



SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



YAN BOURGET

DÉCOUVERTE :
KIT D'INITIATION



Avertissement : le document présent est un condensé de l'univers et du système de jeu de Subabyss, et il est fort probable que certaines questions resteront sans réponse. Ce kit d'initiation va vous ouvrir les portes de ce merveilleux, périlleux et mystérieux monde aquatique, tout en s'amusant entres amis. Il n'a pas d'autre ambition.



Napalm éditions



SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



SOMMAIRE

CRÉDITS

KIT D'INITIATION	Page
Qu'est-ce que le jeu de rôle ?	3
Le monde	5
Le système de jeu	8
Le combat	10
Description des armes	14
Personnages prêtirés	18
Qualités et Défauts	30
Les combinaisons	32
Scénario : Bluesix	33
Scénario : Iron jaws	40

AUTEUR : Yan « Phéjal » BOURGET

DESSINATEURS : Josselin Grange (armes, carte et plans), Serge Birault, David Lecossu, Clément Dornier, Simon Labrousse et Maryline Mancini.

BANQUES D'IMAGES : pixabay.com (auteurs : Victoria Ratcliffe, Stephen Keller, Jazella), shutterstock.com (auteurs : camillkuo, Marija Piliponyte, S.Bachstroem, Stone Pictures studio).

GRAPHISTE/MAQUETTE : Josselin Grange (charte graphique), Yan Bourget (mise en forme), et Maryline Mancini (logos, professions).

RELECTEURS : Hervé et Ivanna Jeune.

COMPAGNONS DE PLONGÉE : Christel et Gaël Bourget, Patrick Espinouse, Alexandre Durand, Nicolas Garros, Olivier Cova et Maryline Mancini.

LE SITE OFFICIEL : subabyssse.fr

Subabyssse est édité par Napalm éditions, titre et marque déposés.
© 2021 Napalm éditions, tous droits réservés.

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?

DÉFINITION

Il existe maintes définitions, ou plutôt tentatives de définition du jeu de rôle. Aucune ne convient à tous et celles que l'on peut trouver dans des encyclopédies sont bien trop pauvres et inadaptées. Toutefois, voici la définition proposée par la Fédération française de jeu de rôle (que l'on peut retrouver sur www.ffjdr.org) :

« Le jeu de rôle est un loisir qui consiste à s'installer avec quelques amis autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un monde imaginaire. »

Autrement dit, il s'agit d'un jeu dans lequel chacun des participants endossera le temps de la partie le rôle d'un personnage dans un univers donné, pour construire une histoire avec les autres participants.

Le terme « jeu de rôle » est aussi employé dans divers domaines, tels que la médecine par exemple. Le jeu de rôle abordé ici est uniquement le loisir. Toutefois, même dans un cadre ludique, ce terme est souvent utilisé de manière abusive pour désigner d'autres types de jeux ou activités n'étant pas réellement des jeux de rôle. C'est le cas, par exemple, des wargames (ou jeux de figurines), des GN ou Grandeur Nature (où l'on effectue soi-même les actions de son personnage), des Livres dont vous êtes le héros ou encore des jeux vidéo.

GRANDS PRINCIPES

Le jeu de rôle s'apparente à un conte interactif. Il y a un conteur, le Maître de Jeu, aussi appelé Meneur de Jeu, MJ ou meujeu, et des personnages, des héros ou des gens banals, joués par des joueurs. Les joueurs de jeu de rôle sont aussi appelés des « rôlistes ». En un certain sens, cela rappelle beaucoup nos jeux d'enfants (« ...et là on dirait qu'on est des pirates et on cherche des trésors mais on se serait fait attaquer par un énooorme monstre marin qui nous aurait tout volé... »). C'est toutefois un peu plus complexe. Le monde est déterminé à l'avance par le MJ, ainsi qu'un scénario, et des règles du jeu cadrent le tout. Les joueurs n'ont d'emprise que sur leur personnage alors que le MJ gère l'ensemble du monde dans lequel évoluent les personnages. La réussite ou non des actions est déterminée en général par des lancers de dé, en fonction des compétences et caractéristiques du personnage.

Il existe toutes sortes de dés : des dés à six faces, très connus (D6), mais aussi des dés à 4, 8, 10, 12 ou 20 faces principalement (D4, D8, D10, D12, D20). On obtient même un D100 en jouant avec deux dés à dix faces : un pour les unités, un pour les dizaines. C'est ce qui est utilisé pour jouer à Subabysse.

Les personnages sont très divers et dépendent du type de jeu (monde et règles utilisées). Cela va du bon vieux guerrier-en-armure-de-plates-et-épée-large à l'adolescent banal en passant par des cyborgs, magiciens ou maîtres d'arts martiaux. Il y en a pour tous les goûts. Ici, vous jouerez un plongeur, un archéologue, un policier ou encore une vedette, et bien d'autres...

L'une des spécificités du jeu de rôle par rapport aux autres jeux, c'est qu'il s'agit dans la grande majorité des cas d'un jeu collaboratif, donc d'un jeu sans gagnant, et par conséquent sans compétition. L'idée est de s'entraider, de se compléter. On construit une histoire à plusieurs, en quelque sorte. C'est notamment ce qui fait la richesse du jeu de rôle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Après avoir lu le Livre de base (LdB) et correctement assimilé les règles et l'univers, le MJ doit préparer son scénario, autrement dit la trame de l'histoire qu'il va proposer à ses joueurs. Il peut s'agir de l'un des scénarios présents dans ce livre, ce qui est recommandé aux meneurs débutants ou ne maîtrisant encore que peu l'univers du jeu, ou bien le MJ peut créer son propre scénario de A à Z.

Une fois le scénario prêt, le MJ peut rassembler ses joueurs pour que chacun choisisse un personnage. Pour une première fois, ou pour aller plus vite, chaque joueur peut choisir parmi les personnages prêtirés présents dans le livre celui qui lui correspond le mieux ; mais il a également la possibilité de créer son personnage sur mesure à l'aide du chapitre « Création de personnages ». Dans tous les cas, le MJ doit aider et guider ses joueurs dans leurs choix en leur présentant au mieux l'univers et les règles du jeu.

Une fois que chaque joueur a déterminé son personnage et s'est un petit peu familiarisé avec le monde, le MJ peut lancer le jeu. Il va commencer par décrire la scène d'accroche du scénario. L'idée est d'immerger rapidement les joueurs dans l'univers, en créant une ambiance. Cela peut se faire par le biais de descriptions minutieuses, ou en imposant un certain rythme aux joueurs, par exemple. Certains utilisent des accessoires ou une ambiance sonore pour placer un décor mais cela reste optionnel. Si cela peut vous paraître difficile les premières fois, rassurez-vous, c'est quelque chose qui vient avec la pratique. Il faut bien débiter.

Exemple d'introduction :

MJ : « Vous rentrez chez vous après une dure journée de travail. Il est plus tard que de coutume, vous avez dû finir quelque chose d'important avant de pouvoir partir. Vous jetez vos affaires dans un coin et vous vous dirigez vers la cuisine pour vous préparer un repas. Pendant que le plat chauffe, vous allumez votre aqua-ordinateur de bureau. Après quelques minutes, vous retournez à la cuisine chercher votre repas, que vous ramenez pour le manger devant votre aqua-ordinateur. C'est alors que quelque chose attire votre attention. Affiché à l'écran, vous remarquez un message mystérieux qui n'était pas là quelques instants auparavant... »

C'est ensuite au tour de vos joueurs de vous expliquer ce qu'ils désirent faire. Ils vont, chacun à leur tour, décrire l'action que vont réaliser leurs personnages. Ce sera ensuite à vous de leur indiquer les résultats de leurs actions. Si, pour des actions basiques, il est inutile de lancer un dé, il se peut que certaines actions ne soient pas réussies automatiquement. Il faudra alors appliquer les règles adéquates.

Exemple d'action :

PJ1 : « Je m'assois et je lis le message. »

PJ2 : « Je vérifie qu'il n'y a personne chez moi. Je regarde aussi par la fenêtre pour voir si je remarque quelque chose d'anormal. »

PJ3 : « Moi, je me précipite sur l'aqua-ordinateur et avant même de lire le message, j'essaye de trouver d'où il provient. »

MJ : « PJ1, le message ressemble à une publicité pour un nouveau type de combinaison de plongée. Ce serait un tout nouveau modèle, et on te propose de l'essayer gratuitement. Mais tu n'as jamais entendu parler de l'entreprise qui l'a mise au point. PJ2, tu es bien seul. Les portes et les fenêtres sont fermées, et tout a l'air normal dehors. PJ3, fais-moi un jet d'Informatique pour essayer de trouver la source du message. »

Ensuite, vous n'avez plus qu'à faire avancer l'intrigue en fonction des choix et des idées de vos joueurs. Votre but, en tant que MJ, n'est pas de tuer tous les personnages mais au contraire de guider les joueurs jusqu'à la résolution du scénario, sans oublier pour autant de glisser quelques difficultés sur leur chemin pour pimenter un peu le jeu, sans quoi ce serait trop facile. S'ils s'égarent, aidez-les à se remettre sur la piste et, au contraire, s'ils avancent trop facilement, n'hésitez pas à rajouter quelques embûches.

Enfin, n'oubliez pas que tout ceci est un jeu, et que le but est avant tout de s'amuser à plusieurs. Modifiez les règles si vous le souhaitez, adaptez-les à vos envies, modifiez-vous l'univers, adaptez le jeu à vos envies. L'essentiel est de passer un bon moment !

GLOSSAIRE

TERMES AUTOUR DU JEU DE RÔLE/UNIVERS

- ▶ **Dés** (D10, D100) : outils indispensables au jeu qui permettent de résoudre les actions.
- ▶ **LdB** : Livre de base.
- ▶ **MJ** : meneur de jeu ou maître de jeu, celui qui connaît le monde, les règles du jeu et le scénario. L'arbitre de la partie.
- ▶ **PJ** : personnage joueur, les personnages incarnés par les joueurs.
- ▶ **PNJ** : personnage non joueur, cela comprend tous les êtres (animaux, mutants, humains...) qui ne sont pas des personnages joueurs et donc gérés par le Meneur de Jeu.
- ▶ **Scénario** : trame de l'histoire que fait jouer le meneur de jeu et que les personnages joueurs s'emploient à vivre.
- ▶ **AO** : aqua-ordinateur.
- ▶ **GMN** : Grand Méridien du Nord.
- ▶ **GMS** : Grand Méridien du Sud.
- ▶ **€** : équadollar, monnaie du jeu.

TERMES AUTOUR DU SYSTÈME DE JEU

- ▶ **BD** : Bonus aux dommages.
- ▶ **BL** : Blessure Légère.
- ▶ **BN** : Blessure Normale.
- ▶ **BG** : Blessure Grave.
- ▶ **CO** : Coma.
- ▶ **MO** : Mort.
- ▶ **Bonus/Malus** : modificateur positif ou négatif au jet de dés.
- ▶ **FC** : Facteur Chance.
- ▶ **FM** : Force Mentale.
- ▶ **HAB** : Habileté.
- ▶ **PHY** : Physique.
- ▶ **TEC** : Technique.
- ▶ **SOC** : Social.
- ▶ **Initiative** : ordre dans lequel les PJ et les PNJ agissent.
- ▶ **Round (rd)** : unité de temps souvent employée dans les combats représentant 5 secondes.

TERMES AUTOUR DU MILIEU MARIN

- ▶ **Babord/tribord** : gauche/droite d'un navire.
- ▶ **Poupe** : arrière d'un navire.
- ▶ **Proue** : avant d'un navire.
- ▶ **Ballast** : réservoir d'un sous-marin lui permettant de monter (s'il est vide) ou de descendre (s'il est plein).
- ▶ **Coque** : enveloppe métallique d'un navire.
- ▶ **Kiosque** : partie émergée du sous-marin lorsqu'il est à la surface, accueille souvent la passerelle de commandement.
- ▶ **Palier de décompression** : le temps que l'on passe à une profondeur donnée afin de réduire le taux d'azote ou d'un quelconque autre mélange gazeux restant dans les tissus humains (dans le sang notamment).
- ▶ **Nœud** : unité de vitesse nautique correspondant à 1,8502 km/h.
- ▶ **Tonnage** : terme nautique indiquant le poids d'un navire ou sa charge admissible.

LE MONDE

Comment aborder un nouvel univers, un nouveau cadre de jeu ? Comment parler de Subabysses en quelques mots ? Un monde, certes modifier, changer, refaçonné, mais toujours peuplé des mêmes humains, stupides et égoïstes petites créatures prêtes à déclencher une apocalypse dès que possible ! Il n'est donc ni bon, ni mauvais. Pas de vision manichéenne de ce monde, trop complexe, trop vaste et sous trop d'eau. Comment alors le définir ? Subabysses est une terre nouvelle et fertile, peuplée de jeunes nations construites sur les ruines « encore fumantes » de notre monde, celui qu'ils qualifient d'Infidèle.

De façon plus généraliste, Subabysses est un jeu de rôle post-apocalyptique basé sur un univers aquatique dans lequel les hommes vivent depuis longtemps. Un minimum de connaissances sur le milieu marin sera un plus afin d'instaurer l'ambiance recherchée lors de vos parties. Le monde terrestre et aquatique dépeint ici n'est pas celui que vous connaissez. L'homme a su utiliser les nombreux avantages, si longtemps ignorés, que lui offre la mer. Le fond des eaux reste pourtant un environnement hostile et inquiétant pour lui. Qui sait ce qui se cache dans les profondeurs insondables des failles abyssales ?

L'homme de Subabysses est un être déraciné, cerné par la surface et les profondeurs. Il flotte entre deux eaux, entre deux passés qu'il ignore et qui lui sont cachés : la mémoire de la colère des dieux qui réside en surface, dont le secret de l'origine des mutants d'un côté, et des secrets, plus anciens que l'homme lui-même, dissimulés depuis toujours dans les profondeurs des océans. Les joueurs et leurs personnages évoluent dans un double labyrinthe de faux-semblants et de mystères.

La technologie les rend surpuissants, bien au-dessus des éléments naturels, mais les maintient aussi sous le joug d'une dépendance absolue ; sans elle, ils ne sont rien, et tous leurs faits et gestes sont potentiellement surveillés.

Tout semble vouloir se rejoindre dans un futur proche, où les deux passés se resserrent comme dans un étau.

Vous le découvrirez tout au long de ce jeu et de ses suppléments. Entamons sans plus tarder notre descente vers les abysses...

LA FIN DE L'ANCIEN MONDE

Une seule nuit, en une seule courte nuit, le destin de l'humanité fut scellé dans un bruit de tonnerre. Un immense tsunami, la plus

incroyable vague scélérate jamais créée par les dieux, déferla sur ce monde corrompu, celui que nous nommons à présent « le monde des Infidèles ».

De toute façon, il ne pouvait en être autrement : l'homme était le cancer de cette planète ! À la fin du XX^e siècle, notre Terre était une véritable poubelle, le vaste dépotoir de l'humanité avec ses guerres, son réchauffement climatique, sa pollution industrielle, son trou dans la couche d'ozone, sa déforestation... Loin d'être de reste, l'océan quant à lui recevait son lot de marées noires, de contaminations aux métaux lourds, de marées vertes, de pollutions chimiques et radioactives, de surpêche, d'extermination d'espèces marines... L'insidieuse putréfaction humaine s'était répandue, gangrénant tout ce qu'elle touchait, tel le ver dans une pomme depuis déjà bien longtemps pourrie.

Les choses ne pouvaient rester ainsi, il fallait stopper à tout prix cette folie suicidaire. Les anciens dieux des océans entendirent l'appel des fidèles et sortirent de leur sommeil d'immortels. Tels des titans se relevant d'une éternité de néant, Éden, Aglazer, Ampliop, Ubye, Styx et leur maître, Onless, émergèrent de la cité lumière d'Élisia, enfouie au plus profond des abysses.

Onless, le seigneur des océans, maître des éléments, protecteur des marins et souverain suprême des autres dieux, réunit ses vassaux afin de punir les hommes. Plus tard, cette époque sera connue sous le nom de « temps des Infidèles. » Pris d'une colère sans nom, Onless le tout-puissant, secondé par les autres dieux, créa et leva le plus effroyable des tsunamis. « La Grande Vague purificatrice », colossal mur d'eau de plus de 2000 m de hauteur, s'abattit sur les terres des Infidèles. Un incroyable cataclysme qui plongea l'humanité, en l'affaire de quelques heures, sous des milliers de brasses d'eau. Les pôles, sous l'effet du choc, éclatèrent et se liquéfièrent rapidement, rajoutant quelques centaines de mètres d'eau supplémentaires au phénomène divin.

Les rescapés Infidèles, touchés par la Grande Vague, par la main de Dieu, furent maudits jusqu'à la fin des temps, condamnés à être prisonniers d'une enveloppe difforme soumise à d'atroces mutations et à une vie de servitude, d'esclavage.

Les autres survivants, les croyants, les fidèles, avaient déjà, depuis fort longtemps, envisagé un tel scénario et avaient quitté la terre ferme pour la tranquillité et la protection des océans.

« L'homme est penaud à présent, plus rien n'est à détruire... Oh, mais si, il lui reste l'océan à massacrer ! Mais le fera-t-il ? Les abysses ont, paraît-il, le pouvoir de l'oubli. L'homme, maintenant, réalise sa folie, et il ne doit penser qu'à une chose : sa survie. »

LA RENAISSANCE

Ainsi se produisit la fin du monde, ou plutôt la fin d'un monde... Un autre était en train de naître au fond des océans. Il y eut un grand silence, noir. La mort se posa et s'endormit là, longtemps. Pendant son sommeil, les survivants s'organisèrent : scientifiques, hommes politiques, gens fortunés et militaires ayant depuis longtemps envisagé la fin avaient regagné leurs abris-bulles sous-marins pour construire et organiser cette nouvelle civilisation devant s'adapter au milieu aquatique, à l'abri des cataclysmes et du chaos régnant à la surface. Cet ultime refuge sut accueillir la vie et l'espoir. Tout à la surface était à présent détruit, et tout ce qui y faisait référence commença à être effacé ou oublié, surtout ce qui concernait le monde des Infidèles.

Aujourd'hui les technologies d'avant-garde n'ont jamais été aussi présentes dans la vie quotidienne des habitants aquatiques. Depuis que l'homme a pénétré dans l'océan, il a fallu qu'il s'y adapte en créant, en modifiant, et en utilisant toutes sortes d'engins, d'outils, de connaissances, de flore et de faune, de matériaux... Ce fut indispensable pour sa survie. Dans tout cela il y a du bon et du mauvais. L'univers de Subabysses n'est pas spécialement cruel mais il vaut mieux avoir du souffle !

L'homme a développé toutes sortes d'activités, tant commerciales que militaires : usines aquatiques d'extraction minière, fabrication de sous-marins ou de dômes, bases scientifiques, exploitations agricoles et piscicultures, et bien d'autres choses encore. Tant de développement semble représenter pour les élites dirigeantes un enjeu majeur, pas toujours justifié. Depuis longtemps, depuis la Grande Vague purificatrice, la puissance des armées n'a jamais été aussi massive et le respect de l'équilibre naturel et l'écologie, aussi peu présents. L'humanité revient insidieusement sur ses pas.

AUJOURD'HUI...

Nous sommes en 324. Par rapport aux données enregistrées par les anciens, le niveau de l'eau décroît chaque année de quelques mètres. Les calottes glaciaires au nord et au sud de la planète se reforment lentement, mais sûrement. Rien d'alarmant toutefois, disent les scientifiques, la terre ferme ne sera assez émergée pour accueillir l'homme que d'ici trois ou quatre cents ans, ce qui laisse suffisamment de temps... pour faire fondre à nouveau les pôles.

Quoi qu'il en soit, le peu de terre émergée est techniquement très viable, la végétation a repris ses droits, et recouvre souvent les ruines des anciennes villes humaines. La main d'Onless a depuis longtemps fait son office, et même

si parfois la surface ressemble à un paysage lunaire recouvert de neige, certaines îles sont de véritables paradis terrestres. Les îles habitées restent nombreuses. On y trouve notamment des populations de mutants, pouvant aller jusqu'à plusieurs milliers d'individus, et des installations très variées allant du laboratoire de généticien psychopathe à la base militaire secrète.

Nous allons vous donner quelques éléments qui vous permettront de mieux cerner l'univers de Subabyse dans les grandes lignes. Ce vaste monde vous sera présenté plus en détails dans l'édition complète du Livre de base. Nous espérons cependant vous donner suffisamment d'éléments afin que vous puissiez appréhender, dans les meilleures conditions, le scénario à la fin de ce kit d'introduction.

Neuf nations émergent du fond des océans

ATLANTIDE

L'Atlantide est le pays le plus mystérieux et le plus secret. Il existe sur sa culture et sa technologie mille et une légendes. Peu d'étrangers passent ses frontières. Les Atlantes sont une ancienne race humanoïde dont l'origine remonte à l'aube de l'humanité. On les nommaient alors le peuple bleu. Tels des poissons, ils possèdent des branchies dissimulées sur les côtés du cou. Leur civilisation est aussi bien moderne qu'aquatique, mais cachée au reste du monde.

SUBABYSSE

Subabyse fut le premier pays créé sous les océans, grâce à sa technologie et sa capacité à survivre et à se développer dans un milieu hostile. Cette contrée est la source de multiples légendes de par ses villes bâties à côté des plus profondes fosses du monde, perles en équilibre sur les ravins abyssaux.

GRAND MÉRIDIEU DU NORD

Le Grand Méridien du Nord met devant toute chose l'argent et le commerce. Tous les trafics y trouvent ainsi une légitimité, sans soucis d'éthique. Toute transaction est possible dans ce pays, tout est question de prix. Le système économique et le dispositif législatif sont fait pour. De nombreuses activités indignes existent donc, tel que le trafic des mutants et non-mutants, par exemple.

SUMÉRIE

Sumérie est l'exemple même du pays tranquille où il fait bon vivre, les gens y sont sympathiques, accueillants et ouverts. C'est un havre de paix qui reçoit tous les étrangers de bonne foi à la recherche de calme et de sérénité. On y prospère facilement, les autorités apprécient l'optimisme et encouragent les initiatives.

OCÉANIE

L'Océanie est une succession de décors naturels d'une rare beauté. Ses plaines abyssales, sa faune et sa flore abondante, la clarté de ses eaux, son environnement paradisiaque attirent plusieurs millions de touristes chaque année. Les jeux sportifs, de hasard ou familiaux occupent une bonne partie du temps des habitants et favorisent un secteur très porteur de l'économie Océanienne : le tourisme.

GRAND MÉRIDIEU DU SUD

Le Grand Méridien du Sud est un ensemble hétéroclite de communautés belliqueuses. Il s'agit d'une nation de clans, souvent barbares, où siègent la plupart des grands aventuriers en quête de sensations fortes. Au centre de la culture de ce pays trône l'art de la guerre et ses habitants le privilégient par-dessus tout. Les Méridiens du Sud ne croient en aucun Dieu.

NITLANTIS

Nitlantis apporte confort, argent et sécurité à ses habitants. C'est une nation très structurée, où tout semble réfléchi pour durer dans le temps. D'un point de vue technologique, les Nitlantes plafonnent en tête pour tout ce qui concerne la recherche et les découvertes génétiques, notamment grâce à une multinationale très implantée dans le pays : Gen'Tek.

AMBREMER

Ambremer est le plus grand repère de bandits, pirates, hors-la-loi et autres malfrats de tout Subabyse, un amalgame d'assassins en quête de toute occasion de se faire de l'argent facile. Le pays est dirigé de mains de fer par l'Amiral Spiker, redoutable personnage au caractère violent et excessif mais qui tient tout le pays.

FÉDÉRATION DES ARCHIPELS AUTONOMES

La FAA vit le jour en 274 sous l'impulsion d'un seul homme, son fondateur, Marius Green. Il s'agit d'un conglomérat formé par les grandes îles de la bande africaine (Génésis, Nok, Anvil, Blair...) et par celles à la trinité (Sombrepic, Gurlélune et Sombrepierre). Un 9^e pouvoir, un pays sans frontière, tout juste validé par le Gouvernement des océans.



SUBABYSSE
LE JEU DE RÔLE ABBYSSAL

6

LEGENDE

- Population
- Régime politique
- Essence
- Présence de mutants



Le magnifique dôme central d'Océan, capitale de l'Océanie.

KIT D'INITIATION



LE SYSTÈME DE JEU

Les règles de simulation qui suivent permettent de faire évoluer les personnages de manière crédible dans le monde riche et complexe de Subabyse. Cependant, le maître du jeu doit avoir conscience que ces règles n'ont rien de lois inflexibles, c'est avant tout un outil qui doit rester intelligent de façon à éviter tout illogisme. Si un tel cas se présente, modifiez la règle mise en cause, ou éliminez-la si elle cause trop de problèmes.

Ce paragraphe a pour but d'expliquer le système de simulation afin de pouvoir créer un bon personnage et de mieux comprendre le jeu. Le procédé employé est celui du dé à cent faces, utilisé par de nombreux autres jeux ; il reste simple à maîtriser et facile à comprendre.

LE PRINCIPE

Chaque personnage possède cinq caractéristiques : la Force Mentale, le Physique, l'Habilité, le Social et la Technique. Le score dans ces caractéristiques peut varier de 0 à 50%. Si à un quelconque moment une de ces caractéristiques descend à 0 ou en-dessous, le personnage est mort. De plus, une caractéristique ne peut en aucun cas dépasser 50% (sauf, peut-être, pour certaines créatures hors normes).

Les aptitudes dépendent de ces caractéristiques. Lorsqu'un personnage veut tenter une action dépendant d'une de ses aptitudes, le joueur doit réussir un jet sous (aptitude + caractéristique) avec 1D100. L'action est réussie si le résultat du D100 est inférieur ou égal à (aptitude + caractéristique). En revanche, si le score du D100 est supérieur, l'action se conclut par un échec. La progression du personnage se fait donc en augmentant les aptitudes et les caractéristiques (ce qui est plus difficile).

LE TEST SPÉCIFIQUE (TS)

Dans n'importe quelle situation, il est possible de réaliser un test spécifique : cela consiste à annoncer quel sera le résultat d'une action en cas de succès. Par exemple, vous précisez la partie du corps que vous visez, ou si vous souhaitez assommer ou désarmer un adversaire. Dans ce cas, le score de réussite d'un test spécifique est le pourcentage dans l'aptitude concernée sans l'ajout de la caractéristique. Les modificateurs sont directement appliqués à l'aptitude pure. Pour contrer le résultat d'un test spécifique, il suffit simplement de réaliser un autre test spécifique. Par exemple, il faut

réussir un test spécifique sous Esquive pour ne pas être désarmé ou bien sous Résistance Physique pour ne pas être assommé et ainsi de suite.

LES MODIFICATEURS

Lancer 1D100 correspond à entreprendre une action de difficulté normale ou moyenne. Pour représenter le fait que certaines actions sont plus ou moins faciles à effectuer, on appliquera un bonus ou un malus à l'action tentée. Ces modificateurs varient de +80% à -80% mais pas au-delà, quelle que soit la situation.

D'OU LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

NIVEAU DE DIFFICULTÉ	MODIFICATEUR
Immanquable	De +60% à +80%
Très facile	+40%
Facile	+20%
Assez facile	+10%
Normal	--
Difficile	-10%
Très difficile	-20%
Extrêmement dur	-40%
Quasi impossible	De -60% à -80%

C'est au maître de jeu (MJ) de juger la difficulté de l'action tentée et donc de fixer un malus ou un bonus à celle-ci.

Exemples : Éric veut forcer la porte d'un appartement fermée et protégée par un aqua-ordinateur de sécurité. Pour cela il doit réussir un jet d'Informatique avec un malus de 40% (c'est une action extrêmement difficile car l'aqua-ordinateur est de bonne qualité). Son score est de 35%, et il a 20% en Technique. Éric doit donc faire moins de 15% (35 + 20 - 40) avec 1D100 pour ouvrir la porte.

Éric veut maintenant acheter une combinaison, mais il ne dispose que de peu d'argent ; il va donc voir un commerçant et tente de marchander une combinaison. Pour cela il doit réussir un jet de Négociation Normal. Son score est de 5% (il n'est pas très diplomate), et il a 25% en Force Mentale. Éric doit donc faire moins de 30% (5 + 25) avec 1D100.

Au cours d'un combat, Éric est amené à utiliser un couteau pour attaquer son adversaire. Pour le toucher, il doit réussir un jet d'Armes de mêlée Normal. Son score dans cette aptitude est de -5%, et il a 25% en Habileté. Éric doit donc faire moins de 20% ((-5) + 25) avec 1D100. On constate ainsi qu'il est tout à fait possible qu'un personnage ait un score négatif dans une aptitude.

Cependant, dans tous les cas, un 01 sur le D100 est toujours synonyme de réussite même avec un score négatif.

LE JET D'OPPOSITION

On veut proposer ici une solution simple à un type de situation très courante : l'affrontement moral ou physique entre deux personnes (PJ ou PNJ). Pour cela, chaque protagoniste lance 1D100 et ajoute son score dans l'aptitude concernée (le score complet). Le MJ peut décider d'accorder un bonus ou un malus aux opposants suivant la situation. Celui qui obtient le score le plus élevé remporte le duel.

Exemple : Véronique, une mercenaire océanienne, décide de défier un PNJ ambremérien lors d'une partie de « bras de fer ». La situation se résout très simplement : le joueur lance 1D100, obtient 26 et additionne le score en Force de Véronique (82%) pour un total de 108 (26 + 82). Pour le PNJ ambremérien, le MJ lance aussi un D100, obtient 67 et y ajoute son score en Force (71%) pour un total de 138 (67 + 71). Véronique perd donc cette manche et propose immédiatement « quitte ou double » à son adversaire...

REFAIRE UN JET RATÉ

Souvent, à la suite d'un échec à un jet d'aptitude, un joueur voudra retenter immédiatement sa chance jusqu'à ce qu'il réussisse. Afin de limiter cet abus, il suffit d'appliquer un malus de 20% au second jet de dés. En temps normal, le MJ ne devrait pas autoriser une troisième tentative à ce joueur (mais ses compagnons peuvent essayer).

LE FACTEUR CHANCE

Lors de la création du personnage, nous avons déterminé le Facteur Chance. Ce paragraphe a pour objectif d'expliquer à quoi il sert.

Il peut arriver qu'un personnage veuille accomplir une action qui dépend uniquement de la chance. À ce moment-là, il devra utiliser son Facteur Chance comme une aptitude, en l'associant à une caractéristique.

Exemple : Éric (toujours lui) examine un aquajet. Il ne se doute pas que celui-ci est piégé. Un jet normal sous (Technique + Facteur Chance) lui permettra de relever ce détail (qui a son importance !).

Le problème est de savoir quelle caractéristique utiliser avec le Facteur Chance. Pour cela, la logique est de rigueur. Ainsi, pour se rattraper d'une chute, on utilise le Physique et non la Force Mentale. En ce qui concerne la chance pure (jouer à la roulette ou trouver un ami dans les rues d'une ville), on utilise toujours la Force Mentale.

RÈGLE OPTIONNELLE

De façon à accélérer certaines situations, comme les combats, n'importe quel personnage peut s'infliger volontairement un malus de façon à ce que, si le jet est une réussite, son opposant en « bénéficie » également pour contrer cette même situation.

Exemple : Éric, qui est un excellent combattant au corps à corps, décide de se donner un malus de 20% pour son prochain jet de Combat. Il réussit son jet. Son adversaire peut donc esquiver ou parer cette attaque mais avec un malus automatique de 20%, uniquement pour ce round.

QUALITÉ D'UNE ACTION

Pour l'instant, le système de jeu de Subabyse n'inclut que deux niveaux de qualité à une action. Une action peut réussir ou échouer. Mais dans certains cas plus rares, elle peut être extraordinaire (réussite critique ou épique) ou bien catastrophique (échec total).

À partir du moment où l'action est réussie, ajustée par son modificateur, on considère un temps moyen et logique de résolution : 2 minutes pour crocheter une serrure mécanique, 20 minutes pour pirater un site internet, 1 h pour préparer un engin explosif à retardement...

Pour rajouter un aspect qualité plus précis au système actuel de pourcentage de Subabyse, on calculera à présent l'écart entre le résultat du jet et le score de l'aptitude. Chaque tranche de réussite de 10% donnera lieu à un succès.

Exemples : Mathieu doit escalader un mur. Il réussit donc son jet de Lancer Normal avec une corde de 15 m équipée d'un grappin. Son score dans cette aptitude est de 80%. Il jette les dés et obtient 14, soit une différence de 66%, ce qui lui permet d'obtenir 6 succès. Une qualité incroyable ! Le grappin s'accroche du premier coup en faisant peu de bruit. Le MJ peut même accorder un petit bonus au jet d'Escalade à venir.

Ce coup-ci, Mathieu veut crocheter une serrure. Pour cela, il doit faire un jet de Mécanique à -20% (manœuvre très difficile). Son score est de 85%, il lance les dés et obtient 61, soit 0 succès. Une qualité « Pas terrible ». Mais comme ce dernier possède le Défaut Maladroit, il retransche un succès au résultat pour atteindre le niveau de qualité « Interminable ». Il met alors 8 minutes à crocheter la serrure au lieu de 2 (temps +400%). Ça commence mal.

SUCCÈS	QUALITÉ	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique ¹	33%	+15
10 et +	Épique	25%	Dom x 2 ²

¹ Niveau de qualité d'une réussite critique

² Ou +20 pt de dommages supplémentaires

FUNCTIONNEMENT

► La qualité d'une action ne concerne que les jets réussis. Un échec reste un échec simple, avec les conséquences que cela implique.

► Les modificateurs aux jets demeurent inchangés. Ils doivent rester tout aussi présents malgré la mise en place de ce système de qualité.

► La qualité d'une action ne concerne pas les jets d'opposition (sauf quelques rares cas) et les jets de Résistance Mentale qui permettent de résister à un Défaut. Attention cependant à ne pas remplacer le principe des tests d'opposition avec ce système de qualité qui fonctionne sensiblement de la même façon.

► Le fait de posséder une spécialisation dans une aptitude ajoute +2 succès à tous les jets réussis.

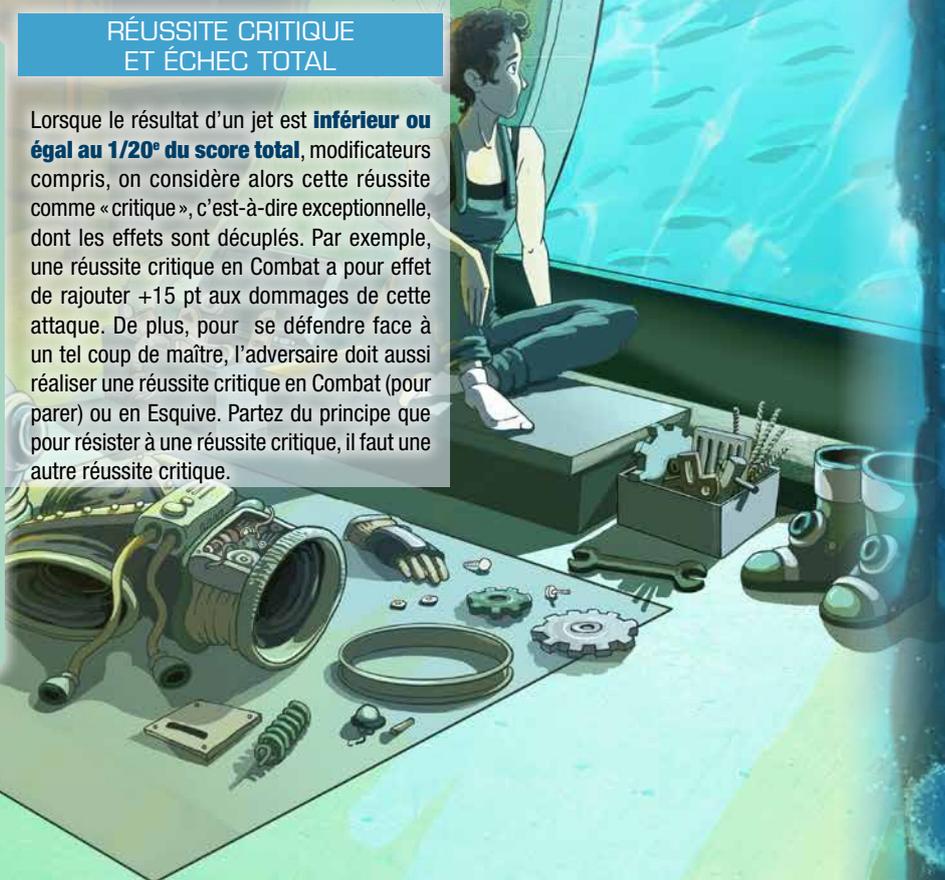
RÉUSSITE CRITIQUE ET ÉCHEC TOTAL

Lorsque le résultat d'un jet est **inférieur ou égal à 1/20° du score total**, modificateurs compris, on considère alors cette réussite comme « critique », c'est-à-dire exceptionnelle, dont les effets sont décuplés. Par exemple, une réussite critique en Combat a pour effet de rajouter +15 pt aux dommages de cette attaque. De plus, pour se défendre face à un tel coup de maître, l'adversaire doit aussi réaliser une réussite critique en Combat (pour parer) ou en Esquive. Partez du principe que pour résister à une réussite critique, il faut une autre réussite critique.

LES DÉS UTILES

Le jeu de rôle Subabyse utilise exclusivement des dés à dix faces (D10). **Un minimum de deux D10 est nécessaire pour le bon fonctionnement du jeu.** Quatre D10 supplémentaires augmenteront la fluidité du jeu surtout lors de la détermination des dommages. Donc, sans surprise, le système employé ici est celui du pourcentage. Un D10 représente les dizaines et l'autre les unités. La combinaison de ces deux D10 s'appelle un dé à cent faces (D100). En lançant les deux dés, on obtient ainsi un score qui varie entre 01 et 100 (le résultat 00 sur le D100 indiquant 100).

Exemple : Éric veut escalader un mur, or ce n'est pas sa grande spécialité, il possède un score de 30% en Escalade. Le MJ demande à Éric de jeter 1D100 sous cette aptitude : le résultat est 45, ce nombre est plus grand que son score d'Escalade, donc c'est un échec. L'action aurait été réussie si le jet avait été inférieur ou égal à 30%.



LE COMBAT

Ce chapitre décrit les combats avec ou sans arme, l'esquive et les blessures. Il traite également de la Résistance Physique, des soins et de la guérison. Pour des facilités de simulation, le temps sera divisé en rounds, chacun correspondant à **5 secondes de temps dans le jeu**. Chaque round est divisé en plusieurs phases.

1) DÉTERMINATION DE L'INITIATIVE

Chaque participant au combat lance 1D10 et ajoute le résultat à son score d'Habilité. Celui dont le total est le plus élevé agit le premier ou plus tard dans le round s'il le souhaite.

2) PHASE D'ATTAQUE DU PERSONNAGE

Aptitudes utilisées : Armes à distance, Armes de mêlée, Armes lourdes, Combat ou Lancer. Le personnage peut aussi décider une retraite.

3) PHASE DE DÉFENSE DE L'ADVERSAIRE

Aptitudes utilisées : Combat (parade), Armes de mêlée (parade) ou bien encore Esquive. L'adversaire peut également tenter de prendre la fuite.

4) DÉTERMINATION DES DOMMAGES

Les dommages varient en fonction de l'arme ou de la technique de combat. Ils ne seront calculés que si l'adversaire a raté son esquive ou sa parade.

5) DÉTERMINATION DE LA GRAVITÉ DE LA BLESSURE SUIVANT LES DOMMAGES CAUSÉS (VOIR TABLEAU CI-CONTRE)

6) PHASE D'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE

Et ainsi de suite, chaque personnage agissant dans l'ordre décroissant des résultats en initiative.

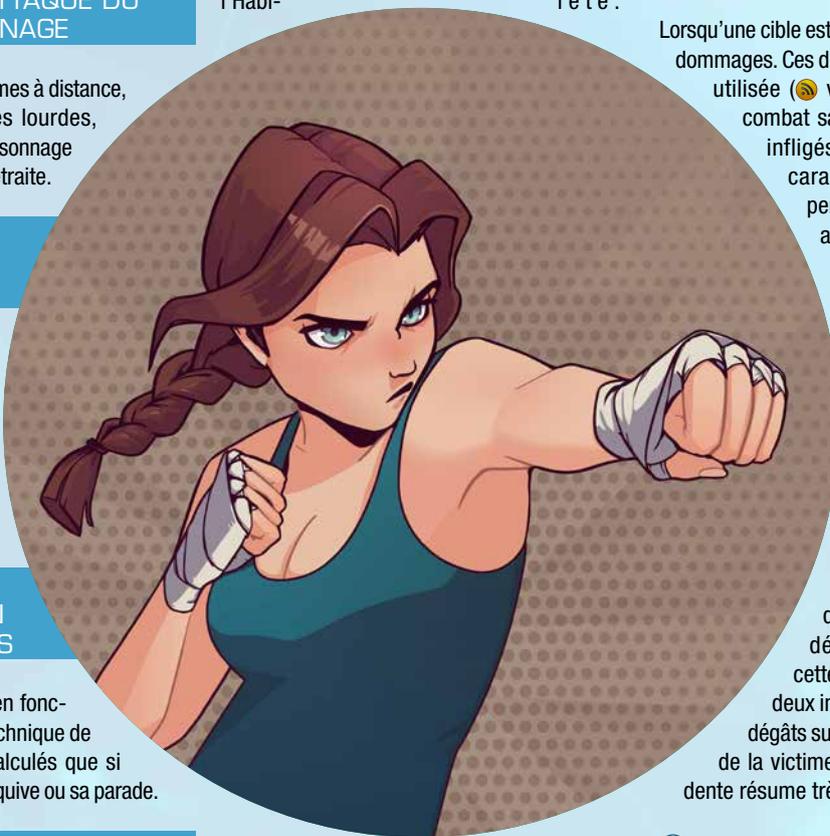
Note : En cas d'attaques multiples comme avec les produits génétiques Réflexes de combat ou Ambidextrie, le personnage bénéficie en fait de deux ou quatre attaques dans le round, mais d'une seule défense (Esquive ou Combat parade), et cela, dans tous les cas.

Au cours d'un combat, si l'un des protagonistes réussit un jet critique pour toucher son adversaire, ce dernier devra lui aussi faire une réussite critique en Esquive ou en Combat (parade). Difficile de se défendre efficacement face à un tel coup de maître ! En cas d'échec, les dommages subis seront alors augmentés (voir page 9).

LE COMBAT AU CORPS-A-CORPS

Pour se battre au corps à corps sans armes, un personnage doit utiliser son aptitude au Combat dépendant de sa capacité Physique. L'attaquant peut s'infliger un malus de façon à infliger le même malus au défenseur pour esquiver ou parer le coup. En combat armé, l'aptitude utilisée est Armes de mêlée qui dépend de l'Habi-

l e t é .



LES DOMMAGES À MAINS NUES

PHYSIQUE	DOMMAGES À MAINS NUES
01-05	0 + Bonus dommages
06-20	1D10 / 2 + Bonus dommages
21-35	1D10 + Bonus dommages
36-50	2D10 + Bonus dommages

Lorsqu'une cible est touchée, celle-ci subit des dommages. Ces dégâts dépendent de l'arme utilisée (voir page 14). Lors d'un combat sans arme, les dommages infligés sont en fonction de la caractéristique Physique du personnage et de son Bonus aux dommages (ce bonus a été calculé lors de la création du personnage).

LES BLESSURES PHYSIQUES

Lorsqu'un personnage subit des dommages, il y a de fortes chances qu'il soit blessé. Afin de déterminer la gravité de cette blessure, il suffit d'avoir deux informations : le nombre de dégâts subis et le score en Physique de la victime. Le tableau page précédente résume très bien tout cela.

► **Les protections** réduisent les dommages infligés : voir les gilets pare-balles dans le matériel des personnages prêtirés, y compris celle la combinaison de plongée en cas de combat aquatique.

► **Blessures avec des armes à distance :** les éventuels effets secondaires de l'arme figurent dans sa description (voir page 15).

► **Blessures dues au froid :** un froid assez important (-20°C et au-delà) peut causer entre 1D10 + 20 et 4D10 + 20 de dommages suivant son intensité ; une BG provoquera le gel des extrémités des pieds et des mains ainsi que celui des lèvres, ce qui diminuera temporairement la beauté. Les dégâts du froid doivent être déterminés toutes les 15 minutes.

L'ESQUIVE

Il est impossible d'esquiver un tir d'armes à feu. On ne peut esquiver un tir lorsqu'on est surpris ou lors d'une bataille rangée (quand ça tire de partout, impossible de savoir d'où viendra le tir). De plus, la vitesse des balles n'est pas perceptible par l'œil humain. Par contre, dans le cas où l'adversaire est situé

PHYSIQUE	DOMMAGES SUBIS														
	01-05	06-08	09-10	11-12	13-15	16-18	19-21	22-25	26-29	30-33	34-37	38-41	42-45	46-49	50 +
01	BL	BN	BG	CO	MO	MO									
02-05	BL	BN	BG	CO	CO	MO	MO								
06-10	BL	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO							
11-15	BL	BN	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO						
16-20	BL	BL	BN	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO	MO	MO	MO	MO	MO
21-25	BL	BL	BL	BN	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO	MO	MO	MO	MO
26-30	-	BL	BL	BN	BN	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO	MO	MO	MO
31-35	-	BL	BL	BL	BN	BN	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO	MO	MO
36-40	-	-	BL	BL	BL	BN	BN	BN	BG	BG	CO	CO	MO	MO	MO
41-45	-	-	BL	BL	BL	BN	BN	BN	BG	BG	BG	CO	CO	MO	MO
46-50	-	-	-	BL	BL	BL	BN	BN	BN	BG	BG	BG	CO	CO	MO

Légende BL : Blessure Légère ; BN : Blessure Normale ; BG : Blessure Grave ; CO : Coma ; MO : Mort

► **Blessures dues au feu** : le feu, quelle que soit son origine, cause entre 1D10 + 15 et 5D10 + 15 de dommages. Une Blessure Grave sur un membre provoque une cicatrice très voyante, ce qui réduit la beauté. Cette réduction est proportionnelle à la surface brûlée. Les dégâts du feu doivent être déterminés tous les 2 rounds, jusqu'à ce que le feu soit éteint.

► **Blessures dues aux armes de mêlée** : utiliser le tableau ci-dessus sans rien changer.

► **Blessures dues aux explosifs** : utiliser le tableau ci-dessus sans rien changer.

► **Blessures dues aux acides/bases** : utiliser le tableau ci-dessus sans rien changer sachant que sans produit pour neutraliser l'attaque chimique, les dommages se reproduisent tous les deux à cinq rounds suivant l'intensité. Au bout de 20 rounds (en moyenne), il n'y plus d'effet sinon la douleur.

► **Blessures dues au combat au corps à corps** : lors d'un combat au corps à corps, les blessures infligées ne seront jamais plus importantes qu'une Blessure Grave (BG) sur un seul coup porté.

► **La noyade** : les effets de la noyade provoquent une Blessure Normale à chaque round quel que soit le score en Physique de la victime. Une fois le liquide expulsé des poumons, il ne faut que quelques minutes pour que tout rentre dans l'ordre.

► **Les chutes** : un personnage peut tomber d'une hauteur de 2 m sans subir de dommage. Au-delà de cette limite, appliquez 1D10 points de dégât par mètre de chute supplémentaire. Un jet d'Agilité à -20% permet de réduire les dommages de 50% jusqu'à 6 m de chute.

LES ARMES NATURELLES

Certaines créatures comme les mutants ou les animaux possèdent de nombreuses armes naturelles telles que les crocs, les serres, les défenses ou encore, les griffes. Même s'ils sont alors considérés comme « à main armée », vous devrez privilégier l'aptitude Combat plutôt qu'Armes de mêlée. **Levez simplement la limitation qui dit que « les blessures infligées ne seront jamais plus importantes qu'une Blessure Grave (BG) sur un seul coup porté ».**

Cette règle s'applique à la majorité des armes dites naturelles. L'exception vient des armes du genre « longues griffes ou ergots rétractables » ou équivalents, qui eux, nécessitent une plus grande habileté et par conséquent, l'emploi de l'aptitude Armes de mêlée.

Il peut bien entendu y avoir des exceptions surtout lorsqu'on parle des mutants et leur incroyable diversité. Ce genre de détail est souvent précisé dans la description dudit mutant.

LA LOCALISATION DES BLESSURES

La détermination de la localisation d'une blessure se fait toujours grâce à son degré de gravité (légère, normale, grave, comateuse ou mortelle). Là, il faut que le MJ reste cohérent. Par exemple, une Blessure Légère est une blessure au niveau des membres ou bien une éraflure au niveau du torse. Mais il est impossible qu'une balle face une Blessure Légère au niveau de l'œil. Bien qu'il n'y ait pas de table de localisation, il est important pour le MJ de savoir ce qui se passe lorsqu'un personnage vise une partie précise du corps. Un tireur d'élite qui veut supprimer une personne peut décider de lui tirer au niveau de la tête (test spécifique). **Dans ce cas, selon les parties du corps, les dommages peuvent être modifiés selon le tableau ci-dessous.**

Lorsqu'un personnage subit plusieurs blessures, il devient alors nécessaire de créer une blessure équivalente qui représentera l'état général du blessé. Il n'est donc pas possible de la localiser puisque celle-ci n'est pas unique (voir 🎲 page suivante).

LOCALISATION	MODIFICATION DES BLESSURES
Extrémités des membres (mains, pieds)	Retranchez un degré de blessure et limiter la blessure à une BN.
Membres (bras, jambes)	Retranchez 3 points de dommage à la blessure et limiter la blessure à un CO.
Torse, abdomen, cou	Traitez les dommages de façon normale et ne pas limiter la blessure.
Tête	Ajoutez un degré de blessure. Blessure minimale : une BN.

EFFETS DES BLESSURES

Lorsqu'un personnage subit une blessure, il doit faire un jet de Résistance Physique. Le résultat indique la façon dont le personnage encaisse et surmonte la douleur.

BL : (BLESSURE LÉGÈRE)

Jet de Résistance Physique Normal.

- **Jet réussi** : pas d'effet secondaire.
- **Jet raté** : étourdissement pendant 1 round. Toutes les actions à -10% jusqu'à la guérison.
- **Échec total** : étourdissement pendant 1D10 + 1 rounds. Toutes les actions à -10% jusqu'à la guérison.

BN : (BLESSURE NORMALE)

Jet de Résistance Physique à -10%.

- **Jet réussi** : pas d'effet secondaire.
- **Jet raté** : étourdissement pendant 1D10 + 3 rounds. Toutes les actions à -10% jusqu'à la guérison.
- **Échec total** : étourdissement pendant 2D10 + 1 rounds. Toutes les actions à -10% jusqu'à la guérison.

BG : (BLESSURE GRAVE)

Jet de Résistance Physique à -20%.

- **Jet réussi** : étourdissement pendant 2 rounds. Toutes les actions ont un malus de -20% jusqu'à la guérison.
- **Jet raté** : évanouissement pendant 1D10 + 3 rounds. Toutes les actions sont à -20%.
- **Échec total** : doubler le temps d'évanouissement.

CO : (COMA)

Jet de Résistance Physique à -40%.

- **Jet réussi** : le personnage reste 4D10 heures dans le coma avant de décéder (sauf soins en milieu hospitalier).
- **Jet raté** : le personnage tombe dans un coma qui dure 2D10 heures avant de mourir s'il n'est pas soigné.
- **Échec total** : le personnage tombe dans un coma qui dure 2D10 heures avant de mourir. Seul un jet critique en Chirurgie peut le sauver.

MO : (MORT)

Pensez-vous qu'un jet soit nécessaire ?

Note : Des malus s'appliquent aussi à la détermination de l'initiative. -5 pour la BN et -10 pour la BG.

BLESSURES	EFFETS
BL + BL	Provoque une BN.
BL + BN	Provoque une BN. S'il y a étourdissement, il dure un round de plus.
BL + BG	Provoque une BG. Un étourdissement dure 2 rounds de plus. En cas d'évanouissement, celui-ci dure 5 rounds supplémentaires.
BL + CO	Provoque un CO. Diminue de 2 heures le temps de survie.
BN + BN	Provoque une BG.
BN + BG	Provoque un CO.
BN + CO	Jet de Résistance Physique à -40%. Réussi, provoque un CO. Raté, provoque un CO dont le temps de survie est diminué de 1D10 heures.
BG + BG	Provoque un CO. Diminue de moitié le temps de survie.
BG + CO	Mort.
CO + CO	Mort.

DÉFINITION DES TERMES EMPLOYÉS

Étourdissement : le personnage est dans une sorte de brouillard. Ses sens sont deux fois moins efficaces. Le personnage peut effectuer des actions tant que celles-ci ne demandent pas trop de précision. Il peut se déplacer (avec une mobilité réduite), se cacher, se défendre (uniquement parer des coups au corps à corps à la moitié de son pourcentage), pousser un objet... mais il ne pourra pas tirer, soigner un compagnon, utiliser un aqua-ordinateur...

Évanouissement : le personnage est totalement inconscient. Il ne peut rien faire.

ACCUMULATION DES BLESSURES

Lorsqu'un personnage subit plusieurs blessures, celles-ci s'accumulent. Le tableau ci-dessus explique comment s'ajoutent ces blessures. Généralement, le résultat est une aggravation du niveau de blessure. Dans ce cas, appliquez les modifications de ce nouveau degré de blessure.

SOINS ET GUÉRISON

Voici pour chaque blessure le modificateur au jet de soins (aptitude Premiers soins ou Chirurgie suivant les cas), le matériel minimum nécessaire aux soins et le temps de guérison. Si le jet de soins est raté, il ne sera pas possible de prodiguer d'autres soins, tant que la Blessure n'a pas évolué (en bien ou en mal).

Exemple : Un personnage sortant du coma soigné avec succès, se réveille avec une Blessure Grave soignée. Son malus sera donc de -10% (malus d'une Blessure Grave soignée). Si le Coma n'avait pas été soigné, le personnage se serait réveillé avec une Blessure Grave non soignée (-20%). D'autres soins sont alors possibles (la blessure a évolué).

BL : (BLESSURE LÉGÈRE)

Jet de Premiers soins à +20% (à faire avant 1 heure avec une trousse de premiers soins) :

- **Jet réussi** : la blessure est totalement guérie.
- **Jet raté** : guérison naturelle en 1D10 + 1 heures.
- **Échec total** : temps de guérison naturelle doublé.

BN : (BLESSURE NORMALE)

Jet de Premiers soins Normal (à faire avant 10 h avec une trousse de premiers soins) :

- **Jet réussi** : la blessure est guérie en 1D10 + 10 heures. Le malus de -10% est annulé. Au bout de la moitié du temps de guérison, la blessure devient légère.
- **Jet raté** : guérison naturelle en 3D10 + 15 heures.
- **Échec total** : la blessure s'infecte et devient grave.

Prix des soins dans un hôpital : 300€.

BG : (BLESSURE GRAVE)

Jet de Chirurgie à -20% (à faire avant 24 h avec une trousse de secours spéciale) :

- **Jet réussi** : la blessure est guérie en 2D10 + 48 heures. Les actions sont à -10%. Au bout de la moitié du temps, la blessure devient normale (plus de malus). Puis, au bout des trois quart du temps de guérison, la blessure passe à légère.
- **Jet raté** : guérison naturelle en 2D10 + 72 heures. Cependant, si aucun soin efficace n'est apporté, il restera des traces très distinctes de la blessure.
- **Échec total** : le personnage tombe dans le coma. Vous pouvez appeler une ambulance !

Prix des soins hospitaliers : 650€ ou 500€.

CO : (COMA)

Jet de Chirurgie à -30% (à l'hôpital) :

- **Jet réussi** : le personnage sort du coma au bout de 1D10 / 2 jours. Au réveil, il se retrouve avec une Blessure Grave.
- **Jet raté** : le personnage sort du coma au bout de 1D10 + 2 jours. Il reste des séquelles qui entraînent une amnésie partielle (le personnage ne sait pas comment il est arrivé ici, et il a oublié les 2 ou 3 heures précédant son coma). Au réveil, il se retrouve avec une Blessure Grave.
- **Échec total** : le personnage est mort.

Prix des soins dans un hôpital : 1500€ par semaine.

Les temps de guérison indiqués ici, qu'ils soient naturels ou avec soins, tiennent compte du fait que **le blessé se repose au calme**. Cela signifie que **les blessures mettront deux fois plus de temps à guérir si le blessé court, marche, nage ou réalise toute autre activité physique, même réduite**.

Lorsqu'une blessure n'est pas soignée, appliquez le résultat d'un jet de soins comme s'il était raté.

ÉVOLUTION DES BLESSURES

● **BLESSURE LÉGÈRE** : une fois le temps de guérison terminé, la blessure disparaît totalement.

● **BLESSURE NORMALE** : arrivée à la moitié du temps de guérison de la Blessure Normale, celle-ci se transformera en Blessure Légère le reste du temps.

● **BLESSURE GRAVE** : arrivée au premier tiers du temps de guérison de la Blessure Grave, celle-ci se transformera en Blessure Normale, puis en Blessure Légère successivement. Diviser le temps en 3 parties égales :

- À la fin de la 1^{re} → BN.
- À la fin de la 2^e → BL.
- À la fin de la 3^e → guérison totale.

● **COMA** : dès que le personnage sort du coma, on considère qu'il a une Blessure Grave.



TABLES DES ÉCHECS TOTAUX EN COMBAT

CORPS-À-CORPS

(Jetez 1D10)

JET	EFFETS DE L'ÉCHEC TOTAL
01-02	Le personnage perd l'équilibre et se récupère de justesse. Mais il perd l'initiative de sa prochaine attaque et subira un malus de 10% le round suivant pour toutes ses actions.
03-04	Le personnage tombe au sol sans gravité si ce n'est le fait qu'il devra se relever le round suivant. Il ne pourra pas attaquer et il aura 20% de malus pendant ce round.
05-06	Le personnage se fait un étirement lors d'un faux mouvement. Lancer 1D10 points de dommages. Perte de l'initiative à la prochaine attaque.
07-08	Le personnage tombe et se tord la cheville. 1D10 + 3 points de dommages. Perte de l'initiative et impossibilité d'attaquer pour le prochain round.
09-10	Le personnage tombe durement sur le sol et se heurte la tête. Il tombe inconscient pendant 3 rounds. Bonne chance !
11-12	Le personnage glisse, chute durement et s'assomme. L'inconscience dure pendant 2D10 rounds et il subit 3D10 de dommages sans protection.

ARMES DE MÊLÉE

(Jetez 1D10)

JET	EFFETS DE L'ÉCHEC TOTAL
01-02	Le personnage perd l'équilibre et se récupère de justesse. Mais il perd l'initiative de sa prochaine attaque et subira un malus de 10% le round suivant pour toutes ses actions.
03-04	L'arme tombe à terre et glisse à 3 mètres. Le personnage a le choix entre continuer le combat sans armes, fuir ou perdre un round pour récupérer son arme.
05-06	L'arme se brise et le personnage devrait commencer à maudire celui qui lui a fourni cette arme.
07-08	Le personnage tombe et lâche son arme. Il lui faudra un round pour se relever et un round pour la récupérer.
09-10	Le personnage se blesse avec son arme. Appliquer les dégâts normaux et retrancher un degré de blessure.
11-12	Le personnage se blesse avec son arme. Appliquer les dégâts normaux sans tenir compte d'une éventuelle protection.

ARMES À DISTANCE TERRESTRES

(Jetez 1D10)

JET	EFFETS DE L'ÉCHEC TOTAL
01-03	L'arme tombe par terre. Il faudra 1 round pour la récupérer.
04-06	Le mécanisme de tir se bloque. Il faudra faire réparer l'arme.
07-09	L'arme glisse et tombe par terre. De plus, au contact du sol, le tir se déclenche et part n'importe où. La personne, parmi toutes celles présentes, qui a le moins en Facteur Chance subit le tir. Espérons que cela ne va pas créer quelques tensions.
10	L'arme explose dans les mains de son propriétaire. Effectuer les dégâts de l'arme et retrancher un degré de blessure.
11-12	L'arme explose dans les mains de son propriétaire. Effectuer les dégâts de l'arme sans tenir compte d'une éventuelle protection.

ARMES À DISTANCE AQUATIQUES

(Jetez 1D10)

JET	EFFETS DE L'ÉCHEC TOTAL
01-03	L'arme se bloque. Il est impossible de tirer avec. Il faudra la faire réparer.
04-06	L'arme s'échappe des mains de son propriétaire. Avec un peu de chance, il pourra la rattrapper. Cependant, si cela était possible, il lui faudrait un round.
07-09	Un courant marin très violent et très bref perturbe le tireur qui décale son tir de 3 mètres sur la gauche. Espérons qu'il n'y aura pas quelqu'un sur la trajectoire du tir.
10	L'arme explose dans les mains de son propriétaire. Effectuer les dégâts de l'arme et retrancher un degré de blessure.
11-12	L'arme explose dans les mains de son propriétaire. Effectuer les dégâts de l'arme sans tenir compte d'une éventuelle protection.

EXPLOSIFS

(Jetez 1D10)

JET	EFFETS DE L'ÉCHEC TOTAL
01-03	L'explosif n'explose pas. Énervant non ?
04-06	Le mécanisme de l'explosif s'est un peu enrayé. Il explosera avec 1D10 rounds de retard.
07-09	L'engin explose à la moitié du temps normal. Cela peut être à la moitié du parcours pour une grenade.
10	L'engin explose dans les mains de son propriétaire.
11-12	L'engin explose dans les mains de son propriétaire sans tenir compte d'une éventuelle protection.

Tableau des armes

NOM	PORTÉE	AJUSTEMENT	DÉGÂTS	CT	INIT	NOTES	PRIX
LANCE-AIGUILLE	25 m	+10%	3D10 + 2	2	+5	A.T	500€
TRAQUEUR	50 m	Normal	4D10 + 1	2	+3	A.T.PS	2000€
TRAQUEUR LS	50 m	+10%	4D10	2	+2	A.T.PS	2750€
PROJECTEUR D'ONDES	25 m	Normal	4D10	2	+3	A	600€
PYTHON 3	75 m	+10%	3D10 + 2	2	+4	A.T.PL	500€
RAPACE 2	50 m	+20%	3D10	2	+6	A.T.HP	400€
AKV 114	100 m	Normal	4D10 + 1	2	0	A.PS	700€
APACHE	350 m	-10%	8D10	1	-6	A.T.PS.M	2500€
COBRA	150 m	Normal	5D10	2	-3	A.T.PL	1000€
COBRA KHAN	100 m	Normal	5D10 + 2	2	-4	A.T.PL	1500€
FUSIL ANESTHÉSIANT	60 m	+10%	1	1	-2	A.T	1200€
FUSIL-HARPON	40 m	Normal	3D10 + 3	2	0	A.T.PS	600€
ICE 35	25 m	-10%	5D10	2	-6	A	2500€
MT 600	200 m	Normal	5D10 + 3	2	-5	T.M	1200€
PIRO 6	25 m	-10%	6D10	½	-6	A.T.HP.M	1100€
MAT 25	75 m	Normal	4D10 + 3	2	-2	A.T.PS	700€
MAT 36	100 m	Normal	5D10	2	-3	A.T.PS	1100€
SQUALE	600 m	-20%	1D100 + 120	¼	-8	A.T.M. AL	5000€
VÉNOM	25 m	-10%	2D10/1000 m	1	-5	A.M	3000€
357 MAGNUM	70 m	Normal	4D10 + 2	1	-1	T.R	3500€
44 MAGNUM	100 m	Normal	5D10	1	-2	T.R	4500€
COLT 45	50 m	Normal	4D10 + 3	2	0	T.R	4000€
DESERT EAGLE 0.50	150 m	-10%	6D10 + 3	2	-4	T.R	8000€
SMITH & WESSON	50 m	+10%	3D10 + 3	1	+3	T.R	2500€
BERSERKER	Contact	Normal	5D10 + BD	1	-3	A.T	500€
BOOMERANG À LAME D'ACIER	30 m	-10%	4D10 + 3 + BD	½	-5	T	250€
CANNE-HARPON	2 m	-10%	6D10 + BD	1	+5	A.T.HP.M	1000€
COUP DE POING LAMES D'ACIER	Contact	Normal	3D10 + BD	2	0	A.T	50€
COUTEAU	Contact	Normal	3D10 + 2 + BD	2	+3	A.T	15€
COUTEAU GUERRE	Contact	Normal	3D10 + 3 + BD	2	+3	A.T	100€
DAGUE DE LANCER	10 m	-10%	3D10 + BD	2	+4	T	12€
GANT D'ATTAQUE	Contact	Normal	3D10 + 2 + BD	2	+3	A.T	75€
HARPON/LANCE	20 m	Normal	4D10 + BD	1	0	A.T.HP	200€
PLYMOUTH	Contact	-10%	4D10	2	0	A.T	1000€
SABRE/ESPADON	Contact	Normal	4D10 + BD	2	+5/+3	A.T	150€
BILLE de PROPERGOL	Rayon 3 m	Normal	5D10 + 20	--	-5	A.T.M	300€
GRENADE LIQUIDE	Rayon 8 m	Normal	1D100 + 80	--	-6	A.T.M	600€
MINI-TORPILLE	2000 m	-10%	1D100 + 50	1	-10	A.M. AL	2800€
PLASTIC (½ Kg)	Rayon 15 m	Normal	1D100 + 500	--	--	A.T.M	450€
DIABLO fusil auto	100 m	Normal	6D10	Spécial	-6	A.T.PS.M	9000€
DIABLO lance-harpon	40 m	Normal	6D10	2	-5	A.T.HP.M	9000€
THUNDERHAWK	150 m	-20%	7D10	Spécial	-8	A.T.PS.M	8000€
TOPALOV	50 m	Normal	4D10 + 3	Spécial	-4	T.PL.M	2000€
SLYDER	75 m	-10%	5D10 + 1	Spécial	-5	A.T.PS.M	3000€

ARMES DE POING

FUSILS

ANTIQUITÉS

ARMES DE MÉLÉE

EXPLOSIFS

ARMES AUTOMATIQUES

NOIATION D'IKI

LÉGENDE

A: arme fonctionnant en milieu aquatique.
T: arme fonctionnant en milieu terrestre.
PL: arme projetant du propergol liquide.
PS: arme projetant du propergol solide.
HP: arme projetant des harpons.
AL: arme nécessitant l'emploi de l'aptitude Armes lourdes.
R: arme des temps anciens, très rare, dont le commerce et le port sont prohibés (5% de chances d'en trouver dans une armurerie).
M: arme réservée aux militaires autant pour son utilisation que pour son commerce (port et vente interdits au public).
CT: Cadence de Tir ou d'utilisation de l'arme par round, le nombre maximum d'utilisation(s) dans un même round (ex: CT¼, un tir/utilisation tous les 4 rounds).
PORTÉE: c'est la distance maximale à laquelle l'arme reste encore précise. Au-delà, les tirs sont trop hasardeux pour être efficaces. Tous les jets d'armes à distance subissent un malus supplémentaire de -40%.
INIT : modificateur apporté à l'initiative du personnage lorsqu'il utilise cette arme (de -10 à +10).

DESCRIPTION DES ARMES

Dans ce chapitre, seules les armes dont le fonctionnement peut poser problème sont présentées, les armes considérées comme classiques n'y sont donc pas décrites.

Apache

C'est un fusil à pompe imposant, tout comme son calibre.

Armes automatiques

Le Diablo, le Slyder et le Topalov sont des fusils, quant au Thunderhawk, il ressemble à la mitrailleuse Gatling (-40% en Discrétion). Ces armes peuvent soit tirer au coup par coup, soit en rafale. Chaque rafale tire 10 balles pour les deux premiers fusils et 20 balles pour le Thunderhawk.

Antiquités

Comptabilisez les balles de ces armes car elles sont rares. Le temps de rechargement pour une arme semi-automatique est d'un round et deux rounds pour un revolver.

Berserker

Arme constituée de deux lames en forme de demi-lunes, qui, lorsque le mécanisme est déclenché, se croisent mutuellement, coupant ainsi ce qui se trouve devant l'arme. Un Coma résultant de l'utilisation de cette arme a pour effet la décapitation de la victime (sacré effet secondaire!).

Bille de propergol

2 cm de diamètre et composé de propergol solide. Le simple jet sur une matière dure suffit à la faire exploser, il faut donc faire très attention au transport (billes transportées dans une mallette rembourrée).

Boomerang à lame d'acier

Boomerang d'attaque possédant sur son côté extérieur une lame en acier très acérée. Un gant en fibres de titane est fourni avec l'arme pour la réceptionner.

Canne-harpon

Cette arme a l'apparence d'une canne de marche en acier mais est en fait une arme redoutable. Une simple pression sur son déclencheur et celle-ci grandit de deux mètres et pénètre dans un corps avec une brutalité inouïe. L'extrémité de l'arme se compose d'un harpon qui reste à l'intérieur du corps de la victime après l'attaque. La canne se replie automatiquement.

Cobra/Cobra Khan

Fusil à munitions liquides très courant et parfait pour ne laisser aucune trace balistique. Le Cobra Khan est une évolution peu courante de ce grand classique.

Coup de poing à lames d'acier

Arme composée de 3 lames en acier intercalées entre les doigts.

Diablo

(voir combinaison Snake)

Fusil automatique équipé de 4 lance-harpons. Arme indissociable de sa combinaison. Comptabilisez les harpons.
Temps de rechargement des harpons: 2 rounds.

Fusil anesthésiant

Arme destinée à administrer un puissant somnifère à un animal dangereux (requin, épaulard, mutant, humain...). La drogue n'agit pas instantanément, elle met un round à se répandre dans le corps pour une cible de taille humaine, 3 rd pour un animal de GT et 6 rd pour un animal de TGT. Après quoi, sans avoir à faire un jet de Résistance Physique, la cible s'écroule et tombe dans un profond sommeil qui durera un nombre de minutes égal à 80 moins son score en Physique. Il vaut mieux viser des zones non protégées du corps, car la moindre protection annule les effets.

Fusil-harpon

Idem que pour le Piro 6.

Grenade liquide

8 cm de diamètre et remplie de propergol liquide. Mode d'emploi: saisir la grenade, la presser légèrement (le mécanisme est alors en attente) et la lancer. La grenade explosera trois secondes après le relâchement. La matière explosive contenue dans la grenade est relativement instable, donc, gare aux chocs!

ICE 35

C'est une arme qui tire des projectiles de glace calibre 35 mm. Il faut donc quelques rounds (1D10 rounds) pour que l'arme puisse produire de la glace. Les munitions sont illimitées.

MAT 25/36

Un grand classique utilisé chez les forces de police du monde entier. Se décline dans sa version .36, plus létale mais moins rapide.

Mini-torpille

La mini-torpille se dirige vers les sources de chaleur grâce à un détecteur thermique de 150 m de rayon. Les combinaisons ayant une protection de 8 ou plus sont invisibles aux détecteurs infrarouges.

MT 600

Arme très lourde nécessitant un trépied (inclus).

Piro 6

Cette arme possède un énorme harpon qu'elle peut projeter sur une courte distance. Comptabilisez les harpons.
Temps de rechargement: 1 round.

Plastic

Cet explosif a toujours la forme de pâte à modeler grise. Il est parfaitement inoffensif à l'état naturel mais devient très dangereux dès qu'on y joint un détonateur.
Rayon létal du plastic: 10 m.
Détonateur: 100€ les 5.
Télécommande: 400€ (portée: 1 km).

Plymouth

Cette arme, lorsqu'elle atteint une personne, lui injecte de l'air comprimé, ce qui provoque l'explosion de la partie touchée. Les dommages causés par cette arme ont donc pour but de localiser la partie du corps touchée (une BG sera toujours localisée sur le torse ou sur le bassin, ce qui provoque une explosion, donc la mort).



Projecteur d'ondes

Arme dont la principale fonction est d'éloigner les grands animaux (attaque le système auditif grâce à de puissants ultrasons).

Rapace 2

Chaque chargeur contient 15 harpons.

Squale

Arme vendue avec une seule roquette. Il faut 3 rounds pour recharger le Squale.
Rayon létal de la roquette : 6 m.

Traqueur/Traqueur LS

C'est l'arme de poing par excellence. Petit, léger et suffisamment puissant pour en faire une arme redoutable. Se décline dans une version LS (Light Shoot), en moins létale mais en beaucoup plus maniable.

Vénom

Cette arme a l'apparence d'un fusil tout à fait classique à la différence près qu'il ne tire pas des balles mais des projectiles ayant la forme d'araignée. Une fois la « balle araignée » accrochée à sa cible, elle libère un puissant répulsif d'eau qui a pour effet de créer une

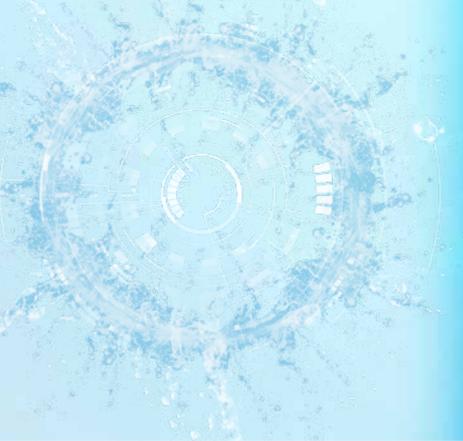
bulle d'air tout autour de la cible pendant quelques secondes avant de se rétracter de façon violente. La puissance de cette arme dépend donc de la pression extérieure, 2D10 de dommages par tranche de 1000 m de profondeur. Comptabilisez les balles.

MUNITIONS

QUALITÉ	PRIX
Chargeur de 50 balles liquides	50€
Chargeur de 25 balles solides	40€
Roquette pour Squale	300€
10 balles pour Apache	100€
1 harpon pour Piro 6/Diablo	20€
15 harpons pour Rapace 2	12€
5 harpons pour fusil-harpon	20€
5 harpons pour canne-harpon	25€
10 balles pour armes antiques	250€
Chargeur d'arme automatique (80 balles liquides ou 60 balles solides)	75€
10 balles pour Vénom	100€
Chargeur de 6 fléchettes hypodermiques pour fusil anesthésiant	120€

GADGETS

Silencieux (sauf pour le fusil Apache)	250€
Visueur laser (+10% en Armes à distance, distance maxi : 50 m)	500€
Visueur laser triangulaire (+20% Armes à distance, 50 m)	650€
Crosse (+ compensateur de recul, +10% en Armes à distance pour un tir supérieur à 100 m avec un fusil)	120€
Trépied (idem que la crosse mais exige un tir couché)	100€
Lunette longue portée (portée de base +200 m, +20% en Armes à distance)	800€



LES PERLES DU DESTIN

Comme nous le verrons un peu plus loin dans le chapitre traitant des Qualités et des Défauts du personnage, (voir page 30), l'une d'entre elles – et pas des moindres – se nomme « **Les Perles du destin** ».

Cet avantage quelque peu particulier octroie à son utilisateur une habileté mystique grâce à d'étranges Perles.

Les personnages ayant pris cette Qualité ont une sensibilité toute particulière envers les perles et pourront les utiliser avec plus de facilité.

L'origine de ces Perles demeure fort lointaine et peu connue. Certains disent qu'elles auraient été créées avant la disparition du continent d'Atlantide, il y a une dizaine de milliers d'années, par les meilleurs orfèvres atlantes. Même si elles ne sont plus produites aujourd'hui, elles ont cependant traversé les âges et il en reste encore beaucoup à notre époque.

À travers l'histoire tourmentée des hommes, qu'elle soit antique, médiévale ou plus contemporaine, les Perles ont toujours influencé la destinée des grands de ce monde. De Jules César à Alexandre le Grand, Néron ou encore Staline, tous ont eu en leur possession de puissantes Perles du destin, qui, à un moment précis de leur vie, ont fait de ces hommes des êtres au destin exceptionnel.

Considérez donc que les personnages, surtout ceux avec cette Qualité, auront de meilleures chances de survie et peut-être un avenir hors normes.

FONCTIONNEMENT

Il existe quatre types de Perles : rouges, bleues, vertes et noires.

Les Perles blanches que nous connaissons n'ont malheureusement rien de « magique ».

Les **rouges** représentent la catégorie la plus importante mais sont également les moins puissantes.

Les Perles **noires**, quant à elles, sont les plus rares mais aussi les plus extraordinaires.

Pour utiliser la puissance mystique d'une Perle, quel que soit sa couleur, il faut malheureusement la détruire. Voici ce que l'on peut faire avec ces Perles (**effet pendant 1 seul round**) :

PERLE EFFETS (1 seul round)

Rouge	
1	-1 colonne de dommage.
2	Relancer un jet raté à condition que cela ne soit pas un échec total.
Bleue	
1	-2 colonnes de dommage.
2	Relancer un jet raté avec un bonus de +20% et à condition que cela ne soit pas un échec total.
3	Rajouter 1D10 en initiative.
4	Lancer un dé de prouesse (DP)
Verte	
1	-3 colonnes de dommage.
2	Relancer un jet raté même si c'est un échec total avec un bonus de +40%.
3	Rajouter 2D10 en initiative.
Noire	
1	-8 colonnes de dommage.
2	Relancer un jet raté même si c'est un échec total avec un bonus de +80%.
3	+5% dans une caractéristique au choix (définitivement).
4	Rajouter 3D10 en initiative.

Notes : Cas fréquents.

Colonne de dommage : c'est le même principe qu'un gilet pare-balle. Lorsque le PJ encaisse des dégâts, on se réfère au tableau page 11 pour déterminer la gravité de la blessure. Une fois fait, il suffit de décaler du nombre de colonnes indiqué (de 1 à 8) vers la gauche pour avoir la nouvelle gravité de la blessure.

COMMENT GAGNER DES PERLES ?

Il existe plusieurs façons de gagner des Perles du destin au cours d'une partie.

La plus simple mais pas franchement la plus courante consiste à faire une réussite critique. Cette dernière méthode permet de **piocher une Perle dans le pot** (voir plus bas).

En début de partie, chaque joueur pioche au hasard une Perle dans le pot.

Ceux qui ont la Qualité Perles du destin peuvent en piocher deux de plus.

Il est possible, en cours de partie, que les PJ trouvent des Perles, sorte de bonus ponctuel délivré par le MJ.

Si un joueur est forcé de jouer un défaut très contraignant et qu'il le fait avec brio et humour, vous pouvez le récompenser en lui donnant une Perle rouge.

LE POT

Afin de matérialiser le jeu des Perles du destin, il va falloir vous équiper de quelques accessoires.

Tout d'abord les Perles : je conseille d'investir dans des petits compteurs en verre coloré utilisés pour les jeux de cartes. On en trouve sans difficulté dans n'importe quel magasin de jeux de rôle ou d'aquariophilie. Il est possible que vous trouviez en commerce des Perles spécifiques à Subabyse sur le site de l'éditeur.

Le second accessoire est **un pot suffisamment large pour pouvoir passer la main.**

Je **déconseille** de noyer une Perle noire dans le pot, il vaut mieux la garder comme l'ultime récompense d'un long scénario ou d'une campagne.

Dans le cas où vous ne souhaitez pas employer un pot contenant des Perles, voici le tableau de répartition qui le remplace (mais ce n'est pas la même chose, car dans un pot le nombre de Perles varie en permanence) :

Jetez 1D100 sur le tableau suivant :

JET	COULEUR
01-59	Rouge
60-88	Bleue
89-100	Verte

SENTIR LES PERLES

Cette particularité ne concerne que ceux qui ont acheté la Qualité Perles du destin. Elle leur octroie la capacité de **percevoir la présence de Perles dans un rayon égal au score de Force Mentale du PJ en mètres.** Un jet de Perception à -20% permet de localiser la zone avec précision et un jet de Fouille à -20% (en moyenne) de trouver la ou les Perles.

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Voici six personnages prêtirés pour le scénario présenté à la fin de ce kit. Il y a un généticien un peu perturbé, un gardien de mutant un brin brutal, un garde du corps complètement débile, une mécanicienne de haut vol, une pirate pas très fine et une mutante adorant les hommes. Une équipe haute en couleur !

Espérons qu'ils feront corps face aux événements auxquels ils seront confrontés.

NOM Dr Genji Sato

Âge 59 mériums Sexe M F
Taille 1,68 m Poids 60 Kg
Cheveux Gris Yeux Gris-bleus
Beauté Laid Modif. -10%

Traits particuliers bouc et lunettes, le regard fourbe et vicieux

Nationalité Subabyse

Lieu de naissance Mwales

Résidence Mercadis



PROFESSION SCIENTIFIQUE

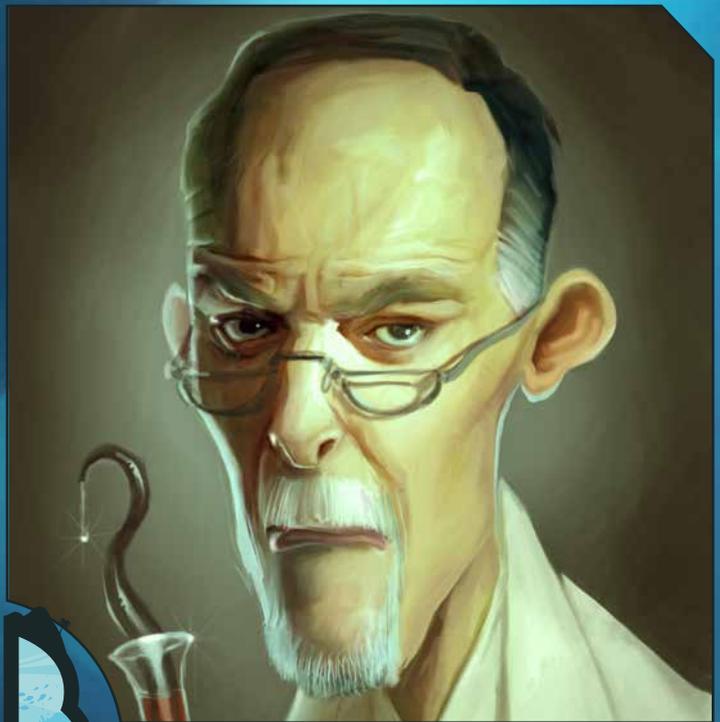
Tendance Génétique/R&D militaire

Chasse gardée Chirurgie, Connaissance de l'anatomie, Diagnostic et Médecine légale.

Qualité professionnelle Nerd

Grade/Rang/Titre Maître principal

Culte Styx (Dieu des morts)



GÉNÉTIQUE

Vision nocturne (pas de malus la nuit).

MATÉRIEL

- Un bistouri chirurgical (Dom : 3D10 + BD)
- Pistolet hypodermique (contenant 10 doses d'un anesthésiant très puissant, la victime s'endort en l'affaire d'un round ; pas de jet de Résistance)
- Une combinaison de scientifique
- Un aqua-ordinateur portable d'analyses scientifiques et génétiques
- Une trousse de premiers soins (5 utilisations)
- Un Traqueur avec silencieux
- Une veste en fibres de titane (10 points de protection)
- Un drone civil

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Gengi est l'archétype même du savant fou qui ne recule devant rien pour faire avancer la science. La morale, la déontologie sont deux concepts un peu abstraits dans son esprit de généticien. Cependant, c'est loin d'être le pire dans sa personnalité. Irvin possède un horrible secret : c'est un tueur psychopathe. Un agité du bistouri qui jubile à l'idée de dépecer ses victimes ou à réaliser d'étranges et immorales expériences sur elles. D'apparence inoffensive, de nature chétive, il s'avère être un redoutable prédateur, capable d'attendre patiemment sa proie. Sa technique consiste à mettre sa cible en confiance, à jouer les bons samaritains, à l'attirer dans ses filets. Pour cela, il s'aide de son fidèle pistolet hypodermique contenant un puissant anesthésiant.

Rôle dans le groupe: l'expert en soins et en génétique.

QUALITÉS

Perles du destin

Savant fou

DÉFAUTS

Horrible secret (3)

Douillet

Violent

Sexe faible (femme)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 1500 €

Revenus 26 000 €/mérium

Économies 10 000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

39

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	30	69 %
Connaissance de la flore aquatique	15	54 %
Connaissance de la physique	40	79 %
Connaissance du monde moderne	20	59 %
Culture générale	23	62 %
Fouille	25	64 %
Parler le subabyssien	40	79 %
Parler		%
Perception	35	74 %
Résistance Mentale	30	69 %
Connaissance de la génétique (NM 6)	40	79 %
Médecine légale	40	79 %
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

35

	Base	
Bricolage	30	65 %
Électronique	30	65 %
Explosifs	15	50 %
Informatique	40	75 %
Mécanique	20	55 %
Modifier/Réparer un armement	15	50 %
Survie	25	60 %
		%
		%

SOCIAL

Modifier

23

	Base	
Empathie	20	43 %
Étiquette	20	43 %
Illégalité	30	53 %
Intimidation	25	48 %
Négociation	20	43 %
Représentation	25	48 %
Séduction	-30	-7 %
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

22

	Base	
Agilité	20	42 %
Combat : <i>Cogne</i>	15	37 %
Combat : _____	BD + _____	%
Course	20	42 %
Discrétion	25	47 %
Escalade	15	37 %
Esquive	20	42 %
Force	20	42 %
Nager	10	32 %
Plongée	30	52 %
Résistance Physique	20	42 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	25	55 %
Armes de mêlée	10	40 %
Conduite	0	30 %
Dextérité	40	70 %
Lancer	20	50 %
Piloter un aquajet	15	45 %
Premiers soins	40	70 %
<i>Chirurgie</i>	35	65 %
		%

37

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

10

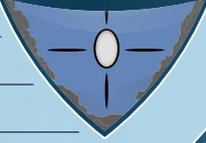
AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Hector T. Pike

Âge 28 mériums Sexe M F
Taille 1.80 m Poids 70 Kg
Cheveux Noirs Yeux Marrons
Beauté Pas très beau Modif. -5%
Traits particuliers Cicatrice à l'œil gauche et tatouages, jamais rasé de près

Nationalité Océanie
Lieu de naissance Waves
Résidence Océan



PROFESSION GARDIEN DE MUTANTS

Tendance Mines de propergol
Chasse gardée Dé de prouesse pour la
Connaissance des mutants et Parler
l'idrack

Qualité professionnelle Brute épaisse
Grade/Rang/Titre

Culte Onless (Dieu des océans)



GÉNÉTIQUE

Ergots rétractables en os (Dom : 3D10 + BD).

MATÉRIEL

- Une combinaison de type Barracuda
- Une combinaison antiradiation
- Un MAT 25 bricolé (Dom : 5D10 + 1)
- Un 357 Magnum bricolé (Dom : 5D10)
- 24 balles calibre 357 Magnum
- Un couteau de guerre bricolé (Dom : 4D10 + 1 + BD)
- 2D10 doses de sargasse de qualité moyenne
- Deux doses de polypoïde de super qualité
- Un appartement T2 proche de son lieu de travail
- Un kit mécanique
- Fusil anesthésiant

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

On peut dire que ce gars a du tempérament ! En effet, Hector fait partie des 0,1% d'hommes qui ont choisi d'épouser la formidable et non moins violente profession de gardien de mutants. Faut dire qu'Hector n'aime pas les mutants, et ces mots sonnent comme un doux euphémisme lorsqu'on est confronté à la réalité. Du coup, on peut affirmer sans mal qu'il fait du zèle sur son lieu de travail, jamais avare de quelques caresses de matraque bien méritées. Un bonheur simple en fin de compte ! À côté de cela, Hector rêve d'une vraie femme qui pourrait prendre soin de lui et lui apporter la stabilité.

Rôle dans le groupe : l'expert en mutants.

QUALITÉS

Perles du destin
Rapidité au combat (x2)

DÉFAUTS

Raciste (3, mutants)
Violent
Solitaire
Phobie : rats (2)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 21 000 € /mérium
Économies 4000 €

AIDE DE JEU : LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

25

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	15 / 35 %	
Connaissance de la flore aquatique	15 / 35 %	
Connaissance de la physique	0 / 25 %	
Connaissance du monde moderne	25 / 50 %	
Culture générale	0 / 25 %	
Fouille	35 / 60 %	
Parler l'océanien	25 / 50 %	
Parler le subabyssien	15 / 35 %	
Perception	39 / 64 %	
Résistance Mentale	40 / 65 %	
<i>Connaissance des mutants</i>	35 / 60 %	
<i>Parler l'idrack</i>	40 / 65 %	
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

27

	Base	
Bricolage	20 / 47 %	
Électronique	10 / 37 %	
Explosifs	15 / 42 %	
Informatique	25 / 52 %	
Mécanique	15 / 42 %	
Modifier/Réparer un armement	10 / 37 %	
Survie	25 / 52 %	
		%
		%

SOCIAL

Modifier

31

	Base	
Empathie	15 / 46 %	
Étiquette	15 / 46 %	
Illégalité	30 / 61 %	
Intimidation	35 / 66 %	
Négociation	20 / 51 %	
Représentation	20 / 51 %	
Séduction	0 / 31 %	
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

29

	Base	
Agilité	15 / 44 %	
Combat : <i>Doke</i> BD + <i>D10</i>	40 / 69 %	
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15 / 44 %	
Discrétion	25 / 54 %	
Escalade	15 / 44 %	
Esquive	25 / 54 %	
Force	40 / 69 %	
Nager	15 / 44 %	
Plongée	25 / 54 %	
Résistance Physique	30 / 59 %	
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	35 / 65 %	
Armes de mêlée	40 / 70 %	
Conduite	15 / 45 %	
Dextérité	10 / 40 %	
Lancer	25 / 55 %	
Piloter un aquajet	15 / 45 %	
Premiers soins	10 / 40 %	
		%
		%

31

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10+4

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Jarod Maxwell

Âge 30 mériums Sexe M F
Taille 2.50 m Poids 150 Kg
Cheveux Choue Yeux Marrons
Beauté Passable Modif. -5%
Traits particuliers Boucle d'oreille, athlétique
belle musculature

Nationalité Grand Méridien du Sud

Lieu de naissance Zircon

Résidence Yuma, îles Tuam



PROFESSION HOMME DE MAIN

Tendance Garde du corps

Chasse gardée Analyse de la situation,
Armes lourdes et Connaissance de l'anatomie

Qualité professionnelle Fou du volant

Grade/Rang/Titre _____

Culte Aucun



GÉNÉTIQUE

Force développée (peut soulever jusqu'à 200 kg).

MATÉRIEL

- Un Traqueur (Dom : 4D10 + 1)
- Trois dagues de lancer (maniabilité : -10%, Dom : 3D10 + BD)
- Un attaché-case
- Deux bouteilles d'ascidie (45° d'alcool)
- Un gilet pare-balles (5 points de protection)
- Quelques costumes de soirée noirs
- Une combinaison de chasse
- Un communicateur avec une oreillette

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Jarod est un crétin sans ami. En dehors de son métier, il n'a rien d'autre dans la vie. Qui plus est, malgré ses 2,50 m et ces 150 kg de muscles dopés aux hormones de croissance, Jarod est un trouillard. Certains diront que cela vient probablement d'un problème lié à l'enfance ou d'un traumatisme de l'adolescence. En fait, il n'en est rien. Comme je vous le disais, Jarod est un crétin. Il est tellement à l'étroit dans sa petite tête qu'il est persuadé que des extraterrestres, ayant l'apparence d'êtres humains, sont parmi nous. Il parle sans arrêt de complots gouvernementaux tentant à cacher leur existence, de bases secrètes sous les mers, d'expériences étranges de génétique... Bref, Jarod est en permanence à la recherche d'une oreille attentive à ses angoisses, un ami prêt à l'aider dans son combat.

Rôle dans le groupe: l'expert en sécurité.

QUALITÉS

Perles du destin

Affinité avec les mutants

Brute épaisse

Résistance accrue

Lecture sur les lèvres

DÉFAUTS

Bête

Géant

Nâif (2)

Couardise (x1)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €

Revenus 25 000 € /mérium

Économies 5000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

13

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	28 / 41 %	
Connaissance de la flore aquatique	10 / 23 %	
Connaissance de la physique	0 / 13 %	
Connaissance du monde moderne	20 / 33 %	
Culture générale	10 / 23 %	
Fouille	40 / 53 %	
Parler l'océanien	25 / 38 %	
Parler le subabyssien	15 / 28 %	
Perception	40 / 53 %	
Résistance Mentale	35 / 48 %	
<i>Analyse de situation</i>	40 / 53 %	
		%
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

22

	Base	
Bricolage	25 / 47 %	
Électronique	10 / 32 %	
Explosifs	25 / 47 %	
Informatique	15 / 37 %	
Mécanique	20 / 42 %	
Modifier/Réparer un armement	15 / 37 %	
Survie	20 / 42 %	
		%
		%

SOCIAL

Modifier

18

	Base	
Empathie	10 / 28 %	
Étiquette	25 / 43 %	
Illégalité	20 / 38 %	
Intimidation	35 / 53 %	
Négociation	15 / 33 %	
Représentation	20 / 38 %	
Séduction	-5 / 13 %	
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

43

	Base	
Agilité	20 / 63 %	
Combat : <i>Darïole</i> BD + <i>D10+1</i>	40 / 83 %	
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15 / 58 %	
Discrétion	30 / 73 %	
Escalade	10 / 53 %	
Esquive	30 / 73 %	
Force	40 / 83 %	
Nager	15 / 58 %	
Plongée	20 / 63 %	
Résistance Physique	40 / 83 %	
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

37

	Base	
Armes à distance	40 / 77 %	
Armes de mêlée	25 / 62 %	
Conduite	30 / 67 %	
Dextérité	10 / 47 %	
Lancer	20 / 57 %	
Piloter un aquajet	30 / 67 %	
Premiers soins	10 / 47 %	
		%
		%

25

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Sarah McGinty

Âge 24 mériums Sexe M F
Taille 1.68 m Poids 50 Kg
Cheveux Noirs Yeux Bleus
Beauté Belle Modif. +5%
Traits particuliers Tatouages sexy, belle poitrine

Nationalité Nitlantis

Lieu de naissance Pâme

Résidence Nitlantis



PROFESSION TECHNICIEN

Tendance Mécanique/Recherche scientifique

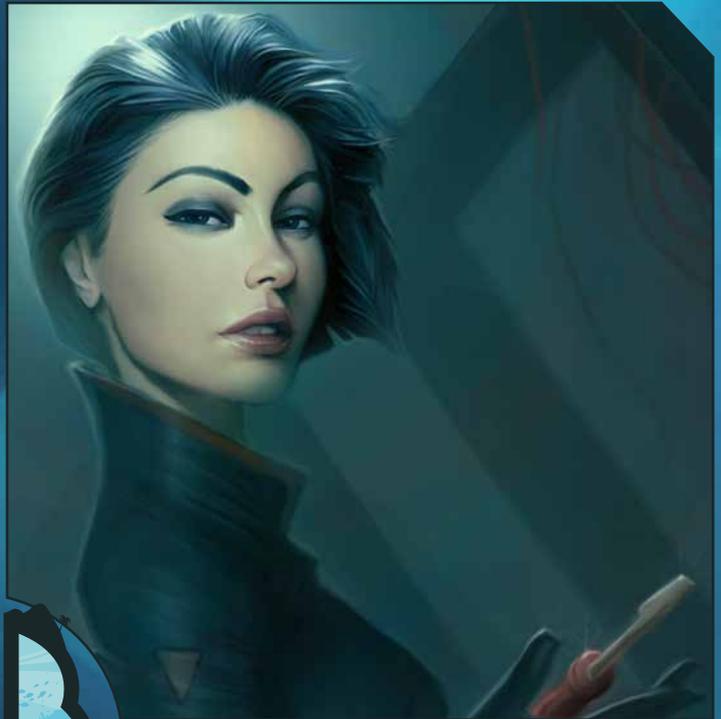
Chasse gardée Ingénierie, Mod./Rep.

matières synthétiques et Piratage

Qualité professionnelle Geek

Grade/Rang/Titre _____

Culte Ampliop (Dieu de la science)



GÉNÉTIQUE

Vision aquatique.

MATÉRIEL

- Une combinaison commune
- Un logement T3 au-dessus d'un atelier de réparation pour aquajets
- Un aquajet commun bricolé (valeur de 25 000€)
- Un kit armes, un kit mécanique, un kit informatique et un kit électronique
- Matériel de piratage (+10%) + un kit de piratage
- Un aqua-ordinateur de bureau portable
- Cinq pilules respiratoires (5 minutes d'autonomie)
- Un Traqueur LS (arme de poing, maniabilité : +10%, Dom : 4D10)

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Sarah est une geek, une gentille fille perpétuellement vissée sur un fauteuil devant un ordinateur à programmer ou jouer à des MMORPG avec des amis à l'autre bout du monde. Mais ce serait un peu simpliste comme présentation. En fait, Sarah est une virtuose des nouvelles technologies, une maîtresse du génie mécanique et des sciences de l'ingénierie électronique. Sortie major de promotion de la prestigieuse école du NIT (Nitlantis Institute of Technology), elle créa sa propre entreprise, Atlantis Security, spécialisée dans la protection informatique. Elle a de grandes ambitions comme entre autres de décrocher un contrat avec le gouvernement nitlante. En dehors de cela, Sarah aime la vie, épicurienne convainquante et pratiquante, elle attire les autres, sa joie naturelle étant très contagieuse.

Rôle dans le groupe : l'experte en technologies.

QUALITÉS

Perles du destin

Bricoleur

Habile (x2, Technique)

Oreille absolue

DÉFAUTS

Obsédé sexuel

Grande gueule

Couardise

Addiction : cigarettes (1)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €

Revenus 22 000 € /mérium

Économies 4000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

37

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	20	57 %
Connaissance de la flore aquatique	15	52 %
Connaissance de la physique	0	37 %
Connaissance du monde moderne	20	57 %
Culture générale	25	62 %
Fouille	35	72 %
Parler le subabyssien	35	72 %
Parler		%
Perception	35	72 %
Résistance Mentale	25	62 %
		%
		%
		%
		%

TECHNIQUE

Modifier

42

	Base	
Bricolage	30	72 %
Électronique	40	82 %
Explosif	20	62 %
Informatique	40	82 %
Mécanique	40	82 %
Modifier/Réparer un armement	30	72 %
Survie	25	67 %
<i>Ingénierie</i>	35	77 %
<i>Mod./Rép. matières synthétiques</i>	20	62 %
<i>Piratage</i>	30	72 %

SOCIAL

Modifier

23

	Base	
Empathie	20	43 %
Étiquette	25	48 %
Illégalité	30	53 %
Intimidation	25	48 %
Négociation	15	38 %
Représentation	20	43 %
Séduction	15	38 %
		%

PHYSIQUE

Modifier

17

	Base	
Agilité	25	42 %
Combat : <i>Cogne</i>	15	32 %
Combat : _____	BD + _____	%
Course	10	27 %
Discrétion	25	42 %
Escalade	15	32 %
Esquive	20	37 %
Force	10	27 %
Nager	15	32 %
Plongée	20	37 %
Résistance Physique	15	32 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

30

	Base	
Armes à distance	30	60 %
Armes de mêlée	20	50 %
Conduite	10	40 %
Dextérité	30	60 %
Lancer	20	50 %
Piloter un aquajet	25	55 %
Premiers soins	0	30 %
		%
		%

28

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Lolita "Chica" Vasquez

Âge 30 mériums Sexe M F
Taille 1.80 m Poids 62 Kg
Cheveux Violet Yeux Marrons
Beauté Moyenne Modif. aucun
Traits particuliers Nombreux piercings et tatouages

Nationalité Ambremer
Lieu de naissance Arakné
Résidence L'île de la Viuda Negra

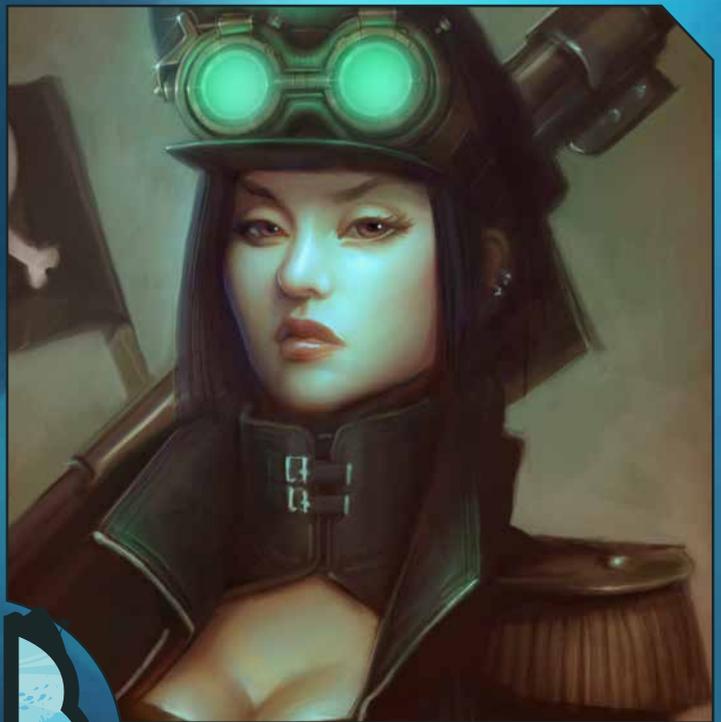


PROFESSION PIRATE

Tendance Ancienne Policière (criminelle)
Chasse gardée Commandement, Médecine légale et Techniques policières

Qualité professionnelle Fausse
Grade/Rang/Titre _____

Culte Ubaye (Dieu des pirates)



GÉNÉTIQUE

Ambidextrie (peut tirer 2 fois/round sans malus).

MATÉRIEL

- Deux Traqueurs (arme de poing, Dom : 4D10 + 1)
- Un couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
- Une combinaison de chasse et de course
- Un kit « relevés d'indices »
- Divers trophées (dents en or, collier, scalps, bijoux...)
- Un aqua-ordinateur de bureau portable + de piratage (+10%)
- Lunettes de vision de nuit
- Un kit au choix (armes, électronique, ou mécanique)
- Un gilet pare-balles (5 points de protection)

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles + une rouge en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Lolita n'a pas toujours été pirate. Avant cette récente reconversion forcée, elle exerçait le doux métier de policière dans la section criminelle d'Arakné. Autant dire que ses journées étaient bien remplies. Le métier, plein de surprises et d'action lui plaisait beaucoup, du moins, dans un premier temps. Mais c'était sans compter sur les débordements d'autorité de ses supérieurs et sur leur incompétence chronique. Encore que, pour ces deux dernières tares, elle pouvait être indulgente, n'étant, elle aussi, pas parfaite. Le problème c'est que bon nombre d'entre eux étaient des pourris notoires. Alors plutôt que d'en flinguer un, Lolita choisit les vents de la liberté et partit grossir les rangs des Anguilles pourpres d'Arakné.

Rôle dans le groupe: l'experte en enquête et en magouille.

QUALITÉS

Perles du destin
Affinité avec les Perles
Explorateur
Psychologue
Nerd

DÉFAUTS

Problème avec l'autorité
La loi de Murphy

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 24 000 € /mérium
Économies 5000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

25

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	15	40 %
Connaissance de la flore aquatique	15	40 %
Connaissance de la physique	0	25 %
Connaissance du monde moderne	25	50 %
Culture générale	20	45 %
Fouille	30	55 %
Parler l'arkana	25	50 %
Parler le subabyssien	15	40 %
Perception	35	60 %
Résistance Mentale	25	50 %
<i>Connaissance de la faune terrestre</i>	25	50 %
<i>Connaissance de la flore terrestre</i>	25	50 %
<i>Médecine légale</i>	10	35 %
<i>Techniques policières</i>	35	60 %

TECHNIQUE

Modifier

24

	Base	
Bricolage	20	44 %
Électronique	30	54 %
Explosifs	30	54 %
Informatique	40	64 %
Mécanique	20	44 %
Modifier/Réparer un armement	40	64 %
Survie	30	54 %
<i>Falsification : faux papiers</i>	25	49 %
		%

SOCIAL

Modifier

25

	Base	
Empathie	35	60 %
Étiquette	25	50 %
Illégalité	30	55 %
Intimidation	15	40 %
Négociation	20	45 %
Représentation	25	50 %
Séduction	-40	-15 %
		%
		%

PHYSIQUE

Modifier

36

	Base	
Agilité	30	66 %
Combat : <i>Saton</i> BD + <i>D10</i>	40	76 %
Combat : _____ BD + _____		%
Course	15	51 %
Discrétion	35	71 %
Escalade	15	51 %
Esquive	35	71 %
Force	30	66 %
Nager	20	56 %
Plongée	25	61 %
Résistance Physique	30	66 %
		%
		%

HABILITÉ

Modifier

35

	Base	
Armes à distance	40	75 %
Armes de mêlée	25	60 %
Conduite	15	50 %
Dextérité	20	55 %
Lancer	25	60 %
Piloter un aquajet	25	60 %
Premiers soins	-10	25 %
		%
		%

22

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

NOM Ermina Frost

Âge 19 mériums Sexe M F
Taille 1.65 M Poids 40 Kg
Cheveux Piquants Yeux Jaunes
Beauté Belle Modif. +5%

Traits particuliers Mutant aquatique, yeux de poissons, crocs et griffes, cheveux piquants

Nationalité FAA

Lieu de naissance Genesis

Résidence Éden, Genesis

FAA

PROFESSION PLONGEUR

Tendance Combinaisons légères
Chasse gardée Capacité pulmonaire et
Communiquer avec les mammifères marins,
Malus /2 sous l'eau

Qualité professionnelle Courage

Grade/Rang/Titre _____

Culte Hexdrill (Dieu des mutants)



MUTATIONS

Amphibien, crocs et griffes (Dom : 3D10 + BD) et yeux de poisson.

MATÉRIEL

- Un couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
- Un fusil harpon (Dom : 3D10 + 3)
- Une combinaison de chasse et de spéléologie
- Une mascotte de plongée (Gertrude, la tortue)
- Un lot de maillots super sexy
- Trousse de maquillage
- Un drone civil
- Une boîte de 12 préservatifs goût homard

PERLES DU DESTIN

- Trois Perles en début de scénario.

PERSONNAUTÉ

Ermina est une allumeuse, une fille facile qui aime plaire aux humains. Plutôt intelligente, elle a une bonne culture personnelle et pas mal de répartie. En dehors de cela, Ermina est une mutante très chanceuse puisqu'elle possède l'une des mutations naturelles les plus pratiques de ce monde : l'amphibie complète. Grâce à son petit salaire de plongeuse sur l'île de Genesis et ses nouveaux droits que lui offre depuis quelques années la Fédération, elle a décidé de voyager un peu. La chose n'est pas des plus aisées, et même si elle évite pour le moment des pays comme Ambremer ou Subabysse, qui répriment les êtres de sa race, elle croit en sa bonne étoile. Elle cherche à tout prix un protecteur et n'hésite pas à se lier avec un homme pour peu qu'il soit gentil et bon.

Rôle dans le groupe : l'experte en plongée.

QUALITÉS

Perles du destin
Maladies bénignes (verrues)
Fils de Mark Harris
Sens de l'orientation
Veignard

DÉFAUTS

Colère d'Hexdrill
Sexe faible (humains)
Minorité (mutant)
Lien affectif
(un homme du groupe)

ÉTATS PHYSIQUES ET MENTAUX

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Blessure Légère (BL) | <input type="checkbox"/> Angoisse constante (E1) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Normale (BN) | <input type="checkbox"/> Perte de la raison (E2) |
| <input type="checkbox"/> Blessure Grave (BG) | <input type="checkbox"/> Phobie permanente (E3) |
| <input type="checkbox"/> Coma (CO) | <input type="checkbox"/> Stress, paranoïa (E4) |
| <input type="checkbox"/> Mort (MO) | <input type="checkbox"/> Folie permanente (E5) |

ARGENT

Argent liquide (sur soi) 500 €
Revenus 18 000 € /mérium
Économies 3000 €

AIDE DE JEU: LES PERLES

GAINS	ROUGE	BLEUE	VERTE	NOIRE
Réduction des dégâts	-1 col.	-2 col.	-3 col.	-8 col.
Relancer un jet	Normal <small>Sauf échec total</small>	+20% <small>Sauf échec total</small>	+40%	+80%
Initiative		+1D10	+2D10	+3D10
Réussites	2	4	8	100
Caractéristique				+5%

FORCE MENTALE

Modifier

29

	Base	
Connaissance de la faune aquatique	30	59 %
Connaissance de la flore aquatique	25	54 %
Connaissance de la physique	20	49 %
Connaissance du monde moderne	10	39 %
Culture générale	15	44 %
Fouille	30	59 %
Parler l'idrack	25	54 %
Parler le subabyssien	15	44 %
Perception	35	64 %
Résistance Mentale	20	49 %
<i>Connaissance des mutants</i>	25	54 %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %

TECHNIQUE

Modifier

20

	Base	
Bricolage	35	55 %
Électronique	15	35 %
Explosifs	0	20 %
Informatique	20	40 %
Mécanique	15	35 %
Modifier/Réparer un armement	15	35 %
Survie	40	60 %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %

SOCIAL

Modifier

26

	Base	
Empathie	10	36 %
Étiquette	25	51 %
Illégalité	10	36 %
Intimidation	15	41 %
Négociation	0	26 %
Représentation	25	51 %
Séduction	35	61 %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %

PHYSIQUE

Modifier

37

	Base	
Agilité	25	62 %
Combat : <i>Doke</i> BD + 2	-10	27 %
Combat : _____ BD + _____	_____	_____ %
Course	25	62 %
Discrétion	30	67 %
Escalade	30	67 %
Esquive	20	57 %
Force	26	63 %
Nager	40	77 %
Plongée	40	77 %
Résistance Physique	40	77 %
<i>Capacité pulmonaire</i>	30	67 %
_____	_____	_____ %

HABILITÉ

Modifier

23

	Base	
Armes à distance	25	48 %
Armes de mêlée	30	53 %
Conduite	10	33 %
Dextérité	15	38 %
Lancer	20	43 %
Piloter un aquajet	25	48 %
Premiers soins	30	53 %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %

36

FACTEUR
CHANCE

INITIATIVE :
HABILITÉ +

D10

AIDE DE JEU : LES SUCCÈS

SUCCÈS	QUALITÉS	TEMPS	DOM.
Négatif	Interminable	400%	-5
0	Pas terrible	200%	0
1	Faible	150%	+1
2	Moyenne	120%	+2
3	Bonne	100%	+3
4	Très bonne	90%	+4
5	Formidable	80%	+5
6	Incroyable	70%	+6
7	Excellente	60%	+7
8	Extraordinaire	50%	+8
9	Fantastique	33%	+15
10 et +	Épique	25%	x2

QUALITÉS ET DÉFAUTS

Ils servent essentiellement à rendre plausible la personnalité. Les traits de caractère permettent de donner plus de relief au personnage. Comme ce sera le joueur qui les choisira, il devra en tenir compte durant le jeu (le MJ est libre de pénaliser le joueur s'il ne respecte pas ses qualités ou ses défauts).

Les Qualités et les Défauts correspondent aux avantages et aux inconvénients des personnages qui ne sont pas décrits par les caractéristiques.

Par exemple, un personnage ayant le Défaut « Curieux » se doit d'aller jeter un œil autant que possible dès qu'il se produit quelque chose d'inhabituel, et ce, même s'il sait qu'il y a un danger à proximité.

Comme les Qualités représentent des avantages, il est nécessaire de dépenser des Points de Personnification (PP). Les Défauts étant des faiblesses, elles rapportent des PP. **Chaque joueur reçoit 1 PP en cadeau à la création de son personnage à dépenser dans les Qualités.** Il peut cependant en acquérir plus en prenant un ou plusieurs Défauts (**4 au maximum à la création ou un total de -10 PP récupérés**).

Par la suite, il est possible d'obtenir d'autres Qualités ou d'autres Défauts durant les scénarii, le tout restant à la discrétion du MJ. Rien n'est gravé dans le marbre à ce niveau-là.

LES QUALITÉS

Chaque Qualité coûte un certain nombre de Points de Personnification (PP) et peut parfois être achetée plusieurs fois.

Exemple : « Ouïe fine » achetée une fois donne un +10% à tous les jets de Perception basés sur l'ouïe. Achetée deux fois, elle donne un +20% et trois fois, un +30%. Les Qualités que l'on peut acheter plusieurs fois sont repérées par une étoile (*).

Affinité avec les mutants (2) : Pour une obscure raison, les mutants considèrent le personnage comme un ami. Ils ne sont toutefois pas prêts à mourir pour lui !

Affinité avec les Perles (2) : Le personnage bénéficie d'une Perle rouge temporaire qu'il peut dépenser à tout moment et ce, une fois par séance de jeu. Cette Perle ne peut pas être convertie en expérience et est automatique-

ment perdue en fin de séance. De plus, cette affinité fait qu'il perçoit la présence des Perles plus facilement (jet de Perception Normal au lieu de -20%) et les localise plus rapidement (jet de Fouille Normal au lieu de -20%).

Bricoleur (2) : +5% en Bricolage, Électronique, Mécanique et Modifier/Réparer matières synthétiques.

Brute épaisse (2) : L'art de la baston et du grand coup de tatane dans la tronche a transformé le personnage en un redoutable adversaire. La subtilité, c'est bon pour les faibles ! +10% en Force, +10% dans un style de Combat, tous les dommages à mains nues sont majorés de +3 pt.

Courage (2)* : Cette Qualité permet d'obtenir un bonus de +10% à tous les jets de Résistance Mentale découlant de la peur (jusqu'à +30% de bonus).

Explorateur (2) : Crapahuter à la surface dans une forêt hostile et peuplée de mutants anthropophages fait partie du quotidien du personnage. +10% en Connaissance de la faune et de la flore terrestre, et Survie. Toutes les éventuelles déconvenues engendrées par ce type d'activité (piqûres d'insectes, coups de soleil, intoxications alimentaires, maladies...) guérissent deux fois plus vite ou sont deux fois moins graves.

Fausseur (1)* : Spécialisé dans un domaine précis comme l'art, la contrefaçon, les faux papiers ou la fausse monnaie, le personnage est passé maître dans ce processus de copie. Cette Qualité ouvre l'apprentissage de l'aptitude supplémentaire Falsification (nom de la spécialité) sous Technique.

Fou du volant (2) : +10% en Piloter un aquajet et en Conduite, ainsi que pour tout autre véhicule aquatique, terrestre ou volant.

Geek (1) : Passionné par un ou plusieurs sujets précis souvent liés aux « cultures de l'imaginaire » comme le cinéma, la bande dessinée, le jeu vidéo, le wargame... ou encore les sciences, les nouvelles technologies et l'informatique, le personnage possède un esprit vif, ouvert et curieux. Passé érudit dans plusieurs domaines que certains qualifieraient de confidentiels, et en accord avec le MJ, le personnage peut choisir trois nouvelles aptitudes supplémentaires dépendantes de la Force Mentale ou de la Technique. Exemples : Survivre à une apocalypse zombie (TEC), Écrire des jeux de rôle (FM), Fan de série TV (FM), Astrophysique (FM), Physique quantique (FM), Parler le smorgleux (FM), Jouer à GT Alpha super aquajet (TEC), Cosplay (TEC)...

Habile (1)* : Le personnage présente certains dons dans un domaine de compétences. Ce dernier doit choisir une liste d'aptitudes parmi les suivantes : Force Mentale, Physique, Habileté, Technique ou Social. Tous les jets dans le domaine de compétences choisis sont majorés d'un succès (voir 🎲 page XX). Cette Qualité peut être achetée deux fois dans chaque liste d'aptitudes.

Lecture sur les lèvres (2) : Le personnage sait lire sur les lèvres de n'importe qui à condition que le langage utilisé soit connu de lui.

Le fils de Mark Harris (2) : Le personnage est un véritable poisson, toujours à l'aise dans la mer depuis sa plus tendre enfance. +10% en Capacité pulmonaire, en Nager et en Plongée.

Les Perles du destin (3) : Le personnage a la chance de bénéficier de tous les avantages des mystérieuses Perles du destin (voir 🎲 page 17).

Nerd (2) : Né avec les aqua-ordinateurs et les nouvelles technologies, ces derniers n'ont plus de secret pour le personnage. +10% en Informatique, Électronique et Piratage.

Oreille absolue (1) : Aptitude, rare, à reconnaître et déterminer à l'écoute d'un son musical la ou les notes de musique correspondantes, sans référence auditive préalable.

Psychologue (2) : Le personnage connaît la nature humaine dont la signification des micro-expressions du visage. +10% en Empathie, Perception et Représentation.

Rapidité au combat (3)* : Ajoutez +2 au résultat du ou des D10 pour déterminer l'Initiative (jusqu'à +6).

Résistance accrue (2)* : Tous les jets de Résistance Physique découlant de blessures (BL, BN, BG et CO) sont réalisés à +10% (jusqu'à +20%).

Savant fou (6) : Le personnage est l'archétype du scientifique n'ayant peur de rien afin que ses expériences prouvent au monde entier qu'il est un génie. +20% en Connaissance de la physique, +2 NM en Connaissance de la génétique.

Sens de l'orientation (1) : Le personnage sait toujours où se situe le nord et ne se perd que très rarement. +10% en Survie.

Veinard (2) : La chance est une maîtresse capricieuse mais pas pour le personnage qui croit en sa bonne étoile. +5% en Facteur Chance.



LES DÉFAUTS

Le coût (négatif) des Défaits varie de -1 à -8 PP. **Si une croix est présente (+), le personnage doit, au cours des aventures, tenter de jouer le plus souvent possible ce trait désagréable de la personnalité de son personnage.**

Cependant, si le joueur est en désaccord avec le MJ sur une action due à un Défaut que devrait entreprendre son personnage, il peut faire un jet sous **Résistance Mentale divisée par deux**. Une réussite signifie que le personnage peut momentanément ignorer ce Défaut.

Addiction (-1):

Cigarette : le personnage fume un paquet par jour. Les inconvénients sont ceux habituels d'un fumeur : mauvaise haleine, mains jaunes, toux, espérance de vie réduite, coût financier important, grande nervosité en cas de sevrage...

Bête (-3)+ : Le personnage n'a pas inventé l'eau tiède et l'adjectif « débile » pourrait résumer assez bien la situation. -3% en Force Mentale, sachant que ce Défaut ne peut pas être acheté si le personnage possède une Force Mentale supérieure à 20%. Par la suite, la Force Mentale sera limitée à +10% par rapport au score de départ.

Couardise (-2)+* : Chaque achat de ce Défaut donne un malus de -10% aux jets de Résistance Mentale contre la peur. De plus, le personnage est peureux et couard, il ne se place jamais en première ligne. Ce Défaut peut être acheté deux fois.

Douillet (-2) : Le personnage craint tout particulièrement la douleur. Lors d'un jet de Résistance Physique résultant d'une blessure, d'une maladie ou d'un empoisonnement, le jet aura toujours un malus additionnel de -20%.

Géant (-3) : Le gigantisme ou acromégalie est une pathologie, une anomalie de la croissance, ce qui implique pour le personnage une taille comprise entre 2,20 m et 2,70 m. +10% en Force, +3 en Physique, -20% en Discrétion et en Agilité. Cette hypertrophie s'accompagne d'une espérance de vie réduite qui n'excède qu'assez rarement les 30 méridiens.

Grande gueule (-1)+ : Le personnage parle beaucoup et agit peu, il fanfaronne, râle, conteste, parle fort... La franchise est sa ligne de conduite. -10% en Représentation et +10% en Intimidation.

Horrible secret (-1 à -3) : Le MJ et le joueur doivent s'entendre sur la nature de l'Horrible secret. À -1, les ennuis liés au secret sont d'ordre local (une grande cité), à -2, ils sont d'ordre national (un pays) et à -3, d'ordre

international (plusieurs pays). Cette « entité » recherche donc le personnage pour les crimes qu'il a commis.

La loi de Murphy (-8) : C'est la loi de l'emmerdement maximum ! Lorsque le personnage fait un échec total au cours d'une partie, le MJ tirera en secret 1D10 / 2 (arrondi à l'inférieur), indiquant le nombre de jet(s) raté(s) à venir. À présent, le joueur ne peut plus utiliser les Perles du destin pour annuler un échec total.

Lien affectif (-2) : Le personnage est amoureux d'une autre personne, si possible, un personnage joueur et non un PNJ. Il est prêt à faire n'importe quoi, même risquer sa vie, si cette dernière est en danger. Ah, l'amour...

Minorité (-1)* : Le personnage appartient à une minorité, une race, un groupe, une religion ou une préférence sexuelle (LGBT).

Naïf (-1/-2)+ : Un manque de maturité évidente fait que le personnage croit ce qu'on lui dit sans trop se poser de questions. À -1 PP, le personnage peut faire un jet sous Résistance Mentale à -30%. S'il réussit, il se rend compte de l'absurdité de la chose et peut agir en conséquence. À -2 PP, le personnage est crédule au dernier degré, le malus passe alors à -70%.

Obsédé sexuel (-3)+ : Dès que le personnage se trouve en présence d'une personne en accord avec ses préférences sexuelles, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour coucher avec. Avec le temps ça devient du harcèlement très lourd ! S'il n'y a pas de membre de sexe opposé dans l'équipe, il devra en chercher ailleurs.

Phobie (-1, -2)* : Les phobies sont des peurs irraisonnées. En général, une phobie rapporte 1 PP et une phobie intense 2 PP. Pour résister au premier cas (-1 PP), le PJ devra réussir un jet de Résistance Mentale Normal pour ne pas paniquer. Dans le second cas (-2 PP), le JR est divisé par deux. En cas d'échec, le PJ cède à la panique pendant 1D10 rd durant lesquels il ne peut rien faire (fuite ou impossibilité de bouger). Attention à ne pas tomber dans l'extrême et autoriser des phobies trop rares comme la bélérophobie, la peur des aiguilles et des épingles ! Restez classiques.

Acrophobie : peur des hauteurs

Agoraphobie : peur des espaces ouverts

Aquaphobie (-1)* : peur de l'eau

Arachnophobie : peur des araignées

Claustrophobie : peur des espaces clos

Démophobie : peur de la foule

Entomophobie : peur des insectes

Hématophobie : peur du sang

Kénophobie : peur de l'obscurité

Mysophobie : peur de la saleté, des microbes

Nécrophobie : peur des morts

Pyrophobie : peur du feu

Scotophobie : peur du noir

Thalassophobie (-1)* : peur de la mer

Zoophobie : peur des animaux

* Choisir cette phobie rapporte 1 PP supplémentaire.

Raciste (-1/-3)+ : Le personnage déteste une certaine catégorie de personnes : les gays, les Océaniens, les noirs, les mutants... Il tentera de les humilier en toute occasion (-1) ou de leur nuire de façon violente voire définitive (-3).

Sexe faible (-2) : Le personnage ne peut pas dire non à un membre du sexe opposé, il se fait totalement manipuler. Si cependant il ne veut pas obéir à un ordre ou à n'importe quelle autre demande, le personnage pourra faire un jet sous Résistance Mentale divisée par deux. Une réussite indique que le personnage garde son libre arbitre.

Solitaire (-1) : Le personnage n'aime pas la compagnie de ses contemporains et préfère rester seul quand c'est possible. Ce n'est pas pour autant qu'il ne se liera jamais d'amitié ou plus si affinités...

Violent (-2)+ : Dès que le personnage est contrarié, il tape sans réfléchir aux conséquences de son geste. Un jet sous Résistance Mentale divisée par deux permet de rester maître de la situation.



LES COMBINAISONS

BARRACUDA

Domaine d'utilisation : minier.

Maniabilité : -10%.

Immersion maximale : -4500/-7000 m.

Technologie d'origine : bouteille BP2, combinaison chauffante, communicateur, éclairage puissant, AO de plongée, AO d'auto-décompression, AO d'analyses scientifiques, détecteur de métaux, lunettes IR, foreuse laser.

Type d'arme(s) : projecteur d'ondes.

Moyen(s) de propulsion : aucun.

Type d'énergie : piles au mercure.

Autonomie en autarcie : 10 h.

Protection : 7.

Mélange(s) gazeux employé(s) : pentrogène (-4500 m) ou pentrogène liquide (-7000 m).

Notes : la combinaison de base des mineurs.

COURSE

Domaine d'utilisation : civil.

Maniabilité : +10%.

Immersion maximale : -1500 m.

Technologie d'origine : bouteille BP1, combinaison chauffante, communicateur, éclairage, AO de plongée, AO d'auto-décompression.

Type d'arme(s) : aucune.

Moyen(s) de propulsion : turbine de compétition Dauphin 1, turbo, doubles propulseurs jambiers, monopalme (28 N).

Type d'énergie : propergol liquide.

Autonomie en autarcie : 4 h.

Protection : 3.

Mélange(s) gazeux employé(s) : arium.

Notes : la combinaison idéale pour les amateurs de vitesse!

SCIENTIFIQUE

Domaine d'utilisation : recherche.

Maniabilité : +10%.

Immersion maximale : -4000 m.

Technologie d'origine : bouteille BP2, combinaison chauffante, communicateur, éclairage, AO de plongée, AO d'auto-décompression, AO d'analyse scientifique, détecteur de vie, de métaux, chimique et de radioactivité.

Type d'arme(s) : projecteur d'ondes.

Moyen(s) de propulsion : propulseurs jambiers.

Type d'énergie : propergol liquide.

Autonomie en autarcie : 10 h.

Protection : 4.

Mélange(s) gazeux employé(s) : pentrogène.

Notes : c'est une combinaison passe-partout, facile à manier, qui s'est rapidement retrouvée la préférée des techniciens et des scientifiques.

COMMUNE

Domaine d'utilisation : civil.

Maniabilité : +20%.

Immersion maximale : -2000 m.

Technologie d'origine : bouteille BP2, mini-bouteille (30' d'autonomie), communicateur, combinaison chauffante, éclairage, AO de plongée, AO d'auto-décompression, AO pour les mélanges gazeux.

Type d'arme(s) : lance-aiguilles.

Moyen(s) de propulsion : palmes, propulseurs jambiers, turbine dorsale.

Type d'énergie : propergol liquide.

Autonomie en autarcie : 10 h.

Protection : 4.

Mélange(s) gazeux employé(s) : draxote.

Notes : le modèle le plus commercialisé car le plus léger et le plus fonctionnel.

CHASSE

Domaine d'utilisation : chasse (amphibie).

Maniabilité : normale.

Immersion maximale : -4500 m.

Technologie d'origine : bouteille BP3, combinaison chauffante, communicateur, éclairage, AO de plongée, AO d'auto-décompression, AO de maintenance, de tir (fusil-harpon), AO de contrôle de la pression, sonar A, lunettes IR, appâts lumineux.

Type d'arme(s) : Plymouth, projecteur d'ondes, fusil-harpon, pince (pression de 400 kg/cm², 3D10 + 2 de dommages).

Moyen(s) de propulsion : turbine dorsale, propulseurs jambiers.

Type d'énergie : propergol solide.

Autonomie en autarcie : 20 h.

Protection : 5.

Mélange(s) gazeux employé(s) : pentrogène.

Notes : +20% en Discrétion dans l'eau.

SPÉLÉOLOGIE

Domaine d'utilisation : exploration.

Maniabilité : -10%.

Immersion maximale : -7000 m.

Technologie d'origine : bouteille BP2 et BP3, combinaison chauffante, communicateur, gros éclairage (portée : 150 m), AO de plongée, AO d'auto-décompression, AO de maintenance, AO pour les mélanges gazeux, mini-bouteille (30' d'autonomie), épurateur d'air ML3, compartiments étanches (7), matériel de spéléologie.

Type d'arme(s) : projecteurs d'ondes.

Moyen(s) de propulsion : turbine dorsale.

Type d'énergie : propergol solide.

Autonomie en autarcie : 52,5 h.

Protection : 7.

Mélange(s) gazeux employé(s) : antrox liquide.

Notes : 100 m de corde de sécurité, 5 km de fil d'Ariane et 20 mousquetons inox.

SCÉNARIO : BLUESIX



INTRODUCTION

Les personnages sont recrutés, suite à de récentes aventures, par un agent de la police de Mercadis (sur Subabyse) pour enquêter sur un meurtre dans les eaux internationales, mais proche de la frontière subabyssienne. Si besoin est, vous pouvez aisément localiser ce scénario où bon vous semble, à partir du moment où la frontière d'une grande nation est proche.

Leur contact est le sergent Kenshiro Makimura de la police mercadienne. Vous pouvez choisir une introduction de groupe sans rentrer dans les détails ou si vous préférez une approche plus personnelle, suivant le profil de chaque personnage présumé :

► **Dr Genji Sato (généticien subabyssien) :** ces aptitudes en médecine légale et en génétique font qu'il a sa place pour mener cette délicate enquête. Qui plus est, il connaît bien le sergent Makimura. Ce dernier a épousé son unique fille, Sakura, il y a cinq ans.

► **Hector T. Pike (gardien de mutants océanien) :** à priori, le lieu où se déroule l'enquête autorise que les Hommes et les mutants se côtoient, travaillent ensemble. Les compétences d'un expert en la matière peuvent être très utiles.

► **Jarod Maxwell (garde du corps du GMS) :** l'homme est un expert en sécurité et par conséquent, sera responsable de celle de l'équipe sur place. On ne sait jamais à quoi s'attendre.

► **Sarah McGinty (technicienne nittlante) :** comment se passer des compétences indispensables d'une mécanicienne de talent dans un univers technologique comme celui de Subabyse ? De plus, Sarah est très intelligente et capable de pirater n'importe quel réseau...

► **Lolita Vasquez (pirate ambremérienne) :** elle se présente aux autres comme une ancienne policière de la section criminalité d'Arakné. Makimura l'a recruté pour ses talents d'enquêtrices et ignore sa récente reconversion comme pirate.

► **Ermina Frost (plongeuse faarienne) :** en couple « discret » avec Hector T. Pike, c'est ce dernier qui l'a présenté au sergent Makimura. Les compétences d'une excellente plongeuse sont toujours utiles surtout là où ils se rendent...

Après avoir fait connaissance avec le policier et les différents membres de l'équipe, le policier, plutôt sympathique mais assez réservé, explique les faits suivants aux personnages :

► Il y a une semaine à présent, le corps d'un jeune homme a été repêché sur la cité flottante de Bluesix. La victime, un certain Gari Gipson, surnommé « bigorno », un petit bricoleur du clan des bernard-l'ermite, pas vraiment un mauvais bougre. Il n'y a pas de mobile apparent.

► Bluesix est une cité mouvante (CMV) : à la base, la cité mouvante ressemble plus à un amalgame de plusieurs dizaines d'énormes bateaux reliés entre eux par des passerelles, qu'à une réelle ville flottante. Elles restent encore peu utilisées à notre époque, mais comme la cité de surface, la fureur de la météo a souvent raison de ces structures légères. Dans le cas de Bluesix, c'est plutôt une centaine d'embarcations en tout genre (essentiellement des aquajets réformés) qui sont reliées entre elles dans un chaos indescriptible.

► Le tenancier de la cité s'appelle Steve Calypso, un oclakien sorti de l'école supérieure de commerce d'Oclak (cité indépendante). C'est de lui dont émane la demande d'enquête : d'après lui, il n'y a pas de personnel assez qualifié pour mener à bien cette investigation.

Makimura explique alors aux personnages que son supérieur hiérarchique veut une enquête propre et faite dans les règles de l'art. Cependant, il ne veut pas dépêcher de vrais flics sur site et préfère faire appel à une aide extérieure neutre. Le fait que la station Bluesix se situe dans les eaux internationales a motivé ce choix. La mission sera rémunérée à hauteur de 2500€ plus une éventuelle prime de 1000€ si les personnages trouvent l'auteur (ou les auteurs) du crime. Si les personnages n'ont pas d'embarcation digne de ce nom, Makimura mettra à leur disposition un aquajet de course appartenant à la police Mercadienne. Pour cette enquête, ils sont officiellement nommés auxiliaires de police.

BLUESIX

Situé à environ 150 km au sud d'Arganate, Bluesix apparaît au loin pour l'étranger comme un immense tas de ferraille, un gigantesque amoncellement de n'importe quoi et qui, par on ne sait quel miracle, flotte ! En fait, en y regardant de plus près, on peut s'apercevoir rapidement que la cité est divisée en deux : d'un côté, les ferrailleurs et autres crève-la-fin qui ont du mal à rester à flot ; et de l'autre, la somptueuse, l'excessive, la cité dépravée où l'argent coule à flot !

La cité sud, que tout le monde appelle vulgairement « les Fosses », se compose d'environ 1000 personnes, dont 50% sont des ferrailleurs, 25% des pirates et les 25% derniers se partagent tous les petits boulots que les autres ne veulent pas faire (prostituées, receleurs, trafiquants de drogue...). La vie y est difficile et dangereuse, les habitants des Fosses vivant essentiellement du démantèlement d'anciens navires (dont beaucoup d'aquajets) pour vendre les métaux au poids. Il y a une expédition de ferraille d'environ 100 tonnes tous les deux jours en partance pour le Grand Méridien du sud, l'Océanie ou pour Subabyse. Malgré un chaos apparent, tout est relativement bien organisé, sous la forme de clans. Ainsi, on ne dénombre pas moins d'une dizaine de clans dont les plus nombreux et les plus puissants sont ceux des ferrailleurs, des bernard-l'ermite (des pêcheurs), des pirates et des rabatteuses (des prostituées).

À l'approche, la gracieuse cité balnéaire, surnommée « La station », apparaît, resplendissante, avec son somptueux hôtel central pyramidal et ses nombreuses plateformes accueillant luxe et débauche. Les personnages sont accueillis par le responsable de la sécurité, José Santinos, un Ambremérien robuste et sévère, sans aucun sens de l'humour. Il accompagne tout le monde voir Calypso, dont le bureau se situe au dernier étage de l'hôtel central de la cité.

Arrivés dans le hall d'entrée, les personnages assistent à une débauche de luxe : sols en marbres rares, exposition d'art moderne, jeux d'eau et aquariums gigantesques. L'ascenseur conduit les personnages au sommet de l'hôtel. Il débouche sur une immense serre tropicale remplie d'essences rares et de plantes précieuses. Ici cohabite dans une parfaite harmonie tout un tas d'espèces végétales, rendant cette collection unique.

Calypso vient accueillir chaleureusement les personnages, leur proposant un petit rafraîchissement, un ascidie (45€) de 20 ans d'âge et un cigare de laminaires pourpres (500€ la bouteille et 700€ la boîte de 20 cigares). L'homme, d'une quarantaine de mériums, grand, blond, mince, élégant, yeux bleus et de surcroît, célibataire, est toujours vêtu des meilleurs costumes. Bonne tenue et bonnes manières seront appréciées en sa compagnie.

Calypso n'en sait guère plus que Makimura, excepté que le corps a été retrouvé, dérivant, non loin des Fosses, découvert par M. Santinos au cours de sa tournée de vigilance quotidienne. Il a été immédiatement disposé dans un sac mortuaire et « stocké » dans la chambre froide de l'hôtel. Calypso précise d'ailleurs que le corps est à leur disposition pour une éventuelle autopsie. M. Santinos est à leur disposition et peut même accompagner les personnages dans les Fosses lorsqu'ils le souhaiteront.

La question que l'on peut se poser, c'est pourquoi faire appel à la juridiction internationale plutôt que de régler cela en interne. En fait, la réponse vient du fait que Calypso ne veut pas de représailles de la part des habitants des Fosses. Les relations entre les deux cités étant des plus tendues, il a jugé bon de confier l'enquête à une équipe indépendante afin d'assurer la neutralité de toute cette affaire. Chose qui semble impossible si l'enquête est réalisée en interne, par les services de sécurité de Bluesix. Les Fosses sont une poudrière prête à exploser à la moindre entourloupe !

Si les personnages demandent à Calypso pourquoi la station de Bluesix ne se désolidarise pas des Fosses, ce dernier répond que bon nombre de ses employés proviennent de là-bas. Ils sont finalement aussi qualifiés que ceux de Subabyse, plus travailleurs et surtout, peu chers. Se priver d'une telle manne serait criminel !

Une fois l'entretien terminé, on conduit les personnages à leur résidence privée : une vaste maison de 600 m² avec jacuzzi, piscine couverte, terrain de sport, salle de cinéma... Le top du luxe !

L'autopsie du corps : un jet de Médecine légale Normal ou de Perception à -20% permet d'apprendre les choses suivantes :

- La victime présente de nombreuses contusions dont une très importante à la base du cou (nuque).
- Présence d'eau de mer dans les poumons ce qui prouve que la victime était encore en vie lorsqu'elle a été jetée à l'eau.
- Deux grammes d'alcool/litre de sang.
- Deux côtes cassées ainsi que quatre dents.

Le soir, les personnages seront conviés par leur hôte à la plus belle table de la cité dans un restaurant****. La nourriture et les boissons, de qualité, offrent de toutes nouvelles sensations aux papilles. De plus, de splendides femmes/hommes, « offerts » par Calypso, viendront leur tenir compagnie le reste de la soirée et de la nuit... Inoubliable !

LES ACTIVITÉS

De nombreuses personnalités politiques, stars, hommes riches viennent sur Bluesix pour passer leurs congés. C'est une affaire très lucrative et il n'est pas rare de croiser des célébrités comme Michael Bockson, popstar interplanétaire, Jean-Claude Tatane, champion de free fight, ou encore Nicolas Tartori, premier ministre véreux du GMN.

CITÉ MOUVANTE BLUESIX

LES FOSSES



LÉGENDE « LA STATION » / « LES FOSSES »

- | | | | | | |
|---|----------------------|----|--------------------------------|----|--------------------------------|
| 0 | Appartements | 8 | Sports nautiques et aquatiques | 16 | Appartements privés de Calypso |
| 1 | Résidences | 9 | Hôtel central | 1 | Maisons closes |
| 2 | Suites | 10 | Sports extrêmes | 2 | Corps de Gari Gipson |
| 3 | Magasins | 11 | Rêves d'ailleurs | 3 | Piole de Mickey |
| 4 | Services d'entretien | 12 | Paradis artificiels | 4 | Lieu de l'embuscade |
| 5 | Cinémas | 13 | Paradis de l'amour | 5 | Repère de Saphir |
| 6 | Restaurants | 14 | Casino | | |
| 7 | Nightclubs | 15 | Quartier des gardes | | |

Échelle 1 — 25 m

Quel que soit le lieu, il faut garder en tête que tout sur Bluesix est synonyme de luxe et d'exception. Parmi les activités hors normes proposées aux clients, on peut ainsi trouver :

PARADIS DE L'AMOUR

C'est un lieu de perdition où toutes les déviances sexuelles sont possibles et admises. Ainsi, contre quelques centaines d'équidollars, vous pourrez bénéficier des bons soins de tout un panel de prostitué(e)s plus ou moins exotiques (comme des mutantes) mais rien en dessous de 18 ans.

Tarifs de l'heure : 200€ pour du classique, 350€ pour de l'exotique et 450€ pour du mutant.

PARADIS ARTIFICIELS

Ici on trouve de tout en matière de drogues et autres hallucinogènes. Il existe même un laboratoire qui expérimente tout un tas de nouveaux produits aux étranges effets.

Tarifs : 150€ la dose de sargasse, 50€ le joint de polypoïde, 75€ le cacheton.

SERVICES

C'est là qu'une myriade de cuisiniers, serveurs, majordomes et autres femmes de chambre officient, répondant aux moindres désirs de leurs exigeants clients.

SPORTS EXTRÊMES

Freefight, mutronage, rocketball, combat au couteau contre des requins bleus, saut à l'élastique, laserquest, apnée libre...

Tarif : 250€ la journée.

RÊVES D'AILLEURS

Ici, grâce à une machine extraordinaire, il est possible de faire un rêve sur commande. Le client, dirigé par une charmante hôtesse, choisit dans un vaste panel d'options (espionnage, action, sexe, aventure, super-héros...) qui constitueront le scénario du rêve.

Tarif : 100€ l'heure.

SPORTS NAUTIQUES

Bateaux à voile et à moteur, courses de hors-bords et de scooters des mers.

Tarifs : 250€ la ½ journée.

SPORTS AQUATIQUES

Plongées techniques et d'exploration, courses en combinaison et pêche sous-marine.

Tarifs : 100€ la ½ journée.

Les autres activités, plus communes, ne nécessitent pas d'explications.

Note : Santinos explique aux personnages, qu'après leur journée d'enquête, ils peuvent profiter des animations de la station. Leur carte d'accès leur permet de bénéficier gratuitement d'autant d'activités qu'ils désirent. Tout ça aux frais de M. Calypso. C'est un cadeau de sa part.

Sur toute la station, sauf du côté des Fosses, les personnages remarquent une présence importante, mais discrète, des drones de surveillance. Santinos explique qu'ils sont là pour veiller sur la sécurité de leurs fortunés clients.

LES FOSSES

Tôt ou tard, les personnages voudront visiter les Fosses et voir le lieu où le corps a été découvert. Santinos se joindra au groupe afin d'assurer leur sécurité dans ces bidons-villes flottants.

La première chose choquante lorsqu'on arrive dans les Fosses, c'est cet incroyable et indescriptible chaos de navires et de passerelles entremêlées. Les gens qui y vivent, ou plutôt, survivent, ne sont pas hostiles envers les personnages comme on pouvait le penser en écoutant les dires de Santinos. En fait, les habitants des Fosses se montrent curieux tout en restant prudents envers ces étrangers.

Santinos conduit les personnages à l'endroit où il a trouvé le corps (repère ②) mais cela n'apporte rien de plus.

Note : Le but de Calypso et de Santinos est d'amener les personnages vers une fausse piste : celle d'un règlement de compte entre bandes rivales qui aurait mal tourné. Pour cela, ils ont soudoyé quelques personnes des Fosses pour porter de faux témoignages sur ce qu'il s'est passé : insultes, bagarre, victime à la mer et noyade. Si les personnages mettent trop de temps, ou cherchent la petite bête, Calypso tentera de les acheter ou bien, si c'est impossible, utilisera d'autres moyens moins diplomatiques.

Malgré les faux témoignages incroyablement similaires, il faut absolument que les joueurs suspectent quelque chose de louche. Ils n'apprendront rien tant qu'il y aura Santinos dans le secteur. Donc, il faut soit qu'ils s'en débarrassent, soit qu'ils reviennent seuls plus tard. Dans ce second cas, ils pourront mener leur enquête sans interférence. Le mieux étant de s'y rendre le soir, à la tombée de la nuit.

Mickey (repère ③) : surnommé « la torpille » était un ami de la victime. C'est un vieux baroudeur, ancien militaire subabyssien de 54 ans, aujourd'hui reconverti en pêcheur. Il vit

dans un vieil aquajet tout pourri au milieu du clan des bernard-l'ermite. Lorsqu'on l'interroge, il pense que Gari a été assassiné. Il ne croit absolument pas à la bagarre qui aurait mal tourné. Pour lui, Gari, qui était un petit fouineur, avait certainement découvert quelque chose de très gros, chose pour laquelle on l'a supprimé. Il suspecte Santinos d'être le responsable mais craint pour sa sécurité et refuse d'en dire plus. Si les personnages se sont montrés un peu trop curieux auprès des habitants des Fosses, Santinos, qui dispose de beaucoup d'espions, sera rapidement au courant des leurs faits et gestes. Il paiera alors 4-6 pirates pour les dissuader de continuer leur enquête. Sur le chemin du retour, au repère ④, les personnages tombent dans une embuscade. Les pirates ont ordre de les malmenés mais pas des les abattre.

PIRATES (4 À 6)

Profession : pirates de diverses nationalités.

FORCE MENTALE : 25

Perception	33	58%
Résistance Mentale	30	55%

PHYSIQUE : 34

BD	+1D10	
Combat (Cognac)	41	75%
Course/Discretion	25	59%
Esquive	25	59%
Résistance Physique	36	70%

HABILITÉ : 34

Armes à distance	40	74%
Armes de mêlée	35	69%

FACTEUR CHANCE : 29

Armes : Fusil-harpon (Dom : 3D10 + 3)
Couteau (Dom : 3D10 + 2 + BD)

Protection : 2 points (veste en cuir).

Saphir (repère ⑤) : la chef des Fosses est une magnifique femme aux cheveux longs et châtains, qui dirige cette communauté restreinte d'une main de fer. Elle s'appelle Esmeralda mais tout le monde la surnomme Saphir, lumineuse comme le bleu de l'océan mais parfois aussi sombre et noire que le plus foncé des saphirs. C'est elle qui verse le tribut (voir plus loin) à Calypso. Elle est respectée, belle et juste avec les siens, mais également ferme et cruelle avec ses ennemis.

Au moment où les PJ sont en mauvaise posture, les hommes de main de Saphir les sauveront et les cacheront des sbires de Santinos. À partir de ce moment-là, les personnages n'auront d'autre choix que de se rallier à Saphir pour qu'elle les aide à faire tomber Calypso. Donc, si les personnages font preuve d'honnêteté et de franchise, Saphir leur révélera toute l'histoire.

Gari a bien été assassiné : pas suite à une bagarre qui aurait mal tourné, mais à cause de Santinos. Saphir explique que Calypso fait

enlever systématiquement tous les nouveaux-nés des Fosses pour les emmener à son hôtel. Personne ne sait ce qui arrive aux enfants, l'argent étant souvent le bienvenu dans les familles souvent sans ressource. Gari avait sans doute découvert l'horrible secret lié à la vente des nouveaux-nés et c'est pour cela qu'il est mort.

Bluesix. Des espions de Santinos peuvent avoir suivi les personnages et être au courant de la rencontre avec Saphir. Aux personnages d'agir à présent.

attire ses clients parmi la bourgeoisie et la jet set internationale. Un commerce très florissant et fort lucratif.

En ce qui concerne ce pauvre Gari, il s'est trouvé au mauvais endroit, au mauvais moment. Santinos lui a fait la peau après l'avoir attrapé à fouiner dans l'aquajet commercial.

L'HORRIBLE SECRET

SAPHIR

Profession : pirate ancienne commerçante ambremérienne.

FORCE MENTALE : 25

Perception 41 66%
Résistance Mentale 50 75%

PHYSIQUE : 36

BD +1D10
Combat (Cogne) 43 79%
Course/Discretion 25 61%
Esquive 30 66%
Résistance Physique 36 61%

HABILITÉ : 35

Armes à distance 40 75%
Armes de mêlée 35 70%

SOCIAL : 31

Illégalité 40 71%
Intimidation 35 66%
Séduction 50 81%

FACTEUR CHANCE : 30

Armes : Traqueur LS (Dom : 4D10)
44 magnum (Dom : 5D10)
Sabre (Dom : 4D10 + BD)
Couteaux (Dom : 3D10 + 2 + BD)

Protection : gilet pare-balles (5 pt).

Cette histoire débute comme beaucoup d'autres : par une simple rencontre. Celle d'un jeune loup tout juste sorti de l'école supérieure de commerce d'Oclak et d'un vieux routard de la génétique, le Pr Decker.

De leur deux cerveaux malades naquit une horrible idée mais néanmoins fort lucrative : par un procédé complexe, dont l'explication ici ne servirait pas à grand-chose, ils réussirent à créer un élixir de jouvence. Un vrai remède miraculeux capable de rajeunir les corps et de faire disparaître les ravages du temps. Mais l'obtention de ce genre de produit a un prix : la vie d'un nouveau-né !

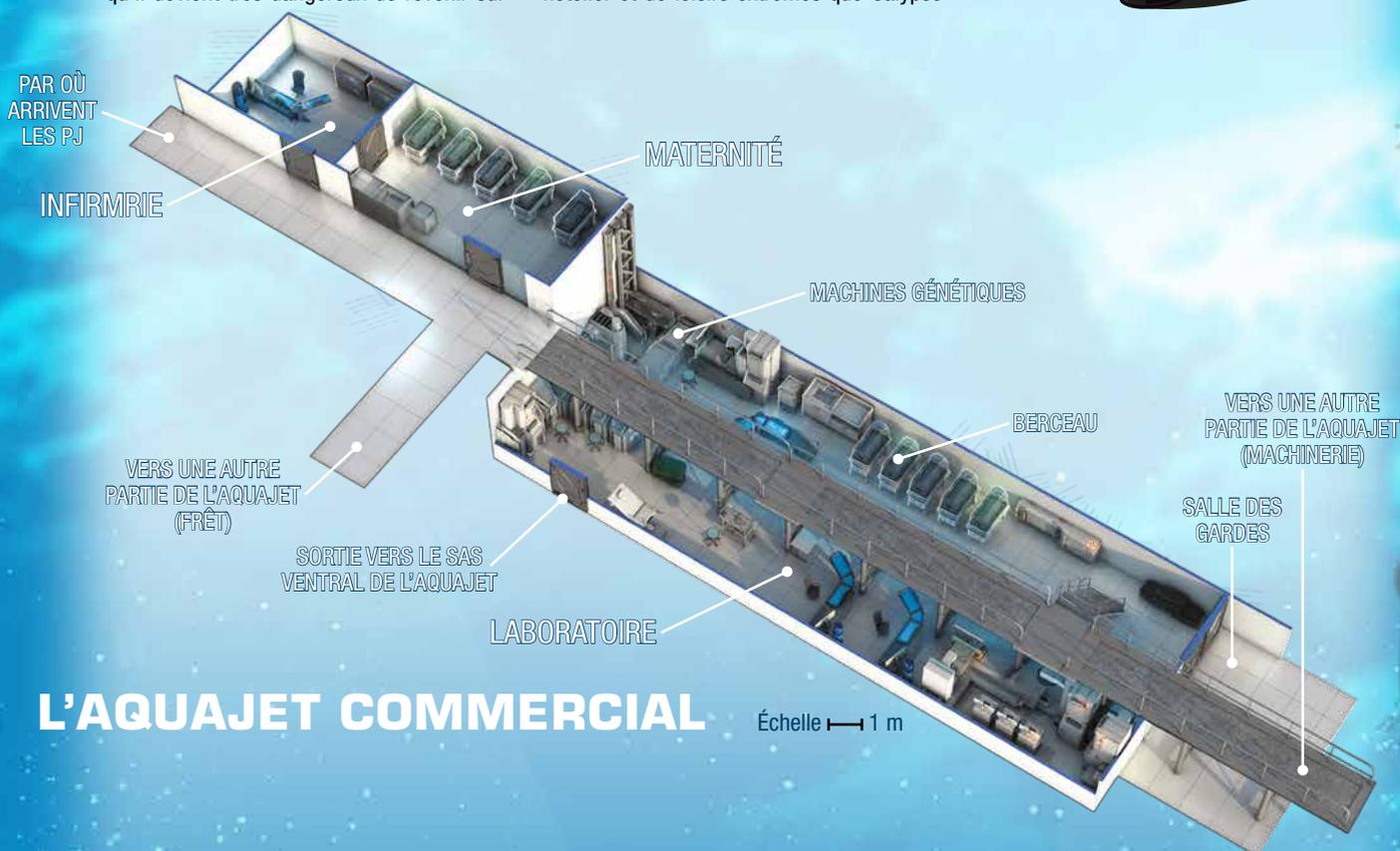
En moins d'un an, les deux associés amassèrent suffisamment d'argent pour acheter une petite cité mouvante du nom de Blue, au Sud de Subabyse. À l'époque (il y a 8 ans), la cité était essentiellement habitée par des pêcheurs et par quelques pirates. Un peu comme les Fosses d'aujourd'hui mais moins peuplées. Calypso recruta cette main-d'œuvre bon marché afin de créer le formidable complexe hôtelier qui deviendra Bluesix. Une fois son projet mis en place, les deux compères installèrent un aquajet commercial à l'aplomb de l'appartement privé de Calypso (voir plan). Toutes les machines nécessaires pour réaliser le produit de jouvence (appelé Vitæ, « longue vie ») s'y trouvent.

Et c'est sous le couvert d'un luxueux complexe hôtelier et de loisirs extrêmes que Calypso



Saphir

Saphir est prête à aider les personnages afin d'arrêter cet odieux trafic. De plus, il est clair qu'il devient très dangereux de revenir sur



L'AQUAJET COMMERCIAL

Échelle 1 m

ACTION !

Si les personnages décident de passer à l'action, Saphir apprend à ces derniers que Gari, le jour de sa mort, comptait « visiter » l'appartement de Calypso. Il voulait faire payer à « cet enfoiré de fils de p... » la condition misérable de ses frères d'infortune, les habitants des Fosses.

Avant d'atteindre l'aquajet commercial, il faut revenir sur Bluesix sans attirer l'attention des nombreux gardes qui patrouillent. La meilleure solution consiste à passer par la mer, déguisé en requin par exemple. Les hommes de main de Saphir peuvent leur fournir ce genre de déguisement en silicone et parfaitement réaliste. Par contre, ce n'est pas très maniable et pour nager ou plonger, il y a un malus de -20%. Les bulles émises par la respiration sont récupérées et stockées dans une petite bouteille auxiliaire. Totale discrétion ! Sans ce stratagème, l'approche de l'aquajet est particulièrement délicate voir impossible.

Une fois à proximité, les personnages s'apercevront que ce dernier est relié par le kiosque à la plateforme sur laquelle se trouve l'appartement de Calypso. On peut en déduire qu'il s'est fait installer un ascenseur secret menant tout droit dans l'aquajet.

La meilleure solution pour entrer consiste à pirater (jet de Piratage à -20% ou Informatique à -40%) la serrure électronique d'un des deux sas ventraux. Une fois fait, les personnages pourront accéder à une petite pièce où ils pourront enlever leur casque de plongée après avoir vidangé l'eau de mer, bien sûr. L'aquajet est relativement grand (100 x 40 x 40 m) et s'y orienter relève du défi.

Un jet sous Survie à -10% permet de se repérer et de trouver le bon chemin (voir plan ci-dessous). Les personnages arrivent donc par la gauche via une coursive d'un mètre de large. Il n'y a visiblement personne mais l'on peut sans mal entendre de nombreux cris de bébés tout proches.

L'infirmierie : petite pièce contenant un bureau sur lequel trône un ordinateur, une armoire à pharmacie contenant des remèdes pour les nouveau-nés et une étagère remplie de livres traitant de la pédiatrie et de la génétique. L'ordinateur peut révéler certaines informations de premier ordre mais il faut d'abord le pirater (jet à -30%). Ainsi, en naviguant dans certains dossiers, il apparaît une liste de noms de personnes très fortunées et très connues clientes du Vitæ. Le genre de preuve très compromettante qui causera inévitablement la chute de Calypso. À droite, une porte conduit à la maternité.

La maternité : équipée d'un matériel médical moderne et onéreux, elle peut accueillir jusqu'à sept bébés mais n'en contient que quatre au moment où les personnages débarquent. Ils sont en bonne santé et âgés au maximum de 4 mois. Il y a en permanence une infirmière qui ne jouera pas les téméraires, surtout si on la menace. Elle pourra donner quelques informations sur la typographie du laboratoire mais oubliera certains détails ou en déformera certains autres comme le nombre de gardes en faction.

Le laboratoire : on y accède via une passerelle métallique plantée en son centre et surplombant les lieux d'au moins quatre mètres. En contrebas, trois généticiens (dont Decker) s'affairent autour d'un bébé qui ne cesse de hurler. Tous les jets de Discrétion basés sur l'ouïe (comme traverser une passerelle) sont à +20%.

Les personnages doivent intervenir rapidement ou le bébé sera « sacrifié » pour la fabrication d'une dose de Vitæ. Les généticiens ne sont pas armés mais ne comptent pas pour autant obtempérer. Surtout Decker qui menace les personnages s'ils persistent dans leur démarche : « vous ne savez pas à qui vous vous attaquez, je ne suis pas un simple généticien... ». Le genre de menace qui ne sert à rien face à des personnages obstinés et prêts à tout pour faire justice !

Au moindre bruit suspect, comme un coup de feu ou une personne qui crie, trois gardes armés feront irruption dans le laboratoire et feront parler la poudre.

Après cette première fusillade, les personnages n'auront pas vraiment le temps de traîner. Les renforts ont tout entendu et mettront moins de cinq minutes à arriver jusqu'au laboratoire. Tout juste le temps de sauver le bébé sur place et peut-être de copier ou détruire la précieuse formule de jouvence (qui tient sur un seul disque). Pour la suite, il vaut mieux fuir ou bien cela risque d'être très périlleux.

Note : Abatte le Pr Decker, l'homme aux cent clones, peut causer bien des problèmes par la suite. En effet, son surnom est loin d'être usurpé ! Le généticien original est capitaine dans l'armée subabyssienne et le numéro deux de la société Gen'tek basée à Nitlantis. La légende veut que l'armée lui aurait commandé cent clones à des fins scientifiques. Il trouva l'idée forte intéressante et décida d'employer son propre ADN pour la conception des clones. Les personnages ont rencontré l'un de ses clones. N'hésitez donc pas à réutiliser ce PNJ récurrent et à vous venger dès que l'occasion se présentera.

GARDES STANDARDS (X 2)

Profession : homme de main tendance garde du corps subabyssien.

FORCE MENTALE : 25

Analyse de situation	18	43%
Perception	42	67%
Résistance Mentale	32	57%
Vigilance	28	53%

PHYSIQUE : 35

BD	+1D10	
Combat (Cogne)	28	63%
Course/Discrétion	21	56%
Esquive	31	66%
Résistance Physique	37	72%

HABILITÉ : 35

Armes à distance	41	76%
Armes de mêlée	38	73%
Lancer	21	56%

FACTEUR CHANCE : 26

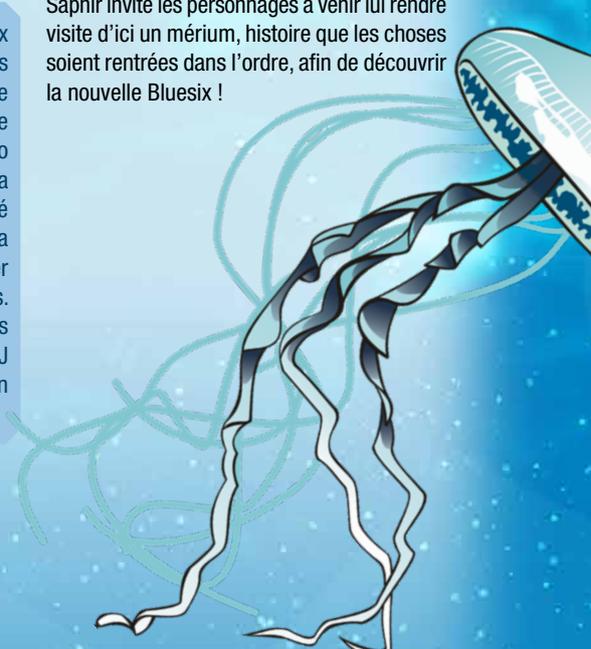
Armes : Couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
Traqueur LS (Dom : 4D10)
MAT 36 (Dom : 5D10)

Matériel : gilet pare-balles (5 pt), lampe matraque, spray lacrymogène, menottes, communicateur, téléphone portable.

Et Calypso ? Il va sans dire que dès que l'alerte sera donnée, il fuira avec son fidèle bras droit, Santinos. Il prendra tous ses dossiers et fera disparaître toute preuve compromettante. Et deux méchants récurrents de plus pour nos héros !

Une fois laissée sans autorité, Bluesix se retrouve à la merci des pirates et autres pilleurs sans scrupule. Saphir réagira donc en devenant la nouvelle responsable du complexe, pour le bien de tous. Ainsi, dans les mois suivants, une partie du personnel sera renouvelé, provenant exclusivement des Fosses. Et malgré les difficultés inhérentes à ce genre d'entreprise, les touristes reviendront en bon nombre (et normaux, ce coup-ci).

Saphir invite les personnages à venir lui rendre visite d'ici un mérium, histoire que les choses soient rentrées dans l'ordre, afin de découvrir la nouvelle Bluesix !



STEVE CALYPSO



Profession : commerçant d'Oclack (cité indépendante au sud d'Ambremer), 36 ans.

FORCE MENTALE : 33

C. de la génétique	25	58%
Culture générale	32	65%
Fouille	25	58%
Perception	50	83%
Résistance Mentale	50	83%

PHYSIQUE : 20

Agilité/Course	27	47%
BD	+2	
Combat « Saton »	30	50%
Discrétion	29	49%
Esquive	20	40%
Résistance Physique	23	43%

HABILITÉ : 22

Armes à distance	25	47%
Piloter un aquajet	40	62%
Premiers soins	17	39%

SOCIAL : 37

Empathie/Étiquette	43	80%
Négociation	50	87%
Représentation	41	78%
Séduction	50	87%

FACTEUR CHANCE : 32

Matériel : un Traqueur, une veste en fibres de titane quasi-invisible (10 pt de protection) et un téléphone portable.

Génétique : charme, organe électrique (Dom : 3D10/rd, pendant 4 rd max ; une fois toutes les 6 heures).

Qualités : Perles du destin (3), psychologue (2), veinard (2).

Défauts : couardise (-2), horrible secret (-3, responsable de la mort d'enfants), minorité (-1, gay).

Perles : 1 rouge et 1 bleue.

Steve Calypso est un horrible individu. Pervers narcissique, il adore manipuler les gens et les faire souffrir une fois qu'il a obtenu ce qu'il désirait. Sous ces apparences d'homme raffiné et poli, un brin efféminé, se cache un dangereux prédateur prêt à tout pour réussir.

JOSÉ SANTINOS



Profession : homme de main ambremérien tendance tueur à gage, 40 ans.

FORCE MENTALE : 28

Analyse de situation	32	60%
Perception	25	43%
Résistance Mentale	25	43%
Vigilance	50	78%

PHYSIQUE : 41

Agilité/Course	25	66%
BD	+1D10	
Combat « Cogne »	50	91%
Discrétion	29	70%
Esquive	45	86%
Résistance Physique	43	84%

HABILITÉ : 39

Armes à distance	50	89%
Armes de mêlée	41	80%
Premiers soins	21	60%

SOCIAL : 23

Empathie/Étiquette	23	46%
Illégalité	41	64%
Intimidation	50	73%
Séduction	10	33%

FACTEUR CHANCE : 39

Matériel : un Traqueur, un MAT 36, une veste en fibres de titane discrète (10 pt de protection) et un téléphone portable (oreillette).

Génétique : réflexes de combat (2 attaques/rd et 2D10 en initiative), vision nocturne.

Initiative : 2D10 + Habileté.

Qualités : brute épaisse (2), courage (2).

Défauts : Addiction (-1, cigarette), violent (-2).

Perles : 2 rouges.

José Santinos, ancien tueur à gage de la mafia ambremérienne. Il débuta très jeune, à 16 ans, pour le compte de narcotrafiquants de la capitale, Arakné. Rapidement, il gravit les échelons et se retrouva à la tête d'une bande de plusieurs hommes. Quelques années plus tard, son boss lui confia la mission de veiller aux intérêts d'un jeune loup de la finance qui avait un projet des plus lucratifs... C'est ainsi qu'il se retrouva sur Bluesix, à protéger les investissements de Calypso.

PR IRVIN DECKER



Profession : scientifique subabyssien tendance génétique, 50 ans en apparence (en réalité, le clone est âgé de 10 ans).

FORCE MENTALE : 41

C. de la génétique	42	83%
Injonction*	45	86%
Perception	30	71%
Résistance Mentale	50	91%

PHYSIQUE : 22

Agilité/Course	10	32%
BD	+1	
Combat « Doke »	20	42%
Discrétion	29	51%
Esquive	15	37%
Résistance Physique	21	43%

HABILITÉ : 30

Armes à distance	15	45%
Armes de mêlée	50	80%
Chirurgie	37	67%

SOCIAL : 23

Empathie/Étiquette	13	36%
Illégalité	30	53%
Intimidation	21	44%

FACTEUR CHANCE : 39

Matériel : fusil anesthésiant, mallette réfrigérée, deux scalpels (Dom : 3D10 + BD).

***Génétique :** injonction NM 6 (l'utilisateur oblige une cible intelligente à obéir à un ordre oral complexe, une courte phrase d'explication, non contre nature et non dangereux. Jet de Résistance Mentale à -20%. Durée : jusqu'à ce que l'ordre soit accompli), vision nocturne.

Qualités : Perles du destin (3), savant fou (6).

Défauts : curieux (-1), sexe faible (-2), horrible secret (-3, tue des enfants).

Perles : 1 rouge et 1 bleue.

Decker, c'est l'archétype du savant fou. Pour lui, tuer les gens ne rime à rien, c'est tellement plus drôle d'en faire de nouveaux jouets. Le personnage rencontré ici n'est en fait que l'un des clones d'un des plus grands généticiens de tous les temps : le capitaine Irvin Decker de l'armée subabyssienne, surnommé « l'homme aux 100 clones ».

SCÉNARIO : IRON JAWS

INTRODUCTION

Les personnages, en vacances sur Océan en Océanie ou suite à de précédentes aventures/missions, entendent parler de problèmes sur une station sous-marine nommée Seastar 3. Cette station balnéaire moderne et récente, située dans des eaux peu profondes, apparaît comme le fer de lance d'une jeune compagnie touristique récemment implantée en Océanie, Dolphinéa & Co. Son PDG, Édouard Maddock, jeune cadre dynamique tout droit sorti de l'école supérieure de commerce d'Oclack, compte bien faire prospérer ce bijou de luxe. La station a ouvert ses portes il y a moins d'un mois.

En se renseignant un peu, il est facile d'apprendre que le patron du Seastar 3 cherche les services d'une petite équipe de professionnels discrets et efficaces dans les plus brefs délais. Rendez-vous est pris le soir même dans un bar à salades sur la marina du splendide port de surface de la capitale (voir illustration 🎮 page 2). Les personnages font la rencontre de Thomas Bélic, le bras droit de Maddock. Il expose alors les détails de la mission : une migration inhabituelle d'épaulards menace l'intégrité des structures de la station. D'après les écologistes, il s'agit d'un phénomène unique, les cétacés n'agissant pas de la sorte. L'intérêt vient surtout du fait que cela concerne un groupe de plus de 200 individus, événement n'ayant jamais été observé auparavant. Bélic voudrait que les personnages se rendent à la rencontre du troupeau d'épaulards et qu'ils trouvent une solution pour qu'ils dévient de leur route.

Les autorités océaniques, poussées par le PPA (Parti de Protection des Animaux) d'Océan, ont fait évacuer tous les touristes et la quasi totalité du personnel du Seastar 3. En effet, le passage d'un si grand troupeau d'épaulards peut causer bien des dégâts. De plus, le PPA refuse toute intervention sur le troupeau, même pour les dévier de leur route, cela pourrait les désorienter, et ainsi perturber gravement leur environnement biologique.

Mais Maddock ne l'entend pas de cette oreille, car il est persuadé qu'à cette vitesse le troupeau va causer d'importants dégâts, voire détruire sa base. Il délègue alors à Bélic la tâche de recruter un groupe d'aventuriers pour qu'ils traitent cette menace dans les meilleurs délais et en toute discrétion, et ce, quelle que soit la méthode employée. Maddock

peut même s'arranger avec les employeurs des personnages. Ces derniers doivent juste éviter de se faire remarquer par les membres du PPA (extrémistes dans leur façon d'être) qui patrouillent non loin du troupeau. Une erreur et leurs visages pourraient faire la une des médias... Bêlic donne des consignes claires : il ne veut en aucun cas se mettre l'opinion publique à dos et encore moins les écologistes qui possèdent beaucoup de pouvoir dans ce pays. Ce dernier niera avoir embauché les personnages en cas d'arrestation. En échange de quoi, il est prêt à verser 7500€ à chaque personnage de suite et autant après la réussite de la mission. Si on lui en fait la demande, Bêlic peut donner le nom d'un contact sur Ocléan qui pourra leur fournir de l'explosif...

KARIM LE RECELEUR

Un jet d'illégalité Normal, pour les personnages de la région ou à -20% pour les autres, permet de connaître l'adresse d'un certain Karim, receleur de son état. Le GPS conduit les personnages dans les quartiers populaires du port de surface d'Ocléan, sur les quais Sud. Là, vivent plusieurs bandes se disputant en permanence chaque rue, entrepôt ou quai de marchandises. La plus importante d'entre elles se fait appeler « les Dockers » et contrôle la zone où les personnages doivent se rendre. Moyennant une « contribution à la cause » de 100€ par personnage, sans quoi il se pourrait que cela dégénère rapidement, il est possible d'atteindre la boutique de Karim, non loin du port. Là, dans un fatras d'objets électroniques volés, dont certains datent d'au moins 20 ans, les personnages font la rencontre d'un petit homme avenant et très bavard. Moyennant finance, il peut avoir à peu près n'importe quoi. Comptez que les prix sont multipliés par trois pour tout ce qui concerne les explosifs et les armes militaires. Il ne peut cependant pas avoir de combinaisons ultrasecrètes comme la Carapace ou les Valkyries.

Si on lui expose rapidement le problème, Karim conseille aux personnages de ne pas utiliser d'explosif. Il y a de fortes chances que cela fonctionne mais il faut d'emblée oublier « le mode discret ». Avec cette méthode, il est presque certain que les patrouilles du PPA les repèreront et partiront à leur chasse. Sauf s'ils sont prêts à « casser de l'écologiste », il leur conseille l'emploi d'un filet électrique. Placé sur leur route, il sonnera tous ceux qui le toucheront et par conséquent, les dévieront. Qui plus est, dans le plus grand silence !

- **Filet électrique** : 200€ les 100 m, à tendre entre deux flotteurs ou aquajets.
- **Batterie** : 100€, six heures d'autonomie.
- **Flotteurs** : 50€ les deux.

LES ENNUIS COMMENCENT

Les membres du PPA ne sont pas des imbéciles. Ils se doutent bien que le directeur prévoit quelque chose. Ils ont donc envoyé sur place une douzaine d'embarcations (aquajets communs et bateaux) afin de veiller à la sécurité des épaulards. Ils peuvent même avoir infiltré un de leurs partisans parmi les employés sur la station... Ou parmi les personnages.

Sur place, à environ 50 miles nautiques au sud de la station, les personnages repèrent un immense banc d'épaulards au sonar ainsi qu'une demi-douzaine d'embarcations légères proches. Un jet d'Informatique avec quatre succès indique la présence d'autre chose se cachant dans le banc. Comme des sortes de parasites sur l'écho, probablement de la friture (de poissons).

Si les personnages décident d'utiliser les gros moyens (des explosifs par exemple), un aquajet de tourisme, fréquent dans le secteur, peut au moment critique se trouver sur place, et ainsi subir des dommages pouvant mettre en péril la vie des passagers. De toute façon, à la moindre explosion, une douzaine d'embarcations du PPA se pointeront en moins de cinq minutes. Il faudra faire vite pour échapper à leurs filets... Et enchaîner les succès en Piloter un aquajet.

- **Aptitude Piloter un aquajet** (membre du PPA) : 65%. Jet d'opposition Piloter un aquajet vs Piloter un aquajet. Avec un minimum de trois poursuivants, le navigateur de l'aquajet des personnages devra obtenir quinze succès cumulés pour arriver à filer. Chaque poursuivant agit indépendamment. La course-poursuite s'étale sur maximum cinq jets d'opposition (environ 5 miles nautiques). Après quoi, si l'aquajet des personnages n'a pas réussi à semer les embarcations des écologistes, il sera arraisonné par plusieurs aquajets de police armés venus de la capitale. Il sera probablement difficile d'éviter la case prison et de plus, de terminer cette aventure...

Si les personnages optent pour une solution moins définitive, en s'approchant du banc, ils remarquent que les épaulards n'effectuent pas une migration, mais ils fuient un grand danger (les personnages pourront en savoir plus s'ils communiquent avec l'un d'entre eux). Ils sont apeurés et agressifs, donc difficiles à dévier et à effrayer. Le danger ne ressemble pas souvent à ce qu'on peut imaginer, ce n'est donc pas quelque chose d'énorme qui fait fuir les épaulards, mais de petits poissons cavernicoles qui, dans leur comportement et dans leurs habitudes alimentaires, sont très comparables aux piranhas d'Amazonie. Ces poissons inconnus sont sortis d'une immense

grotte abyssale après une série d'explosions récentes en vue de créer une annexe à la station à quelques encablures de cette dernière.

Ils ont pour habitude de manger tout ce qui bouge, y compris leurs congénères en cas de famine et les personnages pourraient éventuellement faire un très bon hors-d'œuvre (et leur aquajet aussi !). En effet, leur dents sont acérées et dures, tels des rasoirs, si bien qu'elles peuvent causer de réels dommages à une coque comme celle d'un aquajet de faible tonnage sans blindage.

LES « BOUFTOUS »

- **Dommages de 3D10 par round** pour un groupe de 10 individus sur un être vivant. Poisson de Petite Taille (PT), 5 points de dommage suffisent pour en tuer un et 50 points de dommage pour tuer un groupe de 10.

- **Dommages structurels** : 1 point de coque/minute pour un groupe de 10. Un trou dans une coque légère peut être percé en moins de 5 minutes si les poissons s'acharnent au même endroit, ce qu'ils font systématiquement.

Comme ces poissons viennent du fond des abysses, ils ne sont pas habitués à la lumière. Un grand flash, une forte lumière suffit à les faire fuir. Ils sont très dangereux lorsqu'ils sentent la nourriture (du sang, un animal ou même une proie humaine), et ils pourraient grignoter l'acier et même le verre pour satisfaire leur appétit

Passez quelques bons moments dans la résolution de cette scène. Le prochain volet de ce scénario se déroule une fois la mission exécutée. Lorsque le problème des épaulards et des jolies petites bestioles sera résolu, du moins temporairement, il est à parier que les personnages rentreront à la station pour se faire payer.

SEASTAR 3

Construite à la sortie d'un étroit canyon naturel, la station Seastar 3 est une merveille de luxe et de modernité. Dessinée par un talentueux architecte océanien, elle s'étale sur plusieurs niveaux et de part et d'autre de la faille. Les deux tombants, reliés par plusieurs tunnels d'accès en acier transparent et surplombant des champs de varech pourpres (OGM utilisés comme complément alimentaire), donnent au lieu un cachet particulier. Les puissants de ce monde aiment s'y retrouver, tout en partageant un jacuzzi en face d'une immense « verrière » donnant sur des parterres de plantes exotiques aquatiques rares et des nuées de poissons aux robes multicolores.

Les personnages sont contactés par la station et invités à accoster au port intérieur. Là, ils rencontrent Killian, l'homme à tout faire des lieux qui, après les présentations d'usage, guide tout notre beau monde vers les bureaux de la direction. Maddock les accueille en personne, visiblement satisfait d'apprendre que le problème « épaulards » est résolu. Par contre, lorsque les personnages lui expliquent la cause de toute cette histoire – la présence d'étranges prédateurs en grand nombre –, il change de couleur et le stress se lit sur son visage. L'homme d'affaires pose alors tout un tas de questions à leur sujet, il se peut que les personnages aient beaucoup de mal à y répondre. Un constat s'impose alors assez rapidement : ces « Bouftous » représentent un danger tout aussi important que le banc d'épaulards, menaçant à tout moment l'intégrité de la station. Moyennant une rallonge, à négocier avec les personnages, Maddock voudrait qu'ils éliminent la menace Bouftous et, si possible, dans les meilleurs délais.

Après de rapides recherches sur l'internet, les joueurs comprennent qu'il s'agit sans doute d'une nouvelle espèce de poissons. Un rapprochement avec certaines autres espèces approchantes laisse penser que les personnages ont eu affaire à une variété d'animaux probablement cavernicoles. À cette annonce, Killian fera remarquer au directeur qu'il y a eu d'importants travaux il y a quelques semaines de là. Travaux préparatoires en vue d'une extension, une nouvelle activité proposée à la clientèle aisée de la station : des bains thermaux naturels. Maddock confirme l'information et rajoute que le nouveau site, à un kilomètre d'ici, accueille plusieurs sources d'eau douce naturellement chaudes. Le phénomène étant lié à l'activité géothermique omniprésente dans la région.

Sans être certain de la conclusion, cette nouvelle espèce de poissons aurait pu être dérangée durant les travaux. Maddock demande alors aux personnages de se rendre sur place et de régler le problème un bonne fois pour toute.

LE CHANTIER

Il ne faut que quelques minutes en aquajet pour rejoindre le chantier au sud-est de la station. L'endroit est bien éclairé et accueille de nombreux engins de terrassement. Une centaine d'ouvriers s'affairent à divers travaux de construction. Une unité temporaire de vie (UTV) permet à l'aquajet de s'arrimer à une structure et de rencontrer l'équipe de jour et leur chef, Davis Graver. En le questionnant, l'homme apprend aux personnages qu'il y a quelques mois, durant la phase de prospection, les ouvriers ont fait usage d'explosifs à de nombreuses reprises. Ces explosions mineures permettent de sonder le terrain afin d'éviter

de construire sur des endroits inappropriés (volcaniques en ce qui concerne cette région) ou instables. Or, il s'avère que dans le secteur 4, les hommes ont, suite aux explosions, mis à jour une importante cavité naturelle. Il semble en effet, d'après les divers relevés, qu'il y ait tout un réseau de grottes immergées. Du coup, le secteur 4 a été mis de côté car trop dangereux pour la suite des travaux.

Il se trouve d'ailleurs que Graver a une équipe sur place pour récupérer du matériel de forage laissé sur place depuis. Quatre de ses gars, Jek, Killian, Fredric et Jones, devraient être encore sur place. Mais étrangement, ils ne répondent pas au communicateur... C'est assez mauvais signe venant de la part de professionnels confirmés comme ces quatre-là. Graver décide alors d'envoyer une seconde équipe sur le secteur 4, peut-être que les personnages l'en dissuaderont.

Note : Pour la petite information, Graver peut fournir des explosifs à notre équipe d'aventuriers si ces derniers lui expliquent la situation. Il valide sans aucune hésitation le fait de refermer l'accès aux grottes, d'autant plus qu'il vient de perdre quatre de ses hommes. Mais ça, il le saura bien assez tôt.

LA CAVERNE

Le secteur 4 se situe à quelques minutes, en combinaison, de l'UDV du chantier. Un jet de Perception Normal permet de repérer des lumières à quelques centaines de mètres. Sur place, il n'y a personne et la radio reste muette. Les quatre hommes semblent s'être volatilisés... Une rapide fouille des lieux indique qu'il y a eu clairement combat : plusieurs projecteurs sont explosés ou renversés et il y a quelques douilles de fusil au sol (type MAT).

Si l'on s'éloigne de quelques mètres de la scène du crime, les personnages trouvent un bras gauche sectionné net au niveau du coude. Le bras est encore dans ce qu'il reste d'une combinaison Barracuda. Ceux qui connaissent ce type d'équipement (jet de Force Mentale + Plongée Normal) ne peuvent douter de sa robustesse. Nul doute que la chose qui a tranché le bras doit être très forte.

En regardant vers le nord, l'eau est encore trouble, les volutes de la vase ne sont pas encore tous retombés au sol. Nul doute que plusieurs personnes sont passées par là il y a peu de temps. Et comme par hasard, il s'agit de la direction des grottes. Prudence donc ! Remonter la piste prend quelques minutes. Au détour d'un éperon rocheux, les personnages découvrent l'entrée d'une immense cavité souterraine. En fait, un vaste plateau abyssal leur fait face. Sur plusieurs hectares, un haut-fond clairsemé d'anfractuosités, comme la croûte d'un fromage percée de trous.

Au bord de l'entrée la plus proche, les personnages distinguent une lumière jaune et rouge diffuse venant du fond de la caverne. On dirait même qu'il y a parmi elles des couleurs plus blanches, comme celles de projecteurs sur le devant de combinaisons de mineur... Les senseurs indiquent également une forte augmentation de la température. L'eau au-dessus de l'entrée de la caverne est à 15°C, au lieu de 2 à 3°C en général à ces profondeurs.

Il faut le courage nécessaire (jet de Force Mentale à -20%), la bêtise voire même la curiosité pour descendre aller voir ce qu'il s'y trouve. Mais tout le monde sait que tout cela fait partie intégrante des personnages et de ceux qui les jouent. Bref, un jet de Plongée Normal permet de contrôler la descente. Au fur et à mesure, la température extérieure augmente jusqu'à avoisiner les 50°C. L'endroit, une immense voûte souterraine, mesure plus d'une centaine de mètres de hauteur. Au fond, des volutes de fumée noire et épaisse confirment la forte activité volcanique sous-jacente. Au fil de la descente, les personnages remarquent la présence de grappes d'œufs de couleur bleue et faisant la taille d'un ballon de rugby. Ces grappes plongent sous la forme de colonnes de plusieurs dizaines de mètres de long. Tout autour fourmillent des centaines de Bouftous, veillant sur leur précieuse progéniture et prêts à en découdre si la moindre menace s'approche trop près. Il faut espérer que les joueurs seront assez prudents pour ne pas les provoquer.

De toute façon, le danger, même si les Bouftous ne sont pas à prendre à la légère, vient de plus bas. En effet, ces poissons cavernicoles vivent en symbiose avec une autre espèce tout aussi hostile : les Docrabs.

Un petit groupe composé de (**nombre de PJ + 2**) individus, caché sous la voûte ou dans les fumées noires, tend une embuscade aux personnages (jet d'opposition de Discrétion vs Vigilance ou Perception à -20%). Si l'assaut tourne au désavantage de nos aventuriers, les guerriers Docrabs ne les poursuivent pas. Si c'est l'inverse, ils combattent tous jusqu'à la mort. De toute façon, il ne fait pas bon rester dans le secteur. Les sonars individuels des combinaisons indiquent des mouvements de partout dans le secteur. Plusieurs dizaines de créatures de la taille des Docrabs seront là d'ici quelques secondes. Il vaudrait mieux ne pas trop traîner ici...

LE RETOUR

Il ne fait aucun doute que la situation craint, les menaces sont multiples, fortement agressives et dangereusement proches.

GUERRIERS DOCRABS

Profession : guerrier, race de mutants aquatiques.

FORCE MENTALE : 10

Perception	35	45%
Résistance Mentale	20	30%
Vigilance	28	38%

PHYSIQUE : 40

BD	+2D10 + 2	
Combat	40	80%
Discrétion	41	81%
Esquive	30	70%
Nage	50	90%
Résistance Physique	45	85%

HABILITÉ : 25

Armes de mêlée	35	60%
Lancer	21	46%

FACTEUR CHANCE : 25

Armes : Pincés (Dom : 4D10 + BD)
Lance (Dom : 4D10 + BD)

Initiative : 2D10 + Habileté.

Capacités spéciales : les Docrabs, malgré leur faible intelligence, sont organisés et redoutables dès qu'il faut combattre. De plus, ils ignorent la peur, la pitié et ils ne parlent pas. Très rapides, ils peuvent attaquer et esquiver deux fois par round au lieu d'une.

Il est à parier que le retour en aquajet sera direct et rapide. Une fois la manœuvre d'apontage terminée au niveau du port intérieur (voir plan, rive gauche), les personnages devront se rendre jusqu'au quartier de la direction, sur la rive droite.

Mais en traversant tranquillement l'un des tunnels de liaison (impact 1), les personnages aperçoivent une immense forme sombre foncer dans leur direction : il s'agit d'un cachalot, partiellement dévoré par une nuée de Bouftous.

Fou de douleur, incontrôlable, ne réagissant même plus aux nombreux projecteurs d'ondes qui lui tirent dessus, l'animal s'écrase contre le tunnel dans un flot de sang. Le choc est d'une violence incroyable : la baleine détruit une partie du corridor, libérant un mur d'eau sous pression se dirigeant à grande vitesse vers les personnages. Il reste environ 100 m à parcourir avant d'arriver en lieu sûr. Les sas d'étanchéité commencent à se fermer, les personnages n'ont que quelques secondes avant que tout soit noyé. Le cachalot finit sa course contre les grandes baies vitrées des piscines, les fragilisant dangereusement.

Jet de Course à -10% pour atteindre la porte étanche à temps, autrement jet de Facteur Chance + Physique à -10%. Si c'est encore raté, le personnage se retrouve sous l'eau, dans l'obscurité, la pression et le froid, et dans un environnement rempli de poissons mangeurs de chair. Bonne chance !

PIÉGÈS !

Une fois à l'intérieur de la base, il n'y a plus aucun moyen de la quitter : tous les sas étanches des tunnels sont fermés et le port se trouve de l'autre côté de la station. Le seul moyen d'atteindre ce dernier, donc de partir, étant bien sûr de passer par les tunnels ou d'y aller à la nage. De ce côté de la station, il y a 10 agents de sécurité, 5 administratifs, le directeur et les personnages.

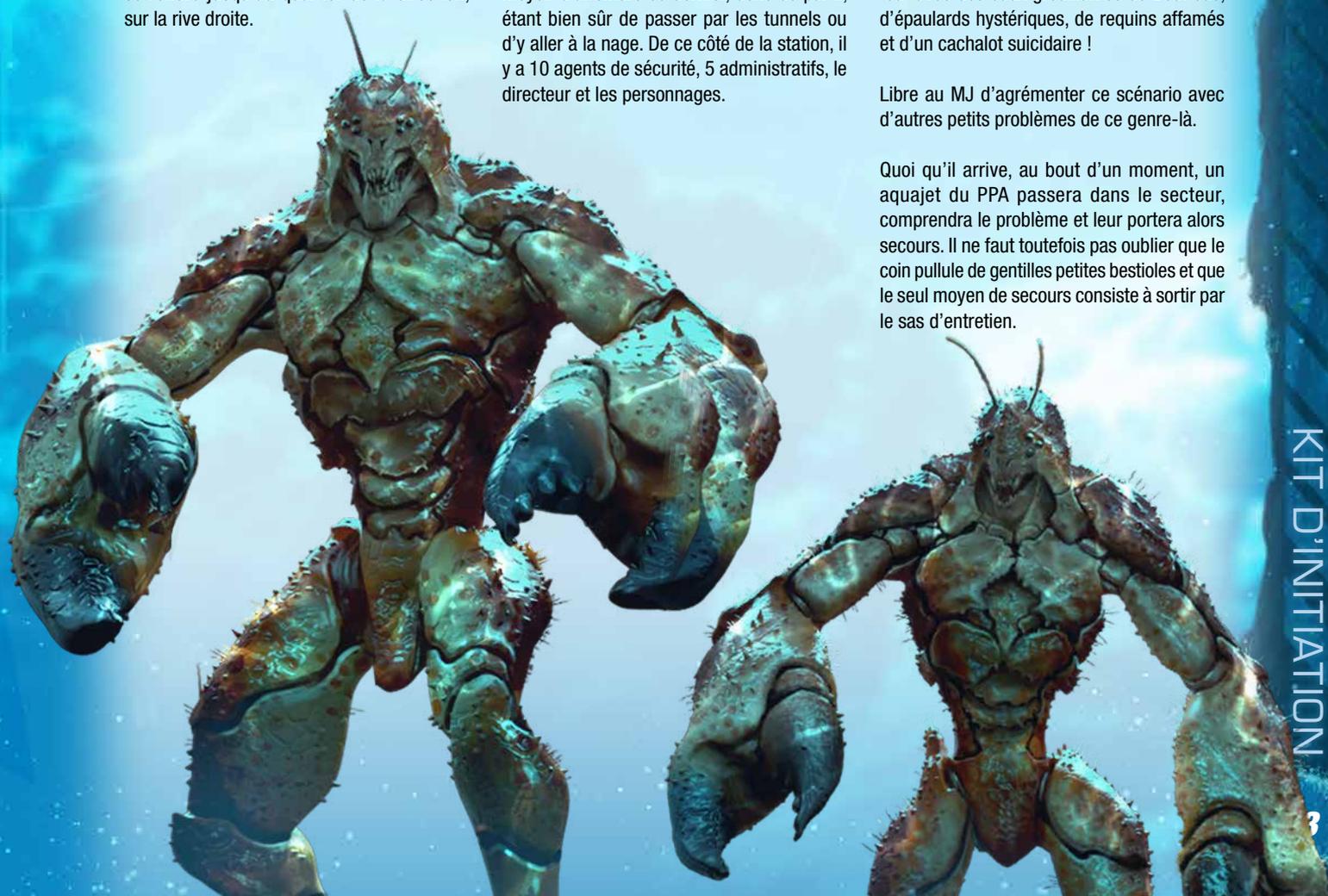
Ils aideront tant bien que mal les personnages mais cèderont à la panique assez rapidement, surtout les secrétaires qui deviendront hystériques.

Au bout de quelques minutes, l'électricité se coupe, plongeant la base dans l'obscurité. Le générateur de secours n'a pas fonctionné. Heureusement, il y a de nombreuses torches électriques. Au bout d'une heure, le froid commence à se faire sentir. L'air n'est plus renouvelé, le dioxyde de carbone s'accumule rapidement. D'après les calculs, il reste moins de 16 heures avant que la base n'implose, en sachant qu'au bout de 14 heures tout le monde sera mort d'asphyxie, et qu'au bout de 10 heures tout le monde sera probablement mort de froid. La radio est hors d'usage ainsi que le réseau téléphonique (plus d'électricité).

De plus, au bout d'un moment, à moduler selon le rythme que le MJ veut impulser, les Bouftous percevront des vibrations qui proviennent de la station et ils s'attaqueront alors aux grandes baies vitrées contenant les piscines déjà fragilisées par la collision avec le cachalot. Après plusieurs minutes, celles-ci se fissurent, mais n'éclatent pas, et au bout de 20 minutes l'endroit se remplit d'eau et de Bouftous. Les poissons s'occuperont des sas étanches. Au MJ de voir combien de temps il leur faudra pour en percer un. La seule solution semble être de revêtir une combinaison (il y a des chasses dans le sas 1 de la station), de traverser les 300 m du canyon, d'entrer dans l'autre sas et de revenir avec un aquajet, le tout avec des eaux grouillantes de Bouftous, d'épaulards hystériques, de requins affamés et d'un cachalot suicidaire !

Libre au MJ d'agrémenter ce scénario avec d'autres petits problèmes de ce genre-là.

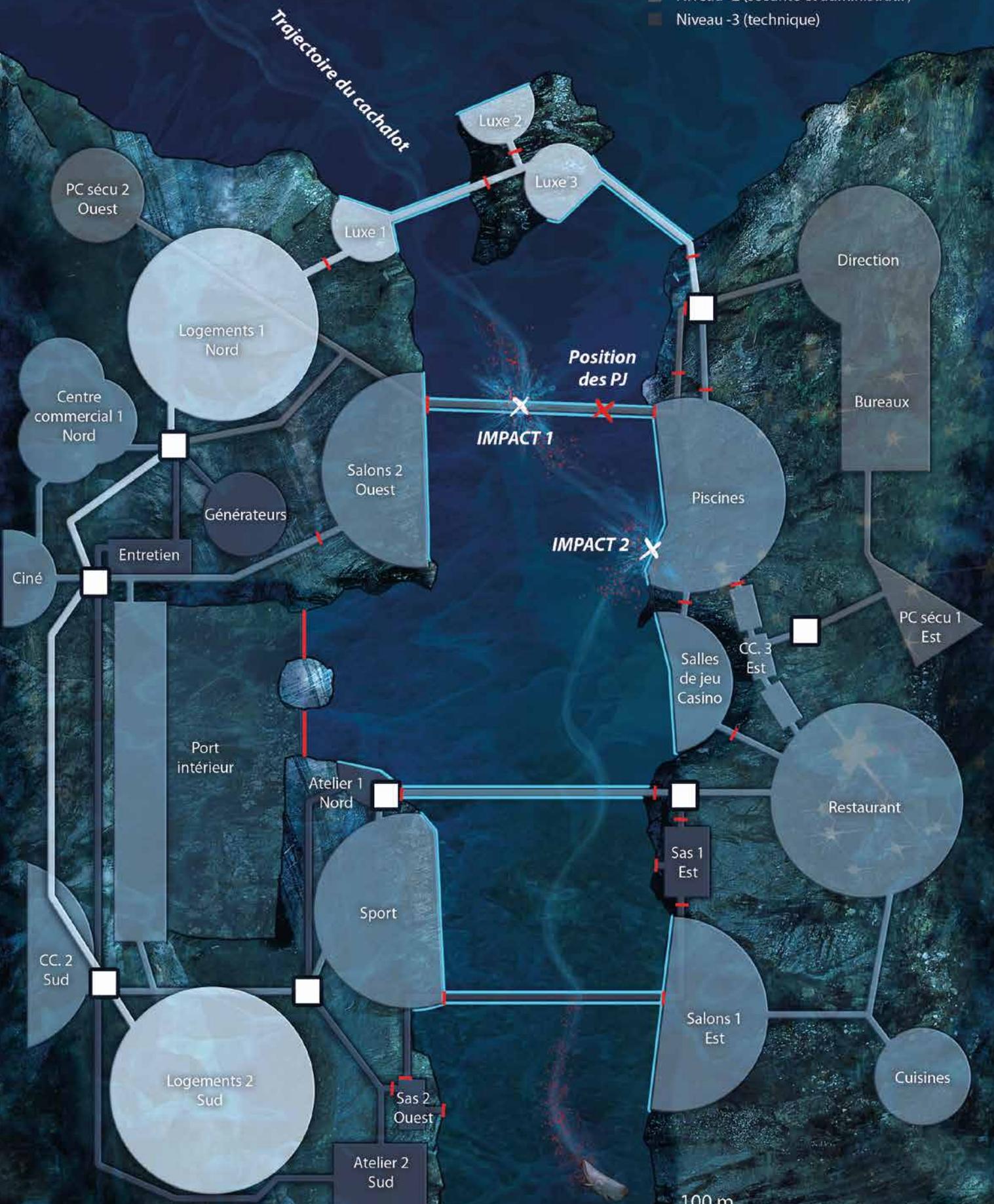
Quoi qu'il arrive, au bout d'un moment, un aquajet du PPA passera dans le secteur, comprendra le problème et leur portera alors secours. Il ne faut toutefois pas oublier que le coin pullule de gentilles petites bestioles et que le seul moyen de secours consiste à sortir par le sas d'entretien.



Seastar 3

- Ascenseur/Escalier
- Porte étanche automatique
- Baies vitrées
- Niveau 0 (vie)
- Niveau -1 (loisirs, transport et logistique)
- Niveau -2 (sécurité et administratif)
- Niveau -3 (technique)

Trajectoire du cachalot



**BIENTÔT
SUR
G
GAME ON
TABLETOP**

**1^{ER}
TRIMESTRE
2021
PRÉPAREZ-
VOUS
À
PLONGER**

