

# SUBABYSSÉ

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



**Avertissement :** ce scénario a fait l'objet d'une parution dans le magazine JDR Mag N°25 de janvier 2014. Il conviendra aux joueurs ainsi qu'aux meneurs de jeu débutants, ce qui permettra, grâce à une intrigue simple, de créer un nouveau groupe de personnages.

**SCÉNARIO :**  
**LE PSYCHO-RORQUAL**

## L'UNIVERS

294 ans après la grande Vague purificatrice et la montée des eaux, le monde que nous connaissons a changé... SUBABYSSE est un jeu sub-aquatique/post-apocalyptique/d'anticipation. L'humanité s'est réfugiée sous les eaux et l'existence y est prospère. Dans les énormes cités bulles, étoiles scintillantes des profondeurs sous-marines, la technologie de pointe rend les existences confortables, et donne une grande espérance de vie, mais aussi : esclavagisme, dictature, piraterie, corruption, manipulation du génome humain, disparitions brutales et j'en passe sont à l'ordre du jour !

Les hommes, depuis bien longtemps, considéraient les océans comme de vastes dépotoirs, déversant leurs immondes déchets et autres matières dangereuses sans se soucier des retombées. Ainsi, ils déchaînèrent la colère des Dieux des océans et de leur maître : Onless. En une seule et tragique journée, les flots s'élevèrent sur la civilisation des Infidèles, les terres furent immergées. Le cataclysme causa la fonte des pôles et la montée des eaux d'environ 2000 m sur toute la surface du globe, les survivants furent obligés de se réfugier au fond des océans.

Le jeu commence 294 ans après cette grande « vague purificatrice ». L'humanité s'est adaptée à ce nouveau milieu, créant ainsi des sous-marins ultrarapides, des combinaisons de plongée descendant à plus de 9500 m de profondeur et de colossales cités dôme de toute beauté.

**Subabyssse** est un jeu de rôle qui mélange à la fois l'aventure, les enquêtes urbaines, l'action, l'horreur et la découverte, mais aussi les intrigues politiques et le fantastique.

**Subabyssse** est un jeu d'action et de secrets, avec une petite touche indélébile de cruauté, il fallait bien que je vous le dise !

## INTRODUCTION

Le Psycho-rorqual est une courte aventure conçue pour un groupe de 4-6 personnages débutants de toute nationalité et de toute profession, même si la présence d'un océanien serait très appréciée. Cette histoire peut se dérouler à n'importe quelle époque et demande que deux ou trois personnages soient capables de se défendre efficacement en cas de problèmes. Indéniablement tourné vers l'action, ce scénario d'une séance de jeu conviendra parfaitement aux MJ débutants en mal de sensations et aux personnages à l'âme d'écologiste.

## SYNOPSIS

Nos personnages, écologistes en herbe, collaborent à un immense recensement des cétacés de la banlieue d'Océan, la capitale de l'Océanie. Ils tombent rapidement sur un animal blessé qui les conduit dans un cimetière de baleines où ils rencontrent Maouré, l'un des derniers psycho-

rorqual capable de communiquer par télépathie avec les hommes. Un nombre inquiétant de cétacés meurent depuis peu et la baleine réclame leur aide. Comprenant l'étendue des dégâts, les personnages sont vite orientés sur la piste d'une petite station de dessalage, à quelques kilomètres de là, appartenant à la FIPEP. Sur place, ils découvrent que l'armée teste une nouvelle arme sur de pauvres animaux qui finissent sur une table de vivisection. Nos personnages vont sans doute agir pour stopper ce massacre mais c'est sans compter sur l'intervention inopinée de pseudos terroristes du Parti Écologiste National qui pourrait grandement compliquer leurs affaires...

## OCLÉAN

Les personnages participent à une grande opération écologique dont l'objectif est de recenser la population des différents cétacés de la région d'Océan en Océanie. Le PEN (Parti écologique national) dirige cette démarche bienveillante et citoyenne. Son président, M. James Arturus, impose depuis fort longtemps sa loi aux dirigeants de l'Océanie, son parti étant le plus important du pays. L'actuel premier ministre de l'Océanie, M. Steve Hopkins, s'avère lui aussi être un ancien activiste du PEN.

La journée se passe plutôt bien, les jeunes écologistes sont charmantes et peu farouches. Le temps semble clément et il fait un superbe soleil. Les bénévoles de l'association, dont les PJ font partie (au moins un), sont divisés en groupes de 3 à 5 personnes sur des aquajets de faible tonnage. Le but de cette journée consiste à compter tous les mammifères marins de la région – baleines franches, rorquals communs, épaulards, dauphins... – dont la population baisse depuis plusieurs mois malgré des quotas de pêche ridicules. Les écologistes soupçonnent des malversations liées entre autre à des pêches illégales.

## LA RENCONTRE

Alors que les PJ font leur boulot, ils se rendent compte de la rareté de certaines espèces comme les rorquals communs et les baleines à bosses. Au cours d'une plongée, les PJ tombent sur une grosse baleine à bosse gravement blessée. Elle pisse le sang et laisse traîner derrière elle un long ruban rouge mortuaire. En la suivant, les PJ découvrent un canyon, peu profond, lieu sinistre où viennent mourir les cétacés. Il s'agit d'un cimetière de baleines, similaire à ceux des éléphants. Des centaines et des centaines d'animaux viennent mourir ici depuis des siècles, les ossements s'empilent à perte de vue donnant à ce lieu une atmosphère sinistre et pesante.

Assez rapidement, les PJ se rendent compte qu'il y a un nombre inhabituel de baleines fraîchement décédées (jet sous Connaissance de la faune aquatique). Après une rapide inspection (jet de Médecine légale/pathologique ?), les PJ comprennent vite qu'elles sont toutes mortes de mort violente, aucun décès naturel récent. Un jet réussi sous Missiles/Bombes permet de

confirmer que les baleines ont été tuées avec des explosifs, sans doute des tirs de canon-torpilles voire plus gros, difficile à dire. Bref, une arme barbare complètement illégale.

Lorsque les PJ arrivent à ces premières conclusions, une immense ombre s'approche d'eux, sans bruit et sans agressivité. Il s'agit d'une baleine bleue, visiblement très âgée (jet sous Connaissance de la faune marine), mesurant plus de 50 m de long. Un monstre ! Les PJ n'ont jamais vu de spécimen aussi gros, en langage zoologique, on appelle cela un vénérable. Elle stoppe à quelques mètres de la position des personnages et les observe pendant quelques minutes. On semble lire dans ses yeux toute la tristesse et le désespoir de son peuple.

Soudain, alors que personne ne s'y attend, la baleine se met à parler, mais pas comme on pourrait l'imaginer, elle communique directement avec les esprits des personnages.

« *Bonjour mes jeunes amis terriens, je suis Maouré, la gardienne de ce cimetière. Que venez-vous faire ici, en ce lieu sacré ?* »

Maouré explique alors aux PJ qu'en fait, elle est bien plus qu'une baleine. Elle se présente comme étant un psycho-rorqual, une baleine ayant le pouvoir de comprendre et de communiquer avec les hommes. Elle ne sait pas d'où lui vient une telle capacité, elle se souvient simplement que les anciens disaient qu'il y a très très longtemps, les baleines ne parlaient pas du tout. Et que, on ne sait comment, leurs esprits s'éveillèrent au langage des hommes. À présent, il ne reste que très peu de représentants encore en vie de cette formidable espèce.

Ceci étant dit, Maouré explique aux personnages le pourquoi de sa présence. Elle voudrait, au nom de la vie, de l'aide afin de comprendre et d'arrêter tous ces décès inexplicables. Elle est persuadée que l'homme a sa part de responsabilité dans le drame qui se déroule en ce moment. La baleine pense d'ailleurs (et à juste titre), que tout a commencé à peu près en même temps que l'implantation d'une nouvelle structure humaine à quelques kilomètres du canyon.

À présent, il faut espérer que les personnages se sentiront pousser une âme d'écologiste, si ce n'est pas déjà le cas.

**Note** Faites discrètement un jet de Perception à -20% pour tous les PJ ayant la qualité Les Perles du destin. Prenez ceux qui ont réussi à part et dites-leur qu'ils ressentent la présence de nombreuses Perles dans le secteur. S'ils mènent à bien cette mission, Maouré acceptera qu'ils en prennent quelque unes. Voir la fin du scénario.

## L'USINE

Il ne faudra pas longtemps pour localiser la structure humaine récemment implantée dans le secteur. À environ 10 km au sud du canyon, les personnages tombent sur une toute nouvelle sta-

tion de dessalage de l'eau de mer. Elle alimente, via un imposant pipeline, la petite cité de surface de **Gibral** (5500 habitants), au sud-est d'Océlan.

L'usine fait partie d'une grande multinationale, la **FIPEP** (Fabrication pour l'industrie et le particulier d'eau potable), qui s'est spécialisée dans le traitement de l'eau de mer. De l'extérieur, tout paraît normal : l'usine se compose d'une structure verticale d'environ 20 m de hauteur sur 18 m de diamètre, le tout relié à un câble ombilical fixé 1000 m plus bas au plancher océanique. De nombreuses baies vitrées en acier transparent, situées à chaque niveau, permettent de surveiller ce qui se passe à l'extérieur.

Actuellement deux aquajets communs sont apportés (marqués FIPEP) et quatre employés, en surface, bossent à la maintenance des machines et des bassins. Rien à signaler.

**Info du net :** la société, cotée en bourse, appartient à un certain Jarod McFinlay, originaire d'Océlan. On obtient également les statuts et tout un tas d'informations officielles (CA, projets en cours, fonctionnement...). Cependant, grâce à un jet d'Informatique à -30% ou de Piratage à -10%, on apprend que le principal actionnaire est l'armée océanienne.

En observant discrètement les faits et gestes des employés de l'usine, rien ne semble anormal. Cependant, dès la nuit tombée, s'ensuit un étrange balai. Les deux aquajets font des va-et-vient réguliers et reviennent à chaque fois avec une baleine à bosse ou un épaulard voire même avec quelques dauphins. Ces derniers sont déposés dans les bassins de surface.

Des plongeurs discrets pourront alors, quelques minutes après l'arrivée des cétacés, distinguer cinq plongeurs (équipés de combinaisons de chasse) dans les bassins avec d'étranges armes. En fait, il n'est pas difficile de comprendre que l'armée teste une toute nouvelle arme sur ces pauvres animaux. Le spectacle est une vraie boucherie : les cinq plongeurs tirent frénétiquement sur les cétacés (le tout filmé depuis la base) et en quelques secondes, les bassins sont obscurcis par le sang de ces bêtes sans défense. Une fois l'exercice terminé, les cadavres sont récupérés pour autopsie et sont jetés la nuit suivante dans le cimetière des baleines.

## ACTION !

Les personnages ont à présent le champ libre, à condition d'avoir été discrets auparavant. Deux choix s'offrent à eux :

► Filmer une de ces tueries et faire parvenir la vidéo aux autorités compétentes. Si les PJ sont assez bêtes pour contacter le gouvernement Océanien, je leur présume un funeste destin : fausses preuves, diffamations, inculpations et pour finir prison ! Il ne faut pas perdre à l'esprit que le principal client de cette nouvelle arme, c'est l'armée. Donc pas d'impair. La meilleure chance de succès consiste à faire parvenir les preuves à James Arturus, le président actuel du PEN. Il se fera un plaisir de dévoiler toute l'affaire au grand jour. Même si cette solution s'avère toute aussi efficace que la suivante, elle n'est pas très glorieuse pour des aventuriers. Sans peur, pas de gloire !

► La seconde solution, plus virile, consiste à mettre hors d'état de nuire l'usine et les gens qui y travaillent. Plusieurs options sont possibles : soit les personnages ont des explosifs, agissent de l'extérieur et font tout sauter, soit ils entrent pour saboter les installations.

Dans l'optique que vos personnages prendront plutôt la seconde solution, il faudra compter sur les trois gardes qui sillonnent en permanence, nuit et jour, le secteur au niveau des bassins de surface. Il faudra se montrer très discret (jet d'opposition Discrétion PJ vs Vigilance gardes) ou expéditif pour s'approcher de la structure. Une fois sur place, si les personnages ont des explosifs, cela sera un jeu d'enfant de faire sauter le tout. À eux de se demander s'ils désirent ou non faire évacuer les lieux avant l'explosion ou bien devenir eux aussi des assassins.

Si vos joueurs préfèrent la solution qui consiste à s'infiltrer dans l'usine pour un sabotage de l'intérieur, la meilleure option reste encore la destruction des générateurs situés au point le plus bas de la structure. Mais avant cela, il faut les atteindre, ce qui signifie qu'il va falloir se débarrasser des dix gardes armés répartis sur les cinq niveaux de l'usine.

PSYCHO-ROROUAL



**Niveau 1 :** le lieu de vie, le dortoir commun, les cuisines et le réfectoire. Il y a en permanence 2-3 gardes en repos (ils tournent en 3/8) et 5-6 employés, de jour comme de nuit.

**Niveau 2 :** sas de plongée et un grand bassin pouvant accueillir un petit aquajet. Trois plongeurs (souvent dehors) et deux gardes à ce niveau le jour. Il n'y a personne la nuit.

**Niveau 3 :** l'armurerie. C'est ici qu'est entreposée la nouvelle arme testée par l'armée océanienne (voir plus loin). Il y a en permanence deux gardes, de nuit comme de jour. C'est également ici qu'on conserve tous les rapports et les films des essais balistiques sur les baleines (salle d'archives). Les preuves sont nombreuses et accablantes !

**Niveau 4 :** le laboratoire et la salle de vivisection. Un bassin intérieur, équipé d'une grue télescopique, permet d'acheminer les cadavres des cétacés sur une grande table de vivisection. Il y a d'habitude cinq scientifiques en train de charcuter une baleine et trois gardes de jour. Un seul garde la nuit.

**Niveau 5 :** les machineries, l'atelier de maintenance de l'usine et les générateurs. Trois techniciens en permanence dans l'atelier.

## GARDES (x 10)

**Profession :** militaires océanien.

<b>FORCE MENTALE :</b>	<b>24</b>	
Perception	31	55%
Résistance	20	44%
Vigilance	35	59%
<b>PHYSIQUE :</b>	<b>29</b>	
BD	+1D10	
Combat (Cogne)	40	69%
Discretion	18	47%
Esquive	25	54%
Nager/Plongée	25	54%
Résistance	33	62%
<b>HABILITÉ :</b>	<b>37</b>	
Armes à feu terrestres	40	77%
Armes aquatiques	30	67%
Armes tranchantes	30	67%
Précision/Lancer	23	60%
<b>FACTEUR CHANCE :</b>	<b>22</b>	
<b>Armes :</b> MAT 25 (Dom : 4D10 + 3) Python 3 (Dom : 3D10 + 2)		
<b>Protection :</b> gilet pare-balles (5/4).		

**Note** Les membres du personnel autres que les gardes ne sont pas armés. Les cinq niveaux sont reliés par un ascenseur central faisant également office de monte-charge. Il y a des caméras à l'extérieur, surtout du côté des bassins mais aucune dans l'usine. Les gardes ne sont pas des commandos prêts à mourir pour leur patrie et encore moins pour les autres employés. Ils ne feront pas de zèle surtout si certains d'entre eux sont déjà morts au combat. Ils déposeront les armes et se constitueront prisonniers.

**Effectif total :** 25. Dix gardes, sept techniciens, trois plongeurs et cinq scientifiques.

## L'arme

Il s'agit d'un tout nouveau pistolet pouvant se décliner en fusil dont l'originalité se résume à l'injection dans le corps de mini charges explosives pouvant être ou non déclenchées à distance par le tireur. En fait, au lieu de tirer les traditionnelles balles, le tireur projette une bombe miniaturisée qui, comme la balle, vient se loger dans le corps de la cible. Le tireur peut donc à ce moment là décider ou non de faire exploser la charge, donnant ainsi « un possible contrôle » sur la victime du tir. Le tireur peut aussi régler l'appareil pour une explosion immédiate à l'impact.

À présent que ce procédé est sur le point d'être validé, l'armée travaille sur des applications voisines. Elle étudie et compte bien développer toute une série de nouvelles munitions paralysantes, empoisonnées, voire même à base de génétique (pour un contrôle total).

### Vorpal

**Portée :** 50 m  
**Ajustement :** -10% (en cours de modification, ce malus sera bientôt annulé).  
**Dommages :** 2D10 à l'impact + 4D10 à l'explosion, 50% de chances que la balle transperce un gilet de protection (gilet inefficace).  
**Notes :** A.T.P.S.M/CT2

## ANAL

Au moment le plus opportun, c'est-à-dire lorsque les personnages seront sur le point de conclure cette aventure après avoir neutralisé tous les gardes ou inversement, sur le point d'y passer, une puissante onde de choc retentit dans toute la station. Provenant du niveau 5, les générateurs viennent subitement d'exploser, provoquant une coupure générale d'électricité. Il n'y a donc plus de lumière, à part celle de l'extérieur à travers les baies vitrées présentes à chaque niveau. Les moyens de survie comme le chauffage et renouvellement de l'air cessent de fonctionner. En quelques minutes, la température générale descend à moins de 15 °C et l'eau commence à rentrer par une brèche au niveau 5.

La structure commence à pencher, les scientifiques et les techniciens encore présents paniquent, se précipitant vers les ascenseurs en panne. Les gardes quittent leur poste et tentent de fuir, abandonnant leurs éventuels prisonniers à leur triste sort. Bref, il s'agit de créer ici une ambiance chaotique : plus rien ne fonctionne, l'eau monte rapidement, les portes extérieures aux niveaux 2 et 4 ne s'ouvrent plus, il n'y a pas d'escalier de secours... Vos personnages doivent à présent trouver une solution pour s'en sortir.

S'ils sont équipés de leurs combinaisons, cela devrait bien se passer, le mieux étant d'attendre que la cage d'ascenseur soit inondée pour

remonter dans les niveaux supérieurs. Ils peuvent également choisir cette solution avant l'arrivée de l'eau et ouvrir les portes (jet de Mécanique à -20% avec un levier ou Force à -30% à mains nues) afin d'accéder à l'échelle de maintenance dans la cage d'ascenseur.

Si vous voulez compliquer la sauce, vous pouvez faire intervenir quelques requins bleus, attirés par le sang et qui se sont faufilets par la brèche au niveau 5. Ils progressent tranquillement et très discrètement avec l'eau à la recherche de viande fraîche...

## REQUINS BLEUS (x 5)

**Profession :** écumeurs des mers.

<b>FORCE MENTALE :</b>	<b>15</b>	
Perception	50	65%*
Résistance	10	25%
Vigilance	50	65%
<b>PHYSIQUE :</b>	<b>33</b>	
BD	+1D10	
Combat	40	73%
Discretion	41	74%
Esquive	35	68%
Résistance	30	63%
<b>HABILITÉ :</b>	<b>25</b>	
<b>FACTEUR CHANCE :</b>	<b>15</b>	

**Armes :** Morsure (Dom : 4D10 + BD)  
Queue (Dom : 1D10 + 2 + BD)

**Taille :** moyenne.

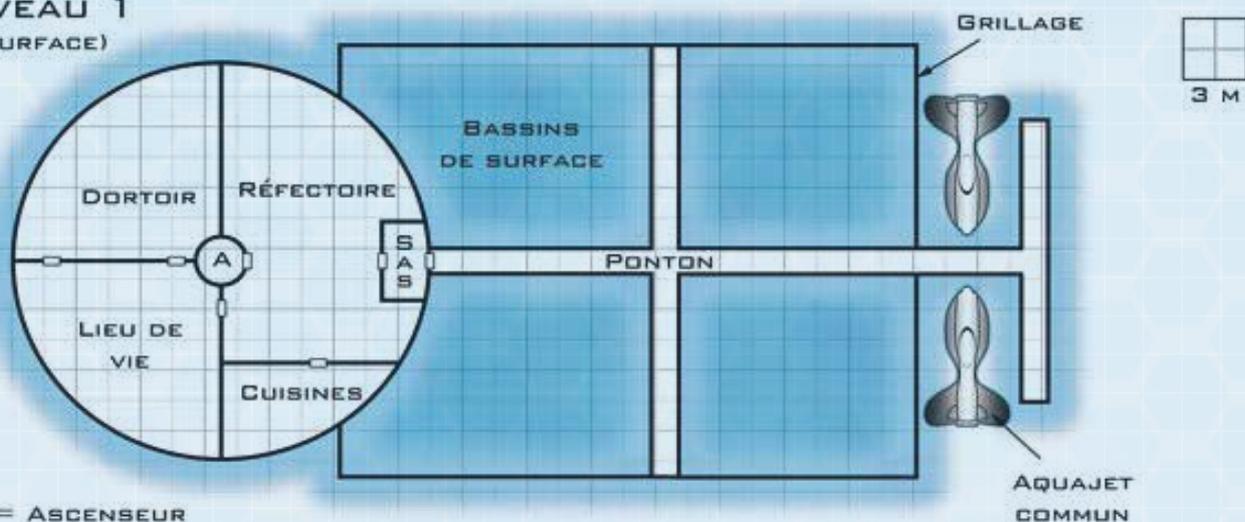
\* Monte à 100% pour l'odorat, l'ouïe et le toucher.

Quelle que soit la solution choisie par les personnages pour sortir de ce guépier, leur extraction doit être tendue ! Deux autres éléments sont à prendre en compte : premièrement, dès que le cinquième niveau est entièrement inondé, la station commence à pencher, rendant les déplacements périlleux. Mais à partir de trois niveaux, elle coule carrément, emportant avec elle toutes les structures de la surface dont les bassins. En quelques minutes, elle atteint le plancher océanique et explose, 1000 m plus bas. Espérons que les personnages auront quitté la station à ce moment-là.

Entre le moment de l'explosion et la destruction totale de l'usine, 25 à 30 minutes maximum s'écoulent. Si vous voulez rendre la situation encore plus stressante, jouez cette dernière scène en temps réel, y compris l'affrontement contre quelques peaux bleues. Effet garanti !

Le second élément à prendre en compte attend les personnages en dehors de la station. Il s'agit de six activistes du PEN, reconvertis en terroristes amateurs, responsables de l'explosion au niveau 5. Leur charge, placée à l'extérieur, était à la base prévue pour endommager et non détruire la structure. Or une erreur d'appréciation sur la quantité de plastic à employer a littéralement pulvérisé une partie du niveau 5, ouvrant une importante brèche dans la coque.

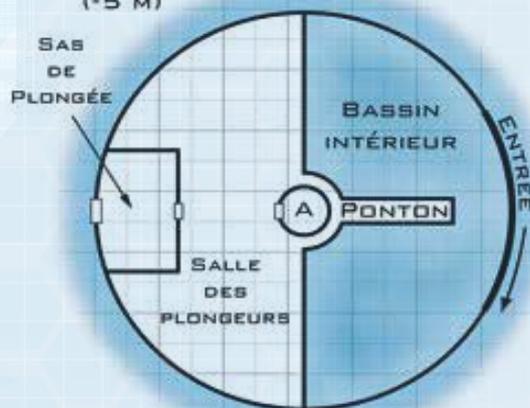
## NIVEAU 1 (SURFACE)



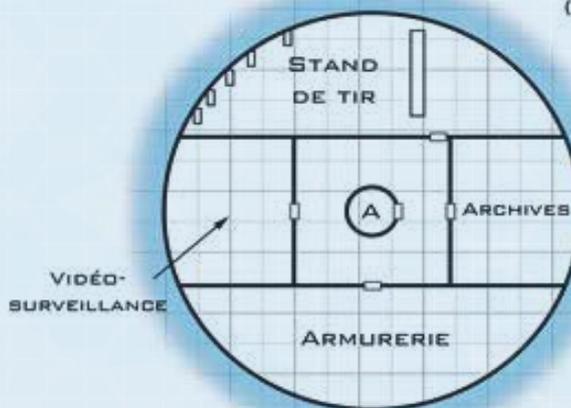
A = ASCENSEUR

# BASE F.I.P.E.P.

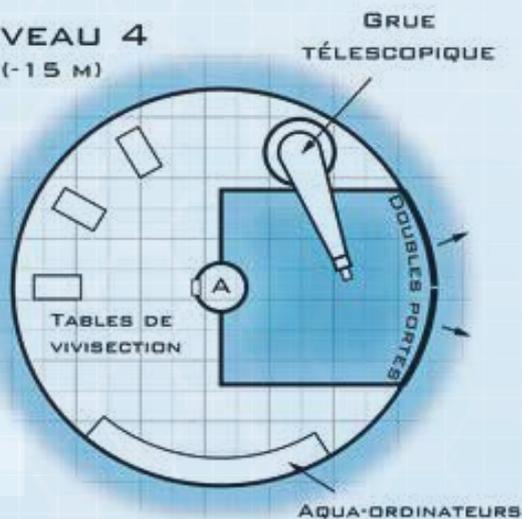
## NIVEAU 2 (-5 M)



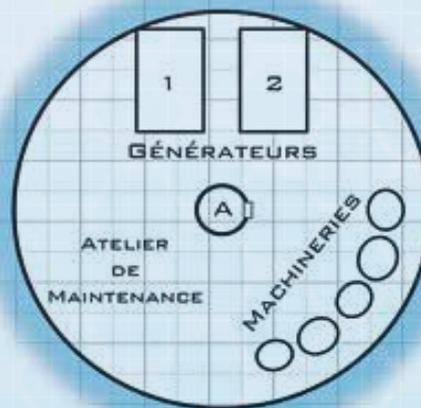
## NIVEAU 3 (-10 M)



## NIVEAU 4 (-15 M)



## NIVEAU 5 (-20 M)



Nos terroristes en herbe comprennent qu'il est à présent trop tard pour éviter qu'il y ait des victimes. Ne sachant plus quoi faire, totalement paniqués face à cette tragédie, leur chef, un certain McCallum, leur ordonne d'abattre tous ceux tentant de s'enfuir. Qu'il s'agisse du personnel de la station ou des personnages, pas de témoin ! À cette annonce, deux d'entre eux refusent d'agir comme des assassins et quittent le groupe précipitamment. Quatre d'entre eux restent cependant en faction à attendre les éventuels survivants...

## LES TERRORISTES (x 4)

**Profession :** pêcheur océaniques.

<b>FORCE MENTALE :</b>		<b>22</b>
Perception	41	63%
Résistance	26	48%
<b>PHYSIQUE :</b>		<b>25</b>
BD	+2	
Combat (Cogne)	21	46%
Discrétion	28	53%
Esquive	20	45%
Nager/Plongée	30	55%
Résistance	23	48%
<b>HABILETÉ :</b>		<b>30</b>
Armes à feu terrestres	30	60%
Armes aquatiques	30	60%
Armes tranchantes	23	53%
Précision/Lancer	15	45%
<b>FACTEUR CHANCE :</b>		<b>24</b>

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

**Matériel :** combinaison commune.

**Note** ▶ Si les personnages en descendent deux ou s'ils les blessent gravement, les autres fuiront sans demander leur reste. La protection de l'environnement a ses limites !

## MAOURÉ

Dès que toute cette histoire sera résolue, il y a fort à parier que nos personnages retourneront voir Maouré. Cette dernière les attend et a déjà ressenti les effets positifs de leurs actions. Elle les remercie en leur remettant à chacun une Perle bleue et une Perle verte. De plus, par on ne sait quel procédé, chaque personnage maîtrise à présent l'aptitude supplémentaire « Communiquer avec les mammifères marins » avec une base de Force Mentale / 2.

Maouré reste au cimetière pour accompagner ses sœurs dans leur dernière demeure et invite les personnages à revenir la voir quand ils en auront l'occasion.

Réussites supplémentaires :  
entre 8 et 12.

Une croix dans une caractéristique  
au choix du MJ.

## CRÉDITS

**Auteur :** Yan « Phéjal » BOURGET

**Dessinateurs :** Alexandre Durand, David Lecossu, Dottwing, Josselin Grange.

**Plans :** Patrick Trempond

**Graphiste/Maquette :** Josselin Grange et Yan Bourget.

**Relecture :** Ivanna Jeune.

