de spore pousse sous le quartier des Nourriciers. Il est temps de mettre le Juge Ox au courant.

Alors que les joueurs ouvrent la porte de cette pièce, les spores volent vers eux et les atteignent. Toute personne à moins de trois mètres de la porte est complètement enveloppée. En raison de cette exposition soudaine de spores concentrés, les joueurs doivent lancer **PHY+Résistance** pour éviter l'infestation. Masques à gaz et chiffons peuvent aider. En cas d'échec, les joueurs reçoivent (2) points de sporulation. Ensuite, le jeune champ est considéré comme un champ de spore de puissance 1, et seuls les joueurs qui restent plus d'une journée dans la pièce ou qui reviennent plus tard devront relancer les dés. Avec cette découverte, ils ont complété la mission des Juges. Ce qui suit à présent doit être une conversation au sujet des conséquences probables de leur décision. Aider les joueurs, et particulièrement les moins expérimentés, à se projeter afin qu'ils comprennent la portée de leur décision sans l'ombre d'un doute.

OPTION A – Informer Ox de la présence du champ de spores. Le Juge Ox, devant la gravité de la situation, n'aura pas d'autre choix que d'en informer les Spitaliers, qui immanquablement enverront un Hygiéniste. La famille d'Achim perdrait alors ses terres que les Spitaliers creuseraient et décontamineraient. Hygiène et quarantaine. Les chances sont faibles pour qu'ils passent l'hiver dans ces conditions.

OPTION B – Cacher la découverte pour protéger la famille. Les joueurs devront mentir au Juge qui opposera une difficulté de (5). En cas de succès, il sera convaincu et calmera les Spitaliers. Les sacs infectés seront détruits et la famille d'Achim pourra à nouveau travailler dans leur champ l'année prochaine. Néanmoins, la prochaine fois qu'ils produiront des grains issus du champ infesté, ils seront encore plus contaminés, le champ de spore gagnant en puissance à un rythme de (1) tous les six mois.

VI. PACTISER AVEC LE DIABLE

Quand les deux options de la scène V sont comprises, cette nouvelle scène commence.

DE QUOI ÇA PARLE

À la sortie du passage souterrain, les joueurs sont interceptés par un groupe d'Apocalyptiques. Il y a autant d'Apocalyptiques que de joueurs. Leur chef offre aux joueurs une troisième option pour éviter qu'un combat à mort n'éclate. Encore une fois, gardez votre calme et assurez-vous que les joueurs aient une compréhension complète de la situation. Dès que les joueurs atteignent le tunnel principal, ils remarquent deux choses. D'abord l'eau, qui arrive désormais à la hauteur des genoux, s'écoule avec force. Ensuite, des silhouettes se rapprochent d'eux. Ces personnages ont l'air au moins aussi surpris que les joueurs eux-mêmes, mais leur chef réagit rapidement. Il lève les mains en position défensive, montrant qu'il est désarmé, et annonce *"Ok, restons calme, discutons de la situation. On reste complètement calme et personne ne sera blessé, marché conclu ?"*

Si les joueurs ignorent l'offre, ou se précipitent immédiatement vers la mêlée, passez directement au combat. Toutefois, s'ils écoutent, il leur fait la proposition suivante : *"Je sais pourquoi vous êtes là, ok. Qu'en pensez-vous : je paie pour votre silence et on s'occupe nous-mêmes du problème ?"* *"Allez, pensez-y, nous pourrions construire de solides relations entre nous, ou alors peut-être pourrai-je faire en sorte que vos poches soient un peu plus remplies ?"* Il offre aux joueurs un point d'Histoire en Ressources ou Réseau, jusqu'à un maximum de trois points, contre leur silence. C'est une chose précieuse.

Si les joueurs commencent à poser des questions, il reste assez réceptif. Il semble qu'il ne souhaite vraiment pas que quelqu'un vienne fouiner par ici... Un exemple de questions-réponses est présenté ci-dessous.

OPTIONNEL - MÉTHODE SOURNOISE

Les joueurs peuvent essayer de négocier une meilleure offre. Mais cela ne devrait être possible qu'au prix d'un grand succès, comme deux Déclencheurs ou plus. Dans ce cas, le chef des Apocalyptiques leur communique une adresse avec la perspective d'un emploi intéressant. En fonction du résultat, cela pourrait créer un lien avec une autre aventure.

Q : Pourquoi autant ?

R : Nous avons le même problème que vous, mais

nous préférons que ces tunnels restent secrets, vous comprenez ?

Q : Que devons-nous dire au Juge si il demande d'où provient l'infestation ?

R : Prenez cette brûlure, saupoudrez-la de terre de la surface, donnez-lui en disant que ces fermiers en avaient dans leur grange. Il y croira, je vous le promets.

Q : Mais le trou dans le puits, ça mène jusqu'à vous.

R : C'est notre problème, pas le vôtre.

Q : Nous voulons plus.

R : Ne soyez pas trop gourmands, je vous ai déjà fait une offre généreuse.

Q : Pouvons-nous être sûrs que vous respecterez votre part de l'accord ?

R : C'est à vous de voir, mais vous devriez plutôt vous demander si vous pouvez vraiment faire confiance aux Juges ou à ces tordus avec leurs masques à gaz.

Plus la conversation durera, plus l'eau montera, et la patience de l'Apocalyptique déclinera. La pluie s'est intensifiée et l'eau remplit lentement le tunnel. Chaque action de mouvement subit désormais une pénalité de -1D.

Si les joueurs acceptent l'offre, le chef leur serre la main et leur ouvre la voie pour qu'ils puissent sortir par le puits. Ils viennent de conclure un accord avec un Apocalyptique.

Si l'offre est rejetée, il faut se battre. Contrairement à ce qui a été dit auparavant, il s'agit d'une lutte à mort sans aucune pitié, les Apocalyptiques ne veulent pas prendre le risque que leurs intérêts soient compromis par une bande d'incapables !

L'eau ajoute une complication supplémentaire au combat. Au troisième round de combat : l'eau arrive jusqu'aux hanches, pénalité de -2D à toutes les actions de mouvement.

Au sixième : l'eau est au niveau du ventre, pénalité de -3D.

Au dixième : jusqu'aux épaules, -4D.

Au treizième round de combat, l'eau s'approche maintenant du plafond (règles relatives à la noyade, voir Katharsys page 112).

Il est grand temps de disparaître. Lorsque les joueurs s'échappent enfin du tunnel, leur prochaine destination est le Juge Ox. Il n'y a rien de plus pour eux ici.

VII. FAIRE LES COMPTES

DE QUOI ÇA PARLE

Les joueurs ont trouvé la source de l'infestation et se sont rendu compte que leur décision aura des conséquences. Ils doivent maintenant annoncer leur choix au Juge Ox.

LA TAVERNE

Après une après-midi de marche sous une pluie battante, les joueurs rejoignent Ox sur la place centrale. Celle-ci est vide et les joueurs comprennent que les Juges ont dû terminer le travail ou bien l'ont arrêté pour se rendre à la taverne.

Cette dernière est remplie et de nombreux Nourriciers dilapident leurs lettres de change durement gagnées en alcool et jolies filles. L'ambiance est assez détendue, ce qui contraste avec la journée qui vient de se passer. Ox dîne près du bar. Lorsque les joueurs approchent, il s'essuie la bouche et pose ses couverts. Ils ont toute son attention. Sa réaction dépend de ce que les joueurs décident de lui dire.

Ils disent la vérité :

Le Juge écoute attentivement.

Ils mentent :

Ils doivent faire un test contre une difficulté de (3). S'il s'aperçoit de leur mensonge, il hausse le ton et se met en colère. Le silence s'installe dans la taverne et il exige la vérité devant une foule rivée sur la scène.

Ils reviennent visiblement blessés :

Il demande la cause de leurs blessures.

Ils n'ont rien trouvé ou bien seulement les filaments dans le sol, mais pas la source :

Il envoie un Hygiéniste aux champs. Cela ne peut pas être tout. Les joueurs reçoivent chacun une récompense de 50 lettres de change dans une enveloppe en cuir.

Ils expliquent avoir trouvé le jeune champ de Spore :

Il écarte précipitamment sa nourriture, règle l'addition et remercie les joueurs. Il a de toute évidence l'air pressé et il tend à chaque joueur une enveloppe de cuir contenant 200 lettres de change. Leur réputation, auprès des Juges et des Spitaliers, augmente d'un point tandis qu'elle diminue d'un

point auprès des Nourriciers et des Apocalyptiques.

Ils cachent délibérément la source :

Ils doivent mentir à Ox. S'ils y parviennent et à moins qu'ils ne suggèrent pas une autre source, le Juge enverra un Hygiéniste.

Ils présentent une autre source (par exemple un bourgeon de Brûlure) :

S'ils réussissent à mentir à Ox, il reconnaîtra que cette source est une justification suffisante pour expliquer la contamination du grain et punira les Nourriciers en conséquence, mais aucun Hygiéniste ne sera envoyé.

Ils mentionnent le combat contre les Apocalyptiques :

Il notera cette information et donnera une tape encourageante sur l'épaule aux joueurs. Leur paie augmente de 50 LC par joueur.

Ils mentionnent le réseau de tunnels sous les champs :

Il notera cette information et demandera aux joueurs de garder cela pour eux tant qu'il n'en sait pas plus. En fonction des informations fournies par les joueurs à Ox, c'est à vous en tant que MJ de leur répondre accordement à ce qu'il s'est passé pendant la partie. Lorsqu'ils n'ont plus rien à dire, le Juge leur donne congé et les remercie pour leur enquête et leur aide. Si les joueurs ont passé un marché avec les Apocalyptiques, ils pourront suspecter d'être observés. Un jet réussi d'**INS+Perception (3)** confirmera leurs suspicions alors qu'un visage rencontré dans les galeries apparaît dans la foule massée dans la taverne. Un clin d'œil les avertit qu'il les a remarqués. Si les joueurs en disent plus au joueur que ce qui a été convenu, les Apocalyptiques apprendront que le marché ne tient plus. Ils ne reçoivent pas le bonus du chef Apocalyptique et ils savent qu'ils auront désormais un ennemi dont il sera difficile de se débarrasser. Toutefois, si les joueurs ne remarquent pas l'homme qui les espionne et annulent le marché, cela amènera de nouvelles aventures où les Apocalyptiques seront de farouches ennemis.

VIII. ET APRÈS ?

Pour ne pas se retrouver dans la situation délicate où aucune suite plausible n'est envisageable, il est conseillé d'inclure des éléments pendant le scénario qui permettront de continuer l'histoire. Ils peuvent être de différentes natures : un PNJ, un objet, un indice ou bien une histoire. L'objectif ici n'est ni de déplacer le but initial ni que l'élément en question ne se perde dans l'histoire. Certains éléments sont déjà présents dans l'aventure.

Les Joueurs ont tout fichu en l'air :

Parfois, il suffit de peu de choses pour que ceci arrive. Néanmoins, si vous deviez en arriver à ce point, il faut quand même avoir une conclusion satisfaisante. Faites en sorte que les joueurs réalisent ça, mais faites aussi attention à la cohérence.

Ils obtiennent la radio :

Peu importe qu'ils aient obtenu ou volé la radio : lorsqu'ils insèrent un E-cube à l'intérieur, ils découvrent une séquence inscrite sous celle-ci. S'ils règlent la radio sur cette fréquence, ils recevront un message qui tourne en boucle. Quel que soit ce message, il mènera à la prochaine aventure.

Ils ont foiré un vol :

Si vous n'appréciez pas la variante avec la main noircie décrite dans le scénario, les Juges peuvent demander une compensation de la part du fautif, ce qui emmène vers l'aventure suivante.

Ils ont essayé d'obtenir plus de la part des Apocalyptiques :

Cet élément aussi guide vers l'aventure suivante. Mais contrairement à la version avec les Juges, cette issue mène à un scénario plus sombre.

Ils ont effectué un très bon travail pour les Juges :

Les joueurs ont révélé tous les secrets possibles et ont vaincu les Apocalyptiques, n'ont raconté que la vérité au Juge et ont brillé par leur efficacité. Votre détermination et votre zèle doivent être récompensés. Avec plus de travail au service des Juges. Un nouvel ordre vous attend. Peut-être est-ce le moment de s'intéresser à EMBARGO ou bien EN TON SANG.

Ils ont passé un marché avec les Apocalyptiques, mais l'ont dit au Juge :

Les Apocalyptiques chercheront à se venger et feront tout pour pourrir la vie des joueurs. Cela sera un combat difficile étant donné que les Apocalyptiques n'ont pas vraiment la notion du combat à la loyale. En fin de compte, ils devront probablement passer un marché bien moins avantageux pour mettre un terme à cette folie, laissant l'opportunité pour de nouvelles aventures !

EXPÉRIENCE

Faites la somme des points ci-dessous séparément pour chaque joueur. Le MJ peut ajouter des points à sa discrétion, par exemple pour récompenser une bonne fluidité de jeu ou un bon roleplay.

A survécu : +1

N'est pas blessé : +2

Premier contact avec la Sepsie : +1

Source localisée : +2

Vol réussi : +1

Ordre exécuté sans complications provoqué par les joueurs : +3

Combat contre les Apocalyptiques : +4

N'a dit que la vérité à Ox : +5

A dit à Ox ce qu'il voulait entendre : +5

Cela devrait faire un total compris entre 7 et 18 points d'expérience pour chaque joueur.

LIENS UTILES

Ici sont présentés quelques liens utiles.

RESSOURCES OFFICIELLES

Degeneration:

<https://degeneration.com/>

Boutique SMV:

<https://shop.sixmorevodka.com/en/>

Serveur Discord

<https://discord.gg/degeneration>

POUR SE METTRE DANS L'AMBIANCE

Trailer 1:

<https://youtu.be/WTCARC9Iyyw>

Trailer 2:

<https://youtu.be/oTw3KaMr8wk>

CONTENU CRÉÉ PAR DES FANS

Degeneration Wiki (allemand):

<https://zentraler-cluster.de/mediawiki/Zentraler-Cluster>

Outils de MJ :

<https://www.degeneration-cluster.com/>

RESSOURCES

PERSONNAGES

JUDGE OX

Un grand homme légèrement voûté qui s'est consacré au quartier des Nourriciers à sa retraite. Il connaît la plupart des fermiers du coin et comprend mieux qu'aucun Juge leurs motivations. Le conflit actuel avec les Cafards a progressivement renforcé son pouvoir, car il a su rassurer les Nourriciers, évitant ainsi de nombreux ennuis aux Juges.

On l'entend peu ces derniers temps, mais lorsque c'est le cas, c'est que c'est important. Se disputer avec lui n'a guère de sens. Une fois que son avis est fait, il n'en changera pas et très peu de gens sont capable de l'amener à réexaminer la situation.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, Le Médiateur, Juge, Rang 3 : Protecteur

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 3, CHA 3, INT 3, PSY 4, INS 3

COMPÉTENCES: Lutte 5D, Force 5D, Corps à corps 6D, Vigueur 4D, Résistance 5D, Navigation 6D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 5D, Considération 4D, Expression 5D, Commandement 5D, Négociation 6D, Concentration 5D, Légendes 4D, Perception 6D, Survie 5D

HISTORIQUES: Alliés 2, Autorité 2, Renommée 3, Réseau 2, Secrets 1

POTENTIEL: Lynchage (2)

INITIATIVE: 6D / 10 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Marteau du jugement, 4D, portée 1, dégâts 6, contondant, choc (3DC) ; Mousquet de Juge, 5D, distance 10/40, dégâts 8, charg. par gueule.

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 5D ; Mentale (Volonté) 6D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Chapeau et manteau (2)

ÉTAT: Sporulation 0 / 12, Blessures 10, Traumatismes 7

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=e01864e7-6ee1-4e2f-fac6-faaf3c706c3f>

JUTTA SCHMID LA VAGABONDE

La jeune Vagabonde est pleine d'entrain et de zèle. En discutant avec elle, on apprend vite qu'elle n'est pas du genre à éviter la confrontation, même si de temps en temps, il lui arrive d'hésiter. Un défaut qu'elle doit au Juge Ox. Ce n'est que lorsqu'elle sortira de son ombre qu'elle pourra apprendre à prendre ses propres décisions. En attendant, elle peut apprendre d'un homme d'expérience ayant une bonne prise sur les Nourriciers. Du moins, c'est ce qu'il lui dit tous les jours. L'avenir dira s'il a raison ou non. En attendant, elle joue son rôle consciencieusement et avec retenue. Après tout, de l'apprentissage à la pratique, il y a un sacré pas à franchir.

Utilisez les statistiques d'un Juge Vagabond standard.

LA FAMILLE RUTT, NOURRICIERS

Achim (père), Clara (mère), Bernd (21), Gustav (19), Jörg (16).

GINA

Voleuse Apocalyptique (Cheffe).

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, L'aventurier, Apocalyptique, rang 2 : épervier

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 3, CHA 3, INT 3, PSY 3, INS 3

COMPÉTENCES: Athlétisme 6D, Lutte 5D, Force 5D, Vigueur 4D, Résistance 5D, Navigation 6D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 5D, Considération 4D, Expression 5D, Commandement 5D, Négociation 6D, Concentration 5D, Légendes 4D, Médecine 4D, Domination 7D, Réactivité 6D, Volonté 6D, Empathie 5D, Orientation 4D, Perception 6D, Survie 5D

HISTORIQUES: Alliés 2, Autorité 2, Renommée 2, Réseau 3, Secrets 1

POTENTIEL: 1000 façons (1)

INITIATIVE: 5D / 10 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Stylet, 3D, porté 1, dégâts 4, régularité (2DC)

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 6D ; Mentale (Volonté) 5D

MOUVEMENT: 6m

ARMURE: Cuir (2)

ÉTAT: Sporulation 0/10, Blessures 12, Traumatismes 6

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=4af32bo7-6ff4-4159-fcc4-f70730953d55>

VOLEUR APOCALYPTIQUE

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, Le disciple, Apocalyptique, rang 1 : Pinson

ATTRIBUTS: PHY 2, AGI 3, CHA 3, INT 2, PSY 3, INS 3

COMPÉTENCES: Athlétisme 4D, Lutte 4D, Force 3D, Corps à corps 4D, Vigueur 3D, Résistance 3D, Dextérité 4D, Mobilité 5D, Furtivité 4D, Considération 4D, Expression 4D, Négociation 4D, Séduction 4D, Légendes 3D, Ruse 4D, Tromperie 4D, Réactivité 5D, Volonté 4D, Empathie 5D, Orientation 4D, Perception 5D, Pulsions 5D, Survie 5D

HISTORIQUES: Alliés 1, Réseau 1, Ressources 1, Secrets 1

POTENTIEL: Tapis (1)

INITIATIVE: 5D / 10 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Couteau, 4D, porté 1, dégâts 3, régularité (2DC) ; Massue, 4D, porté 1, dégâts 4, contondant

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 5D ; Mentale (Volonté) 4D

MOUVEMENT: 4m

ARMURE: Cape de fourrure (1)

ÉTAT: Sporulation 0/8, Blessures 6, Traumatismes 5

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=7f995b6b-55b7-4799-cfe8-e3132e2ca37c>

PRÉ-TIRÉS

Ces pré-tirés sont là pour aider des joueurs qui auraient du mal à créer leur propre personnage. Leurs descriptions sont très caricaturales et fortement basées sur les livres officiels.

ALEKSANDER STASSEN, LE DOCTEUR

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Vous êtes le bastion de défense contre les maux qui affligent l'humanité, qu'ils soient d'origine terrestre ou, tel que l'abominable Amorce, qu'ils viennent des étoiles. Dès votre plus jeune âge, on vous a enseigné les moyens de prévention, les signes de Sepsie qui s'installe, la toux signalant la dégradation des poumons, et bien d'autres choses, jusqu'à ce que vous les connaissiez aussi bien que votre nom. Vous avez été envoyé pour accompagner une expédition vers l'est, par-delà le Châtiment de la Faucheuse, afin de prévenir les maladies, les blessures, ou pire.

En combat vous pouvez tenir deux rôles. Premièrement, au contact avec l'ennemi, en utilisant votre dilacérateur - une lance spécialement conçue pour couper les organes vitaux des ennemis grâce à ses lames coupantes - ou deuxièmement, en les détruisant à distance avec du gaz paralysant et votre fusil à fongicide. En dehors du combat, vous pouvez administrer les premiers soins à vos camarades en soignant les coupures et les éraflures avec des onguents, des crèmes et des pansements. Vous êtes également bien entraînés à remarquer les signes de contamination par la Sepsie, les spores planant dans l'air, les schémas fractals dans l'environnement. Vous portez votre combinaison étanche qui vous protège à la fois de l'environnement et de vos ennemis. Un masque à gaz complète l'ensemble, vous isolant du monde et vous offrant un air important.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, Le soigneur, Spitalier, Rang 3 : Famulancier

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 3, CHA 2, INT 3, PSY 3, INS 2

COMPÉTENCES: Force 5D, Corps à corps 5D, Vigueur 4D, Résistance 6D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 5D, Considération 3D, Négociation 3D, Concentration 5D, Médecine 6D, Science 4D, Tromperie 4D, Réactivité 5D, Volonté 5D, Perception 5D

HISTORIQUES: Alliés 1, Réseau 1, Secrets 2

POTENTIEL: Dilacérateur (1)

INITIATIVE: 5D / 10 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Dilacérateur, 4D, porté 2, dégâts 6, Lacération (2DC, +1D de dégât) ; Fusil à fongicide, 5D, porté 2/8 (Irritant, poussière de feu)

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 5D ; Mentale (Volonté) 5D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Combinaison de Spitalier (2)

ÉTAT: Sporulation 0/10, Blessures 12, Traumatismes 6

SPÉCIAL : Le manuel

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=832eo68b-5c7f-444a-bf30-583ado2eff9f>

L'ÉRUDIT

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Avant que les astéroïdes ne tombent et que l'Amorce ne ravage ce qu'il restait du monde, existait le Flux. Un flot d'informations et de données interconnectées incessant. C'était ce qu'Internet était devenu, et c'est ce que les Chroniqueurs s'efforcent de recréer. Enfant, vous avez été choisi, vendu ou recruté dans leurs rangs. Votre front a été tatoué avec un code-barre et vous avez commencé votre apprentissage. C'était ce qu'Internet était devenu, et c'est ce que les Chroniqueurs s'efforcent de recréer. Vous avez commencé à apprendre comment les Chroniqueurs manipulent toutes ces choses, mais également les autres Cultes, bien que cette information soit pour le moment au-dessus de votre niveau d'accès. Vous avez soif d'informations et vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour permettre le retour du Flux. Vous en quelque sorte l'apprenti du Chroniqueur qui dirige l'expédition, ce qui explique que vous vous trouviez si loin hors de portée du réseau des Chroniqueurs. En tant que Chroniqueur, vous avez une connaissance approfondie du monde pré-Eshaton (d'avant l'apocalypse). Vous savez comment accéder à de vieux systèmes, comment rediriger les terminaux et les serrures des portes de bunker, comment rediriger l'énergie pour démarrer les systèmes. C'est là votre plus grande force, votre capacité à vous frayer un chemin au travers des technologies anciennes jusqu'aux connaissances immensément précieuses qu'elles contiennent. Cependant, les Chroniqueurs se sont déjà fait mordre alors qu'ils tentaient d'être amicaux. Ils ont appris. Vous vous cachez sous un masque, dissimulant toute trace de l'humain en dessous. Vous parlez au travers d'un vocodeur soigneusement réglé, libérant votre parole sur un ton sombre et intimidant. Et c'est ce que vous utilisez en combat, activant votre vocodeur pour transformer votre voix en un cri terrifiant, réduisant la volonté de ceux qui l'entendent. Néanmoins, les Chroniqueurs interdisent l'usage d'armes létales, cette tâche étant laissée aux autres Cultes, toujours si avides de sang sur les mains.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, Le Chercheur, Chroniqueur, Rang 2 : Agent

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 3, CHA 1, INT 4, PSY 3, INS 2

COMPÉTENCES: Force 5D, Résistance 4D, Artisanat 5D, Mobilité 4D, Armes à projectiles 4D, Furtivité 4D, Négociation 4D, Connaissance des Artefacts 8D, Technologie 8D, Concentration 6D, Science 6D, Tromperie 4D, Domination 5D, Réactivité 4D, Volonté 5D, Perception 4D

HISTORIQUES: Réseau 2, Ressources 1, Secrets 1

POTENTIEL: Téléchargement (1)

INITIATIVE: 4D / 12 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Vocodeur, 5D/5D, porté 10, dégâts 1+T Ego, Coup de tonnerre, dégât de zone (45°)

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 4D ; Mentale (Volonté) 5D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Cape (1)

ÉTAT: Sporulation 0/10, Blessures 8, Traumatismes 6

SPÉCIAL: Masque de Chroniqueur

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=foeo6f8c-72ae-49bc-b4b9-605d6d4080b1>

PASCALE ABDERHALDEN, LA SOLDATE

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Les Hellvétiques commencent leur entraînement jeune, pour qu'il soit parfait. Vous faites partie de l'élite, des meilleurs soldats au monde, sans aucune exagération. Vous avez entre vos mains un Défricheur, un fusil d'assaut dont l'histoire remonte au-delà de la chute des astéroïdes, avant l'Amorce, avant le chaos du monde actuel. Votre corps est protégé par un Harnais, une armure perfectionnée au fil des siècles depuis le désastre. Et vous appartenez aux Hellvétiques, les neutres protecteurs de ce monde nouveau. Vos camarades vous soutiennent et vous jugent à la fois, car les munitions pour le Défricheur sont rares et être efficace avec un fusil est le principe majeur des Hellvétiques. Utilisez plus de balles que ce qui est jugé nécessaire et vous vous retrouverez rapidement avec un chargeur vide. Vous êtes dans cette mission afin d'obtenir des ressources pour votre détachement. Les Chroniqueurs payent bien pour vos services et votre équipe a besoin d'eux, l'un de vos camarades ayant gaspillé ses munitions sur des animaux sauvages, réduisant drastiquement vos réserves, ainsi que vos chances de monter en grade par la même occasion. Vous devez être économe, et vous ne pouvez pas rater un tir.

Au combat, les Hellvétiques sont des monstres d'efficacité, le Défricheur étant parmi les meilleures armes de ce monde, mais avec un si grand pouvoir viennent des responsabilités au moins aussi grandes. Un Hellvétique doit toujours se demander si la situation nécessite l'usage de ses précieuses munitions, ou s'il existe une autre solution. Si une situation nécessitant l'usage de votre Défricheur se présente, vous devrez alors vous assurer qu'elle soit résolue suffisamment vite pour qu'un deuxième tir ne soit pas nécessaire. Pour autant, cela ne veut pas dire que vous êtes inutile sans arme à feu. La baïonnette du Défricheur est tranchante et mortelle entre vos mains expertes. Hors combat, votre seule présence peut suffire à intimider les gens, la vue d'un Défricheur en état de marche et la silhouette imposante d'un Harnais, suffisant à effrayer la plupart des attaquants et à mettre à l'aise les alliés. Vous n'êtes pas un beau parleur, et il ne vous est pas toujours facile de deviner comment les gens vont réagir, mais votre confiance en vous est suffisante et vous savez déjà où viser s'ils s'enfuient.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Balkhans, Le Protecteur, Hellvétique, Rang 2 : Caporal

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 3, CHA 1, INT 3, PSY 5, INS 1

COMPÉTENCES: Force 7D, Corps à corps 5D, Résistance 4D, Navigation 4D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 6D, Furtivité 5D, Commandement 2D, Concentration 5D, Réactivité 9D, Volonté 7D, Perception 3D, Survie 3D

HISTORIQUES: Alliés 2, Autorité 2

POTENTIEL: Doctrine : Discipline (1)

INITIATIVE: 9D / 10 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Défricheur, 6D, porté 30/120, dégâts 11, régulier (3DC), rafale (3) ; Baïonnette de défricheur, 5D, porté 1, dégât 5, régulier (2DC)

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 5D ; Mentale (Volonté) 5D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Harnais de reconnaissance (3)

ÉTAT: Sporulation 0/14, Blessures 8, Traumatismes 8

SPÉCIAL: 2 unités d'explosif (coup de tonnerre, explosif)

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=a6851dd5-7cff-4c5f-90c5-6ada846c43d6>

BLAKE, LE CHASSEUR DES DÉSOLATIONS

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

L'apocalypse a enfoui sous des mètres de cendres et de terre toute une civilisation, et vous êtes l'un de ceux qui creusent à la recherche de ce qui peut être récupéré. Toute votre vie, vous avez parcouru les champs de ferraille, dénichant les plus brillants ou les plus utiles restes de technologie pré-Eshaton. Les Chroniqueurs achètent, même si ce n'est pas toujours ce qui vous semble être le juste prix. La ferraille, ça vous connaît. Presque autant que votre fidèle fusil que vous gardez en mains pour prévenir quiconque vous chercherait les ennuis. Bien que la plupart des emmerdeurs partent la queue entre les jambes au premier coup de semonce, vous savez vous en servir. Vous avez eu beaucoup d'entraînement. Pour un Ferrailleur, la technologie d'avant l'Eshaton est votre corde de sécurité, un apport régulier d'argent, et un domaine dans lequel vous avez une expérience presque inégalée. C'est pour cette raison que vous avez été engagé pour guider le Chroniqueur, et toute autre personne qu'il amènerait avec lui aux ruines qu'il cherche. Si vous le faites, et qu'il trouve quoi que ce soit d'utile, il vous en donnera une grosse part. Cela ressemble à de l'argent facile, et l'argent facile est toujours une bonne chose pour vous.

Vous excellez à trouver des choses que d'autres personnes ratent dans les ruines, à écouter les rumeurs qui passent de camp en camp la nuit et à trouver des trésors profondément enfouis dans les vieilles rues. Au combat, vous êtes très habile avec votre fusil, tirant sur vos ennemis à distance, avant qu'ils ne puissent vous atteindre. Cependant, si le combat se rapproche, vous pouvez vous servir de vos poings et prouver que vos muscles ne sont pas juste pour le spectacle. En dehors du combat, vous n'êtes pas un grand bavard, les Ferrailleurs travaillant généralement seuls. Votre force est votre capacité à trouver les lieux où se trouvent les anciennes technologies qui sommeillent et attendent que vous les déterriez pour les ramener à la vie. Vous êtes un expert de la survie et vous n'hésitez pas à faire de longues marches dans les désolations pour trouver de la ferraille.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Pollen, L'aventurier, Ferrailleur, Rang 2 : Blaireau

ATTRIBUTS: PHY 4, AGI 3, CHA 2, INT 2, PSY 2, INS 3

COMPÉTENCES: Lutte 6D, Force 6D, Corps à corps 5D, Résistance 6D, Dextérité 4D, Navigation 4D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 5D, Furtivité 4D, Connaissance des artefacts 4D, Légendes 4D, Ruse 3D, Volonté 4D, Orientation 4D, Perception 4D, Pulsions 5D, Survie 6D

HISTORIQUES: Alliés 1, Réseau 1, Renommée 2

POTENTIEL: Dur à cuire (1)

INITIATIVE: 2D / 10 points d'Égo (Pulsion)

ATTAQUE: Carabine, 5D, porté 30/120, dégâts 6

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 5D ; Mentale (Volonté) 4D

MOUVEMENT: 4m

ARMURE: Carapace (1)

ÉTAT: Sporulation 0/8, Blessures 12, Traumatismes 6

SPÉCIAL: Corde, compas, périscope, 30 cartouches de .357

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=74fc44d2-230d-44e9-b760-be230ef1feb4>

LOI, MARTEAU DE LA JUSTICE

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Même lorsque le monde tombait en ruine et que l'humanité se fracturait en différents groupes et idéaux, certaines personnes reconnaissaient encore la nécessité de la loi. Ces gens se sont rassemblés et ont gagné en pouvoir au fil du temps jusqu'à devenir les Juges. Vous êtes l'un de ces Juges, semant l'ordre sur les terres les plus civilisées, administrant de courtes peines, rendant des jugements et punissant ceux qui enfreignent la loi. Votre marteau est le marteau de la loi et vous êtes le vecteur par lequel elle est délivrée. Vous gardez toujours avec vous le Codex, un gros livre contenant l'ensemble des lois du Protectorat. Vous le connaissez par cœur, son apprentissage ayant été l'un des éléments majeurs de votre formation. Vous avez été assigné à l'expédition pour deux raisons : vous assurer que les Chroniqueurs n'essaient pas de faire un coup en douce, et répandre la bonne parole du Protectorat aux masses ignares hors de ses frontières. Plus le nombre de personnes protégées par système de loi augmente, plus le système devient puissant.

Le marteau que vous portez est à la fois une représentation métaphorique de la loi écrasant les criminels et une menace très réelle. Ce long marteau, peu maniable et mal équilibré est tenu par les juges comme un fardeau. Mais quand il entre en action, il frappe avec une férocité terrifiante, fissurant les armures et brisant les os. Le Marteau du Jugement est une arme brutale et vous êtes un homme brutal. Vous brandissez votre marteau comme une extension de vous-même. Si celui-ci vous fait défaut, alors les poings de fer que vous gardez pour ce genre d'occasions ne le feront certainement pas. Hors combat, vous êtes un excellent orateur, capable de rallier la plupart des gens à votre point de vue avec une simple discussion. Vous placez votre foi dans le Codex et cela vous donne la confiance nécessaire pour traquer des criminels endurcis sans broncher. Votre langue bien pendue vous aide à démasquer les criminels ou à obtenir des informations sur ceux qui pourraient les héberger.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, Le traditionaliste, Juge, Rang 2 : Juge des villes

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 2, CHA 3, INT 2, PSY 3, INS 3

COMPÉTENCES: Force 5D, Corps à corps 6D, Résistance 5D, Mobilité 4D, Considération 5D, Expression 4D, Négociation 4D, Légendes 4D, Domination 6D, Foi 5D, Réactivité 5D, Empathie 4D, Perception 5D, Pulsions 5D, Survie 4D

HISTORIQUES: Alliés 1, Renommée 1, Ressources 2

POTENTIEL: Coup de marteau (1)

INITIATIVE: 5D / 10 points d'Égo (Pulsion)

ATTAQUE: Marteau du jugement, 4D, porté 1, dégâts 6, contondant, choc (3DC)

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 4D ; Mentale (Foi) 5D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Manteau en cuir et chapeau (2)

ÉTAT: Sporulation 0/10, Blessures 10, Traumatismes 6

SPÉCIAL: Codex

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=6b991672-oecd-4570-f4ff-9f67c713f7bd>

L'ÉPÉE DU SEIGNEUR

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Le combat final pour l'Humanité a commencé et le sort de l'espèce est suspendue en équilibre entre ciel et enfer. Les Anabaptistes sont les saints croisés qui repoussent la menace immonde du démiurge, sa corruption incarnée par la Sepsie et ses démons les Psychonautes qui infestent notre monde. Vous avez probablement été recruté comme fermier, accepté dans les rangs des Anabaptistes, les rejoignant dans leur lutte éternelle et prenant les armes contre les envahisseurs. Votre croyance vous réconforte, vous alimente, votre foi brûlant comme un feu que vous êtes trop heureux de libérer, purgeant la terre de la Sepsie et tranchant de votre lame ceux qui sèment cette peste. Vous êtes de cette expédition, car même si les Anabaptistes n'ont pas confiance dans les Chroniqueurs, ils reconnaissent que dans l'ensemble leurs efforts vont dans la même direction. Les Chroniqueurs luttent contre l'Amorce, les Anabaptistes souhaitent battre le Démiurge. Pour le moment, ces intérêts sont alignés et c'est pourquoi vous avez été assigné à la protection du Chroniqueur en charge de cette expédition. Et pour vous assurer qu'il ne tente rien de stupide...

Les Anabaptistes sont en croisade et vous aussi. Vous vous traînez au combat, brandissant votre énorme espadon, une épée de deux mètres de long conçue pour s'enfoncer dans la chair corrompue la plus dure, déchirant la peau, l'armure, les os et tout ce dont les psychonautes peuvent être faits. Peu vous importe ce que votre lame tranche, tant qu'elle tranche au nom de la croisade. Néanmoins, ce n'est pas là tout ce que vous êtes. Vous êtes capable d'inspirer les gens avec les mots exaltants de votre foi et votre foi seule brûle plus fort que les calcinateurs que les Anabaptistes utilisent pour brûler la Sepsie de vos terres. Vous pouvez contraindre les gens à se soumettre avec la force de vos mots, leur volonté n'étant pas de taille avec votre formidable esprit. Vous travaillez à l'instinct, agissant comme il vous semble bon plutôt que selon ce que la "logique" suggère. Le monde n'est plus logique et seul ceux qui s'accrochent au monde d'avant prétendent qu'il l'est. L'heure est venue de la dernière croisade et vous serez en première ligne.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Purgare, Le Fanatique, Anabaptistes, Rang 2 : Orgiastique

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 2, CHA 3, INT 1, PSY 3, INS 4

COMPÉTENCES: Force 6D, Corps à corps 6D, Résistance 5D, Mobilité 4D, Furtivité 3D, Commandement 5D, Légendes 4D, Domination 5D, Foi 8D, Réaction 6D, Pulsion 6D

HISTORIQUES: Alliés 1, Renommée 1, Ressources 2

POTENTIEL: Zélote (1)

INITIATIVE: 6D / 12 points d'Égo (Pulsion)

ATTAQUE: Espadon, 4D, porté 2, dégâts 10, choc (2DC), Spécial

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 4D ; Mentale (Foi) 8D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Robe (1)

ÉTAT: Sporulation 0/16, Blessures 10, Traumatismes 6

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=6b991672-oecd-4570-f4ff-9f67c713f7bd>

RIVEN, L'HOMME-MÉDECINE

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Dans ce monde post-Eshaton, tout le monde ne croit pas en un idéal tel que ceux des Cultes. Le commun des mortels se rassemble en petits groupes qui essaient de se frayer un chemin dans ce monde, en chassant et en cherchant de la nourriture. Ce sont les Clanistes. Vous êtes le guérisseur local d'un petit clan de l'est de la Borca, vous avez une bonne connaissance des arts médicaux et de leurs applications concrètes, vous savez quelles baies sont utiles et lesquelles sont toxiques, vous savez à quoi ressemble une infection de Sepsie pour avoir vu de pauvres bougres y succomber et vous savez comment prévenir les pires symptômes. Vous avez rejoint l'expédition bien après les autres, après que le Chroniqueur et sa troupe soient passés par votre village à la recherche d'un guide pour les terres inconnues à l'est du Châtiment de la Faucheuse, offrant connaissances, médicaments, matériel et tout ce dont votre village a besoin. Comment refuser ?

De l'extrémité de la zone de combat, vos flèches pleuvent sur l'ennemi, perçant et pénétrant leur chair avec une facilité déconcertante. Vous n'êtes pas étranger des combats rapprochés, mais vous n'êtes clairement pas un expert. Rester à distance vous permet de blesser l'ennemi sans être touché soit même, ce qui semble un bon compromis. Vous êtes intelligent, mais de manière plus terre-à-terre et probablement plus utile que les Chroniqueurs avec leurs habits intimidants ou que les Spitalier et leurs masques à gaz et leurs combinaisons hermétiques. Vous avez appris les coutumes locales et le guérisseur qui vous a précédé vous a enseigné à la fois la médecine qu'il avait lui-même apprise de son prédécesseur et les légendes du coin, à propos de ces gens blafards vivant sous la terre, avec leurs bâtons semant le feu et la mort et de ces gens encore plus profondément enfouis qui dorment dans le froid. Mais ce ne sont que des histoires, n'est-ce pas ?

PROFIL

ARCHÉTYPE: Borca, Le soigneur, Claniste, Rang 2 : Chasseur

ATTRIBUTS: PHY 3, AGI 4, CHA 2, INT 3, PSY 2, INS 2

COMPÉTENCES: Lutte 5D, Force 5D, Corps à corps 4D, Vigueur 4D, Résistance 4D, Navigation 5D, Mobilité 6D, Armes à projectiles 6D, Considération 3D, Légendes 5D, Médecine 6D, Foi 4D, Réaction 3D, Empathie 3D, Orientation 3D, Perception 3D, Pulsation 4D, Survie 4D

HISTORIQUES: Autorité 1, Réseau 1, Renommée 1, Ressources 1

POTENTIEL: Cuir d'éléphant (1)

INITIATIVE: 3D / 8 points d'Égo (Pulsion)

ATTAQUE: Lance, 4D, porté 2, dégâts 6 ; Arc, 5D, porté 10/40, dégâts 8

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 6D ; Mentale (Foi) 4D

MOUVEMENT: 3m

ARMURE: Cuir d'éléphant (1)

ÉTAT: Sporulation 0/8, Blessures 8, Traumatismes 5

SPÉCIAL: Pièges

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=b914b7do-b7a8-4211-fb04-d5001b7902ee>

OCTAVIAN, L'INGÉNIEUR

QUI ÊTES-VOUS ET QUE FAITES-VOUS ?

Certains Ferrailleurs se contentent de traîner le résultat de leurs recherches dans les ruines aux Chroniqueurs ou aux Néolibyens et se satisfont de l'argent qui leur est jeté en échange. Pas vous. Quand vous regardez les débris qui jonchent les champs de ruine, les artefacts enfouis profondément sous terre, vous ne voyez pas l'argent, vous voyez des matériaux de construction. Vous gardez la ferraille que vous trouvez et vous l'utilisez, la bricolant pour construire quelque chose de plus que ce avec quoi vous avais commencé. Les Chroniqueurs n'aiment pas cette attitude, la considérant comme une rupture par rapport à la norme, mais vous vous en fichez. Les gens paient pour vos créations, que vous prenez du plaisir à réaliser. Votre présence dans cette expédition a pour but de fournir, si besoin, la connaissance des anciens artefacts que vous avez acquis en les bricolant. En échange, le Chroniqueur qui dirige l'expédition vous permettra de prendre une partie du butin et d'en faire ce que vous voulez, ce qui pourrait amener à d'intéressantes créations.

Vous portez une carabine et vous êtes plutôt bon tireur, mais vous êtes bien plus heureux lorsque vos mains servent à construire plutôt qu'à tuer. Vous êtes capable de rafistoler ou de construire ce dont vous avez besoin quand la situation l'exige, à partir de la ferraille que vous avez sur vous ou que vous dénîchez dans les environs. En combat, vous tirez sur l'ennemi, lorsque vous n'êtes pas en train de construire un engin pour tenter de renverser la situation en votre faveur. En dehors des combats, vous aimez bricoler, assembler et étudier la ferraille. Vos connaissances ne sont pas issues des restes du Flux comme celles des Chroniqueur, mais sont le fruit d'années d'expérimentations et de tests avec différents artefacts et bizarreries. Ceci dit, vous n'êtes pas des plus déterminés et vous avez tendance à éviter les conflits autant que possible. Vos capacités de communication se sont détériorées par manque de pratique, mais le langage de la ferraille est plus clair pour vous qu'aucune langue ne le sera jamais.

PROFIL

ARCHÉTYPE: Hybrispanie, Le Créateur, Ferrailleur, Rang 3 : Mécanicien

ATTRIBUTS: PHY 2, AGI 4, CHA 2, INT 4, PSY 1, INS 3

COMPÉTENCES: Lutte 3D, Force 4D, Résistance 5D, Artisanat 7D, Dextérité 5D, Mobilité 5D, Armes à projectiles 6D, Connaissance des Artefacts 6D, Technologie 6D, Concentration 6D, Science 5D, Réaction 2D, Volonté 3D, Perception 5D, Survie 6D

HISTORIQUES: Réseau 2, Ressources 2

POTENTIEL: Cochon truffier (1)

INITIATIVE: 2D / 12 points d'Égo (Concentration)

ATTAQUE: Carabine, 6D, porté 30/120, dégâts 6

DÉFENSE: Passive 1 ; Mobilité 5D ; Mentale (Volonté) 3D

MOUVEMENT: 2m

ARMURE: Robe (1)

ÉTAT: Sporulation 0/6, Blessures 10, Traumatismes 3

SPÉCIAL: Trousse à outils (+1D Artisanat), Ferraille

<http://sixmorevodka.com/degenesis/character-en/index.html?id=4bcce857-3eb4-4a65-9d90-1bae2490dc31>

ROUTE



CITERNE DE
PESTICIDES



CITERNE D'EAU



MAISON



GRANGE



CHAMP C



CHAMP B



CHAMP A



PUIT

ROUTE

PLAN POUR LES PJ

ROUTE



CITERNE DE
PESTICIDES



CITERNE D'EAU



MAISON



GANGRE

CHAMP C

CHAMP B

CHAMP A



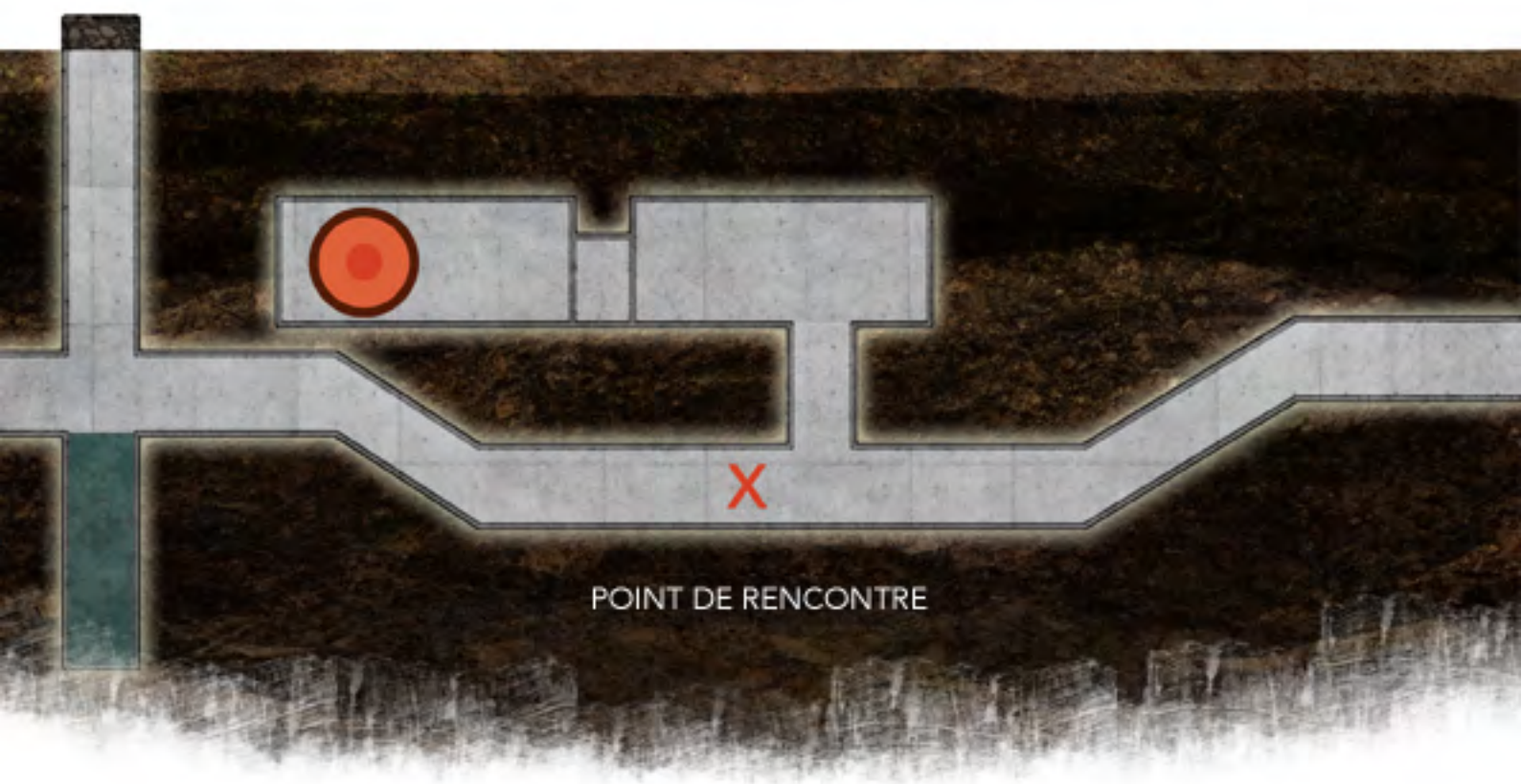
CHAMP DE SPORES

TUNNEL SOUTERRAIN



PUIT

CARTE POUR MJ
NOUVELLES SECTIONS
APRÈS EXPLORATION



PARFOIS, TENDRE SA MAIN À QUELQU'UN MARQUE LE
DÉBUT D'UNE AVENTURE. ET PARFOIS, IL FAUT LAISSER
QUELQU'UN SE SAISIR DE LA SIENNE.

[VERA NAZARIAN]