



SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL

YAN BOURGET

SCÉNARIO :

PROJET T1502



Avertissement : cette histoire, en réalité virtuelle, se déroule pendant une époque fort troublée de l'histoire de Subabyss : la guerre des profondeurs (174-193). Les personnages auront la chance (ou pas) de croiser les premiers Guerriers des profondeurs et devront alors choisir leurs camps.



Napalm éditions



SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



SOMMAIRE

PROJET T1502	Page
Introduction	3
L'inauguration	3
Projet T1502	4
Base alpha prime, Océanie...	4
Les Guerriers des profondeurs	7
L'attaque	8

CRÉDITS

AUTEUR : Yan « Phéjal » BOURGET

DESSINATEURS : Clément dornier, Frédéric Blanc, Maryline Mancini (logo), Gervais H. et Boulart.

BANQUES D'IMAGES : shutterstock.com (Tithi Luadthong).

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

RELECTEURS : Hervé Jeune.

LE SITE OFFICIEL : subabyss.fr

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



INTRODUCTION

En ce début adas 324, les personnages, encore ensemble, se remettent d'une précédente aventure. Leur chemin les a conduits sur Mercadis ou dans toute autre cité subabyssienne d'importance. Jouissant d'un repos bien mérité, les personnages prévoient d'assister à l'inauguration d'un nouveau restaurant de la chaîne internationale de restauration rapide « Hamburger Poulpus™ ». Ces établissements ont fait leur réputation à travers le monde grâce à des spécialités à base de poulpes frais. C'est un véritable événement médiatique pour Mercadis, quelques personnalités locales – journalistes, acteurs, chanteurs – feront le déplacement pour avaler leur « spécial poulpe avec supplément de morue » face aux caméras de la HTV1. Des bons de réductions ont été distribués dans toutes les boîtes mail de la cité.

L'INAUGURATION

Elle a lieu le soir à 20 h et on peut dire qu'il y a du monde. Quelques journalistes ont fait le déplacement pour tendre leur micro à quelques célébrités de la télé réalité qui ne manquent pas une occasion de montrer leur tête à la HTV et tout le bien qu'ils pensent – lorsqu'ils y arrivent – de ce genre de restauration.

Bref, il ne faut pas moins de 20 minutes pour avoir son menu et pour trouver une table. Heureusement, l'addition se trouve allégée de 30% grâce aux bons de réduction. Tout ce passe pour le mieux, les gens sont décontractés et les filles sympathiques et jolies de surcroît. Les personnages prennent également du bon temps lorsque l'un d'entre eux (jet de Perception à -20%) remarque qu'un sac a été oublié sous une table, à une dizaine de mètres d'eux.

À peine le temps de réagir qu'une violente explosion balaye tout le secteur emportant le restaurant et causant de nombreuses victimes. Touchés par le souffle et quelques projectiles, les personnages s'écroulent dans l'inconscience. Chacun ressassent dans son esprit les dernières images avant la déflagration et le sifflement assourdissant provoqué par l'onde de choc après la rupture des tympanes. S'en suit un effroyable chaos.

Cet attentat sera revendiqué quelques heures plus tard par le FLM (Front de Libération des Mutants) qui prône l'égalité et la liberté des populations de mutants partout où ils sont traités comme des esclaves. L'un de ses leaders les plus charismatiques se nomme Edwin « Bomberman » Turner, un terroriste international océanien recherché par les polices et les chasseurs de prime du monde entier. Prime : 250 000€ mort ou vif.

BIENVENUE CHEZ



AMBURGER POULPUS™

Carte de nos spécialités

Nos hamburgers

- Spécial poulpe (+1€ avec supplément morue) 5,50€
- Double poulpe 3,60€
- Magic octopus 🐙 6,50€

Nos fritures

- Incroyable tentacles 🐙🐙🐙 4,50€
- Encornets 🐙 3,60€
- Seiches 🐙 4,70€
- Pieuvre des profondeurs 8,90€

Nos salades

- The royal tentacles 6,50€
- Farmer poulpus 6,60€
- Giant octopus (avec supplément caulerpa) 8,60€



LE PROJET T1502

Dès l'arrivée des secours sur place, les personnages sont pris en charge et évacués vers l'hôpital général de Mercadis avec 55 autres victimes. Le problème, en dehors du fait d'être dans le coma, est que l'ambulance transportant les personnages n'arrivera jamais à l'hôpital. Cette dernière quitte discrètement le centre-ville pour se diriger vers la zone portuaire et disparaît à l'intérieur d'un vaste entrepôt.

Là, un groupe de médecins militaires réceptionnent les blessés et leur procure les premiers soins d'urgence. Après quoi, les personnages sont conduits dans un bloc mobile pour y être opéré. Cette étape prendra au total une dizaine d'heures.

Sur les ordres du capitaine Hiro Tanaka, responsable du projet T1502, les personnages, une fois leur état de santé stabiliser, sont tous connectés à une étrange machine. Les ingénieurs de l'armée subabyssienne ont conçu un simulateur neuronal capable de reproduire à l'identique des scénarios ultra réalistes. L'intérêt de ce dispositif consiste à entraîner et donc, gagner de l'expérience rapidement et sans danger. Les autorités subabyssiennes faisant fi des autorisations et du code de déontologie testent donc ce programme sur des civils à leur insu.

Notes : Les personnages, bien malgré eux, vont participer à un projet plus vaste que cette simple expérience. En effet, le projet T1502 est l'une des pierres de l'édifice du programme de réalité virtuelle (VR) nommé O.R.É.O.L. (Outil de Réalité Étendue et d'Optimisation Logicielle) développé par l'armée subabyssienne. Il s'agit d'un immense projet top secret visant à créer des supers soldats ou du moins, à les rendre encore plus performants.

Pour les personnages, les événements suivants sont aussi réels que des vrais, rien ne laisse imaginer qu'il s'agit juste d'une simulation. Attention toutefois si l'un de vos personnages vient à mourir durant ce test : les mises en situation étant d'une rare violence et d'un réalisme à tout épreuve, le cerveau admet que ce qu'on lui montre est la vérité. C'est le principe de l'illusion : ce que les yeux voient et

ce que les oreilles entendent, l'esprit le croit. Donc, dans un tel cas, il faut que le personnage fasse un jet de Résistance Mentale à -40%. Une réussite indique un passage à l'État Mental 3, un échec à l'État Mental 4 et un échec total, à l'État Mental 5. Phobie retenue dans ce genre de situation : la paranoïa.

BASE ALPHA PRIME, OCÉANIE, 07 FLO 179

Cela fait à présent une vingtaine de minutes que les personnages ressentent une sorte de gêne : lumière intense accompagnée d'une sensation de froid. Ils se réveillent alors, prisonniers d'une petite bulle en acier transparent flottant dans l'obscurité des abysses. En fait, ils se rendent rapidement compte qu'ils se trouvent dans des cellules individuelles arrimées au sol par un épais câble ombilical se perdant dans les ténèbres.

Sans nourriture, sans eau, sans vêtement et le plus étrange, sans blessure, la situation paraît des plus confuses. Et puis, les personnages découvrent la désagréable sensation de n'être pas seuls. Leur bulle bouge régulièrement, comme si quelque chose évoluait à l'extérieur, tout près d'eux. Soudain, la lumière se fait : de puissants projecteurs en contrebas éclairent la zone et révèlent la présence d'une cinquantaine de cellules occupées par des hommes et des femmes nus, recroquevillés sur eux-mêmes.

Les bulles forment comme une sorte de grappe de raisin inversée plus ou moins éparse au centre d'un cirque rocheux, restes érodés d'un ancien volcan sous-marin.

Angoisse...

« Dans les abysses, seul, vous pouvez toujours crier, personne ne vous entendra. »

Tout-à-coup, les cellules des personnages bougent violemment faisant chuter au sol son occupant. Quatre gigantesques chalios passent à quelques centimètres des bulles, causant une panique générale. Les personnages doivent réussir un jet de Résistance Mentale à -30% afin de garder leur calme. Un échec indique un État Mental 1 et un échec total, un État Mental 2.

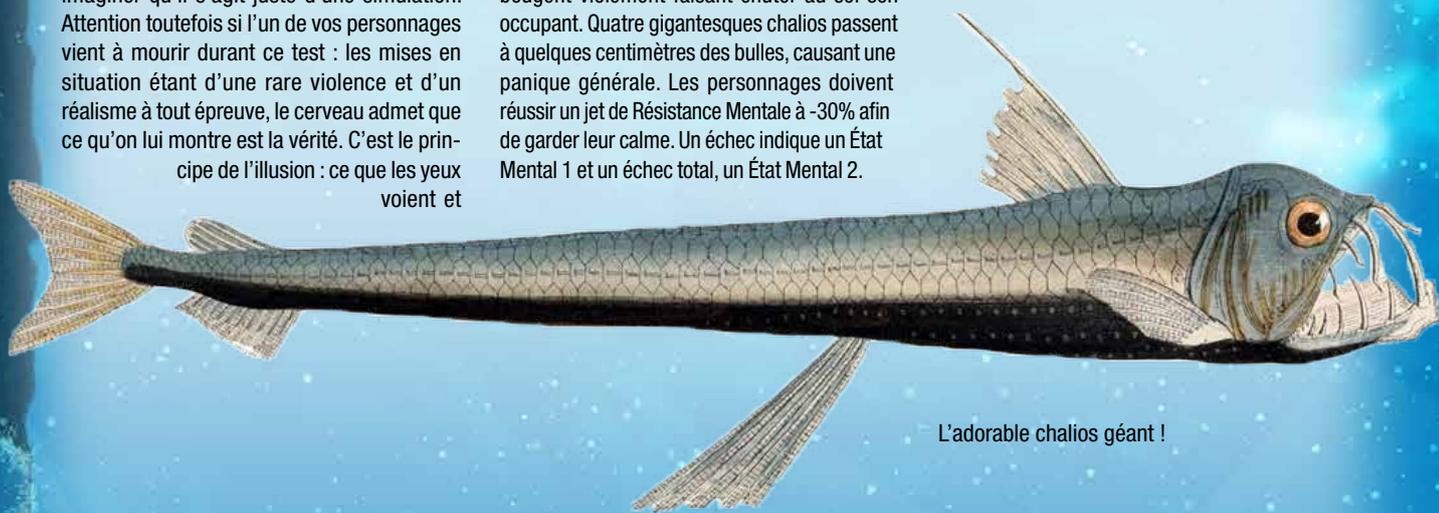
En fait, ces horribles animaux gardent les lieux, empêchant les intrus d'approcher, et cette menace paraît des plus dissuasives.

Après quelques minutes de confusion mêlée à beaucoup de stress, les cellules des personnages commencent à descendre lentement dans le cratère. Une fois en bas, des bras robotiques automatisés les récupèrent, désaccouplent le câble et les transportent à l'intérieur d'une grande pièce éclairée. De lourdes portes se referment alors et l'eau est chassée en un éclair. Puis, une porte (sas étanche) s'ouvre laissant apparaître trois techniciens accompagnés de six militaires armés. Tous portent une étrange combinaison noire intégrale arborant l'insigne de l'Océanie. Les cellules sont alors ouvertes par les techniciens (au niveau de l'accroche du câble), sous la surveillance des gardes. Ces derniers ont l'ordre de neutraliser tout prisonnier créant des problèmes.

Note : Afin de respecter le niveau de la science génétique de l'époque, tous produits dont le ND est supérieur à 6 sont inopérants ainsi que tous ceux de la Viscience quelque soit leur ND. Seuls les militaires de cette période jouissent de produits plus puissants mais inférieurs au ND 12.

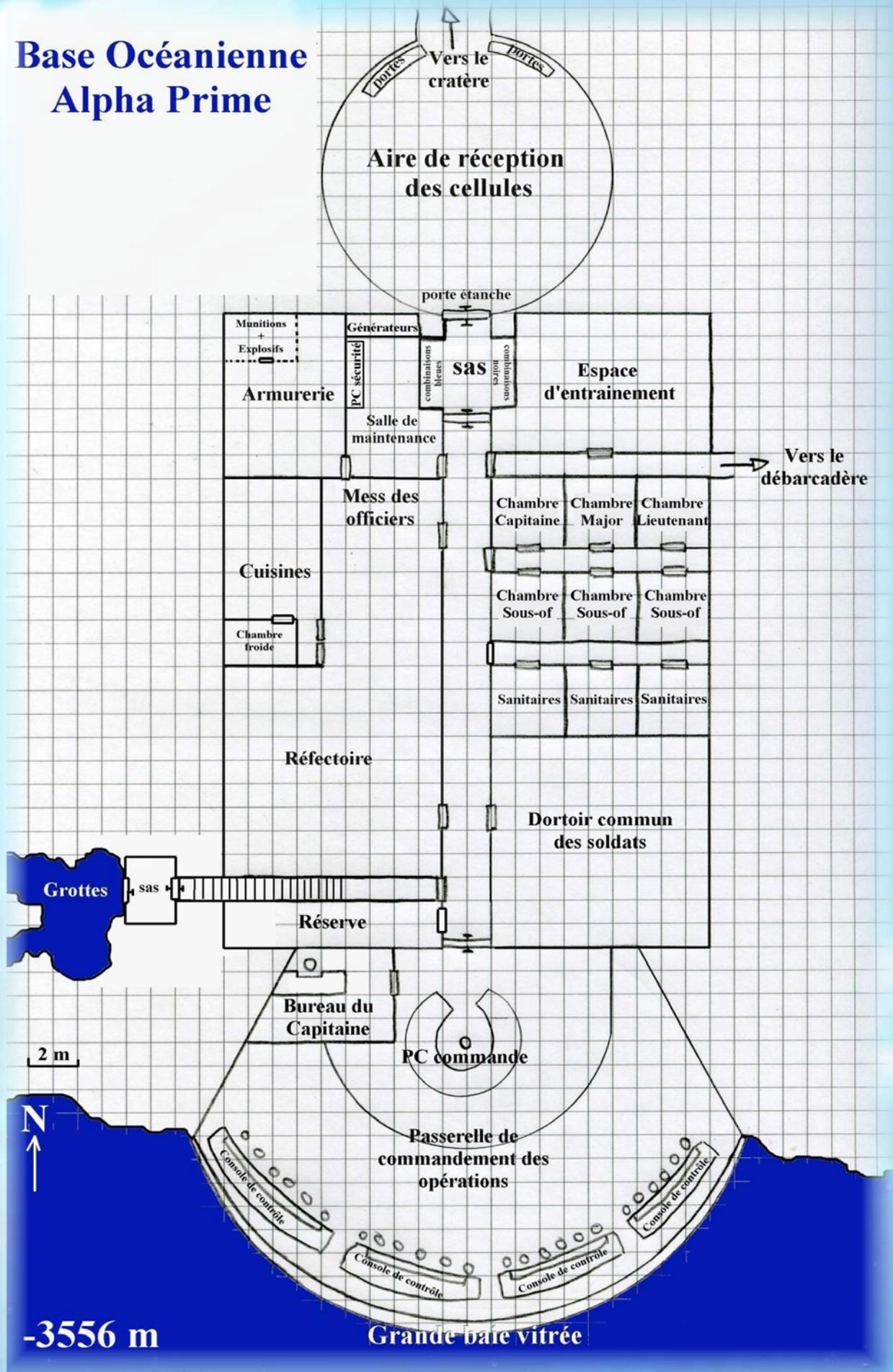
Une fois les prisonniers habillés d'une tenue bleue foncée et chaussés de ridicules bottines plastiques, les gardes les conduisent à leur supérieur. Mais avant, ils traversent un long couloir de deux mètres de large jouté de neuf portes, l'ensemble rappelant l'intérieur d'une base militaire mais d'un autre temps.

Note : D'ailleurs, tout au long de cette aventure, n'hésitez pas à leur faire subtilement remarquer à vos joueurs que les installations, les combinaisons, les uniformes... ont l'air de provenir d'une époque passée. Comme si tout ce qui se trouvait autour d'eux datait d'au moins 180 mériums.



L'adorable chalios géant !

Base Océanique Alpha Prime



SOLDATS DE LA BASE

Profession : militaires océaniques.

FORCE MENTALE :			22
Analyse de situation	28	50%	
Perception	30	52%	
Résistance Mentale	22	44%	
Vigilance	28	50%	
PHYSIQUE :			30
BD	+3		
Combat (Cogne)	38	68%	
Course/Discrétion	31	61%	
Esquive	41	71%	
Résistance Physique	37	67%	
HABILITÉ :			37
Armes à distance	40	77%	
Armes de mêlée	42	79%	
Armes lourdes	31	68%	
Lancer	25	62%	
FACTEUR CHANCE :			24

Armes : Couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
MAT25 (Dom : 4D10 + 3)
Python 3 (Dom : 3D10 + 2)

Matériel : combinaison noire intégrale (Protection : 5 PL/4 PS, +10% en Discrétion), communicateur.

Génétique : vision nocturne et aquatique.

TECHNICIENS DE LA BASE

Profession : techniciens militaires océaniques.

FORCE MENTALE :			29
Perception	42	71%	
Résistance Mentale	45	74%	
PHYSIQUE :			20
BD	+1		
Combat (Cogne)	22	42%	
Course/Discrétion	27	47%	
Esquive	21	41%	
Résistance Physique	11	31%	
HABILITÉ :			30
Armes à distance	20	50%	
Armes de mêlée	18	48%	
FACTEUR CHANCE :			26

Armes : Python 3 (Dom : 3D10 + 2)

Matériel : combinaison noire intégrale (Protection : 5 PL/4 PS, +10% en Discrétion), communicateur.

Génétique : vision nocturne, vision aquatique et perception assidue.

LA PASSERELLE DE COMMANDEMENT

Il s'agit d'un vaste espace ouvert sur l'extérieur grâce à une immense baie vitrée en arc de cercle. C'est ici que ce déroule une bonne partie des opérations offensives contre l'armée subabyssienne dans le secteur d'Iglur (cité mouvante de 32 000 habitants, essentiellement des marins et des pirates).

La pièce, construite sur deux niveaux, se compose d'un PC commande ainsi que quatre imposantes consoles de contrôles pouvant accueillir six opérateurs chacune. Pour l'époque, c'est le top du top en matière de technologie. Une trentaine de personnes évolue dans cette sphère, dont une moitié de techniciens militaires non armés. De nombreuses données, plans, graphiques, vidéos sont projetés sur la baie vitrée qui s'avère en fait être un immense écran.

Les personnages rencontrent le responsable des opérations, le Capitaine James Matthews, 45 mérimus, un solide gaillard à la voix très rauque. Sans prendre des pincettes, il aborde les personnages en les traitants d'espions à la solde des Subabyssiens. Après quoi, il pose les questions suivantes et attend qu'on y réponde. Au ton employé, il ne vaut mieux pas le prendre pour un imbécile.

- *Nom, prénom, matricule ? Quelle est votre mission ? Qui est votre supérieur ? Quel est votre point d'extraction ?*

Après quoi, les soldats accompagnent nos prisonniers au sas donnant sur les grottes immergées (deuxième porte à gauche en sortant).

L'ÉVASION

Quelques minutes plus tard, les personnages se retrouvent dans une petite pièce, en contrebas d'un sombre escalier. Leur escorte se compose de trois soldats armés mais assez peu pressés d'en finir, surtout s'il y a des femmes parmi les personnages... De quoi changer leur quotidien.

Le sas étroit de 6 m² accueille six combinaisons de camouflage type DP9 prêtes à l'emploi. Pendant que deux soldats s'occupent des femmes, le dernier monte la garde sur le seuil de la porte étanche, tenant en respect les hommes avec son MAT 25.

Il s'agit de présent d'agir vite, car une fois leur besogne terminée, les soldats abattront froidement les personnages d'une balle dans la tête. À eux donc de comprendre la gravité et l'urgence de la situation en agissant vite, sachant que ceux occupés à violenter les femmes n'ont pas leurs armes en main.

CAPT. JAMES MATHIEWS

Profession : militaire océanique.

FORCE MENTALE :			28
Analyse de situation	38	66%	
Perception	50	88%	
Résistance Mentale	45	73%	
Vigilance	38	88%	
PHYSIQUE :			36
BD	+(1D10+2) x2		
Combat (Close)	50	86%	
Course/Discrétion	33	69%	
Esquive	41	77%	
Résistance Physique	47	83%	
HABILITÉ :			41
Armes à distance	50	91%	
Armes de mêlée	45	86%	
Armes lourdes	41	82%	
Lancer	35	76%	
FACTEUR CHANCE :			34

Armes : Couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
Traqueur bricolé (Dom : 4D10 + 3)

Matériel : uniforme, veste en fibres de titane, communicateur.

Génétique : vision nocturne, vision aquatique, réflexes de combat, force développée, ergots rétractables, amplification des réflexes (x 2).

Quoiqu'il se passe dans cette pièce exigüe, au moindre problème, le soldat sur le seuil de porte s'enfuit en bloquant la porte étanche.

Après quoi, si ces deux collègues sont morts, il actionnera les vannes et le sas commencera à se remplir d'une eau glacée provenant de la zone des grottes. Les personnages disposent donc de moins de trois minutes pour s'équiper entièrement d'une combinaison de Camouflage modèle DP9 (jet de Plongée à -10%). Un échec indique que le personnage, prit de vitesse, doit finir de s'équiper en apnée (jet de Capacité pulmonaire à -10% ou sous Physique x 1). Si ce second jet est aussi un échec, appliquez les dommages d'une noyade. Espérons que ces compagnons lui tendent un détendeur de secours.

Le soldat part à toute allure prévenir ses supérieurs, les personnages n'ont d'autre choix que d'ouvrir la porte étanche et de fuir dans les grottes immergées.

Note : Si les joueurs ne le comprennent pas d'eux-mêmes, faites leur remarquer qu'au début de cette étrange histoire, ils étaient dans des cellules en acier transparent entourées de chaliots géants. Il vaudrait mieux faire très attention si ces cavernes débouchent à l'extérieur...



LES GROTTES

La zone des grottes immergées est un lieu fantomatique, aux eaux claires comme du cristal, sans aucune vie. Même en faisant attention, sans fil d'Ariane pour se repérer, on peut s'y perdre en quelques minutes, les boyaux succédant aux cavernes dans un incroyable effet mimétique.

La peur, petit à petit, envahie les esprits. Les heures passent comme des minutes, et les jauges de pentrogène ne cessent de diminuer. Toujours pas de sortie, l'angoisse monte, les personnages deviennent nerveux, agressifs. Ce labyrinthe aura-t-il raison d'eux ?

Ce passage doit être oppressant pour les joueurs, les heures défilent, et rapidement, il ne reste plus qu'une heure d'autonomie. À ce moment précis, vous devez vous efforcer de séparer les personnages, le but étant qu'ils se fassent neutralisés par un groupe de quatre Guerriers des profondeurs qui se cachent dans les grottes. Cela ne devrait pas poser trop de problème, ces types-là étant des ombres parmi les ombres et connaissant bien la topographie des lieux. Maîtres de l'embuscade, rapides et silencieux à la fois, leur objectif n'est pas de tuer ces étrangers mais les capturer pour les interroger.

LES GUERRIERS DES PROFONDEURS

Il y a une journée que ce groupe composé de quatre combattants chevronnés se dissimulent dans ce réseau. Ils attendent le bon moment pour attaquer la base, à l'affût du moindre plongeur qui s'aventurerait dans leur secteur.

Les guerriers amènent les personnages dans un camp de fortune : une zone au fond d'un étroit boyau dans lequel ils ont stocké du matériel dont quelques bouteilles de pentrogène.

Les personnages se réveillent, encore groguis de leur première rencontre avec les redoutables Guerriers des profondeurs. Les bouteilles finissent de se vider, il reste moins de 30 minutes d'autonomie. Il va falloir se montrer très convainquant avec les Subabyssiens ou bien la fin pourrait être tragique, ces derniers étant assez cruels pour laisser les personnages à leur triste sort : mourir étouffé. Le fait que les personnages connaissent l'existence d'un sas étanche conduisant à la base et une partie des effectifs qui s'y trouve pourrait bien jouer en leur faveur. En échange de leur collaboration, les guerriers dont le chef se nomme Silver, acceptent de leur fournir à chacun une bouteille de pentrogène BP1, soit 20 UR d'autonomie supplémentaire.

TETSUO, BORIS, EGUN, KENSHIN

Guerriers des profondeurs

Militaires subabyssiens, tendance commando.

FORCE MENTALE : 34

Analyse situation	45	79%
Commandement	28	62%
C. stratégies guerrières	31	65%
Perception	50	84%
Résistance Mentale	50	84%
Vigilance	45	79%

PHYSIQUE : 46

BD	+1D10+2	
Combat (Close combat)	50	96%
Course	45	91%
Discrétion	50	85%
Esquive	50	90%
Résistance Physique	50	90%
Spécialisation Valkyrie	50	90%

HABILITÉ : 45

Armes à distance	50	93%
Armes de mêlée	50	93%
Armes lourdes	50	93%
Lancer	45	88%
Spécialisation Maestro	50	93%

TECHNIQUE : 27

Explosifs	50	82%
Survie	50	82%

FACTEUR CHANGE : 45

Armes :

44 magnum bricolé (Dom : 5D10+2)
MAT 25 bricolé (Dom : 5D10+1, balles ex.)
Couteau de guerre bricolé (Dom : 4D10+1+BD)
1 kg de plastic + détonateurs
2 grenades liquides

Combinaison : Valkyrie.

Génétique : amplification des réflexes (x 2), amplification musculaire (x 2), réflexes de combat, endurance exceptionnelle, contorsion, résistance cutanée, vision nocturne, vision aquatique.

Perles : 1 bleue, 2 vertes.

À présent, la difficulté consiste à retrouver le chemin du sas étanche à travers les méandres de ces cavernes. Un jet sous Force Mentale x 1 (mémoire) permet d'y revenir en moins d'une heure (deux heures en cas d'échec).

Les guerriers s'occupent d'ouvrir le sas sans le détruire, il faut entrer dans la base discrètement. En fait, leur principal objectif consiste à récupérer l'amiral subabyssien Kôshirô détenu prisonnier dans les mêmes cellules dans lesquelles se trouvaient les personnages au début de cette histoire. D'ailleurs, Tetsuo questionnera les personnages à ce sujet, il veut tout savoir sur cette prison. Mettre hors d'état de nuire la base Alpha Prime est en réalité un objectif secondaire.

CAMOUFLAGE DP9

Domaine d'utilisation : militaire.

Maniabilité : -10%.

Immersion maximale : -3550 m.

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

Type d'arme(s) : aucune.

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

Type d'énergie : propergol liquide.

Autonomie en autarcie : 20 UR.

Protection : 4.

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

Notes : autonomie de 4 h pour le camouflage actif après quoi il faut refaire de plein de propergol. Ce camouflage, qui fonctionne sur le même principe que le caméléon, offre un bonus de +10% en Discrétion de jour et +20% la nuit. Les premiers modèles DP9 ont été produits à partir du début mérium 178 et représente une petite révolution dans le domaine des combinaisons militaires.

PRIX : 17 000€



Note : Il se peut que durant ce passage, certains de vos personnages d'origine océanienne ou sumérienne n'apprécient pas de collaborer avec ce qui représente pour eux l'ennemi d'avant. Cela peut créer des situations des plus intéressantes...

L'ATTAQUE

Les Guerriers des profondeurs forment à présent deux groupes, chacun constitué de personnages accompagnés de deux militaires. Le premier groupe représenté par Silver et Boris, va se diriger vers l'aire de réception des cellules et tenter d'extraire l'amiral Kôshirô. Le second groupe, composé d'Égun et de Kenshin vont quant à eux s'occuper des militaires présents dans la passerelle de commandement. Les personnages peuvent librement mais équitablement se répartir entre les deux escouades.

La suite de l'attaque n'est en fait qu'une promenade de santé pour des troupes d'élite comme les Guerriers des profondeurs. De plus, n'importe quel stratège vous le dira, la surprise demeure l'un des avantages les plus intéressants lors d'un affrontement. À titre de rappel :

- **Passerelle de commandement :** 15 militaires équipés de Python 3 et de MAT 25 dont les officiers et 15 techniciens armés de Python 3.

- **Reste de la base :** 15 soldats dont un en permanence dans l'armurerie et deux au PC sécurité. Les autres sont répartis entre le réfectoire, la salle d'entraînement et le dortoir commun. En dehors des trois premiers soldats qui ont toujours leurs armes sur eux, la moitié des troupes restantes ne sont équipées que d'un Python 3, le MAT 25 étant resté à l'armurerie.

En fait, l'attaque de la passerelle risque d'être des plus violentes : si Égun et Kenshin tombe sur une résistance trop importante, ils n'hésiteront pas un seconde avant de lancer une grenade liquide. Une solution simple et efficace qui a le mérite de mettre tout le monde d'accord !

L'assaut du restant de la base peut également se dérouler très vite, les soldats ne s'attendant pas du tout à subir l'attaque d'un commando subabyssien. Tetsuo et Boris devraient donc sans trop de problème atteindre l'aire de réception. Après, il suffit de capturer un soldat et de le questionner un peu pour connaître l'emplacement et le numéro de la cellule de l'amiral. Un simple jet d'Informatique enclenche la commande des robots qui ramène quelques minutes plus tard la bulle. Les Guerriers extraient la cible, visiblement abasourdie par le temps passé en détention.

Dès que les personnages sont sur le point de quitter la base, par les grottes, par les prisons ou par le débarcadère, les mouvements deviennent lents et pénibles. Les choses se ralentissent comme par magie, les balles semblent figées dans l'air... Soudain, tout devient trouble puis obscur pour les personnages, ils se paralysent avant de s'évanouir.

« Fin de la simulation. »

Quelques minutes s'écoulent, le silence...

Comme venant de loin, deux voix masculines au fort accent subabyssien se font entendre, murmure distant, bruit d'un étrange dialogue aux portes de l'inconscience.

- Voix #1 : *le programme T1502 est une réussite mon capitaine.*
- Voix #2 : *le sais lieutenant, une véritable œuvre d'art numérique.*
- Voix #1 : *j'ai du mal à trouver les mots mon capitaine. Que faisons-nous des cobayes ? Doit-on les éliminer ?*
- Voix #2 : *pas cette fois-ci, cela paraîtrait trop suspect. Non, jetez leur corps non loin d'un hôpital, quelqu'un les ramassera bien.*
- Voix #1 : *vous êtes trop bon mon capitaine.*
- Voix #2 : *je sais lieutenant, je sais. C'est mon côté humain (rires).*

Les personnages se réveillent, 24 heures plus tard, dans un lit de l'hôpital central de Mercadis. Leurs blessures ont été pansées, ils ne garderont aucune séquelle de ce regrettable incident. L'attentat du FLM, s'il ne s'agit pas d'un coup monté par l'armée, a causé 26 morts ainsi que 34 blessés toujours en état grave. Tout le monde le dit que la restauration rapide n'est pas bonne pour la santé !

Inutile de chercher à trouver les responsables de toute cette affaire, ils sont bien trop forts et protégés.

Même s'il s'agit d'une simulation virtuelle, l'expérience acquise par les personnages reste valable à ceci près qu'ils ne peuvent progresser que dans les aptitudes ayant été employées au cours de cette aventure et ayant reçu au moins une réussite. Les réussites suivantes ne peuvent donc être réparties que dans ces aptitudes, l'excédent ou la totalité pouvant toujours être placé en réserve.

Note : La date choisie pour cette simulation n'est pas un hasard. En effet, au déclin de flo 179, divers mouvements de résistance font subir de sérieux dégâts (sabotages, évasions, détournements...) aux troupes subabyssiennes. Cette date sonne comme le début officiel de la contre-attaque océanienne et signe l'enlèvement d'un conflit qui deviendra bientôt mondial. C'est également à partir de ce moment, sous le commandement du capitaine James Matthews,

qui deviendra rapidement amiral et le héros de guerre connu par ses ennemis sous le nom de Sea Snake, que les forces sumériennes décideront d'agir. Quatre mériums plus tard, ce sera à leur tour d'être envahie par un Haïguer Dodovan prit d'une soif de conquête sans limite, qui bien plus tard causera sa perte et la fin de cette terrible guerre.

Réussites supplémentaires :
entre 12 et 15.

Une croix dans une caractéristique au choix du PJ.

