

SUBABYSSE

LE JEU DE RÔLE ABYSSAL



Avertissement : ce scénario est le premier que j'ai écrit pour Subabyssse. Cette courte histoire, inspirée par le manga Cobra, le rugby, plonge les personnages au cœur de ce sport violent qu'est le roquetball. Pour arriver à leurs fins, ils devront affronter la meilleure équipe de Subabyssse, les All-red sharks.

SCÉNARIO : HIT GAMES

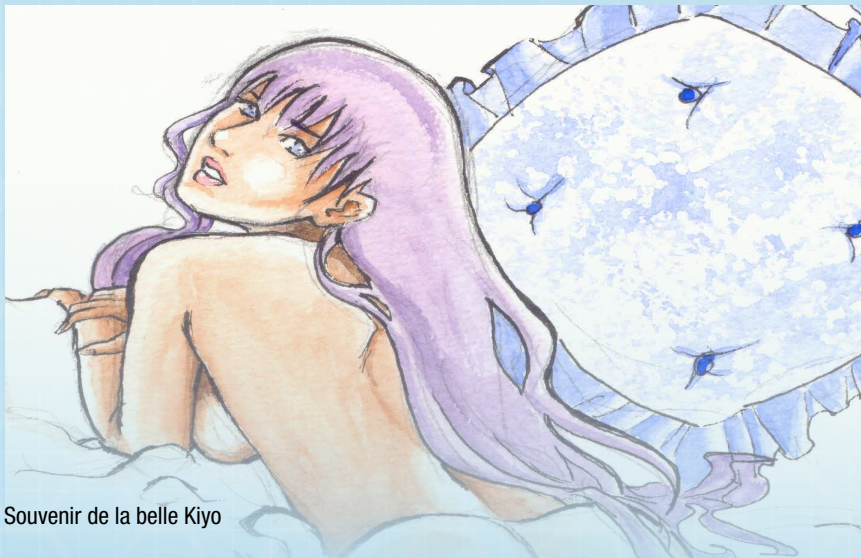
INTRODUCTION

L'un des personnages reçoit un mail (voir ci-dessous) d'une ancienne petite amie à lui, Kiyo Kimori, une policière subabyssienne dont il garde un bon souvenir et une photo sexy sur son téléphone.

« Salut, comment ça va mon ami ? Cela fait vraiment longtemps que je n'avais pas eu de tes nouvelles. J'espère que tu n'en as pas profité pour me faire des infidélités. T'inquiète, je plaisante... Je sais que tu vas trouver ça bizarre que je reprenne contact avec toi après autant de mérimus, mais j'ai besoin de ton aide car je suis vraiment dans la merde. Est-ce que tu pourrais me rejoindre au Dauphin noir à Mercadis dans deux lectras ? C'est un bar miteux, mais on peut y discuter tranquillement. J'aurais aussi besoin que tu me dégotes quelques gars solides en qui tu as toute confiance. Merci d'avance. Je t'attends, bisou. »

Kiyo Kimori

Note Pour les autres membres du groupe, il faut espérer que le personnage les contacte sachant que l'idéal serait qu'ils soient déjà ensemble (sur le Deepsea, par exemple).



Souvenir de la belle Kiyo

AU DAUPHIN NOIR

Le Dauphin noir est un bar d'assez mauvaise réputation qui sert aussi de discothèque et d'hôtel de passe. Pour les besoins de votre campagne, il peut se situer dans n'importe quelle cité, mais de préférence sur Subabyse. Pour entrer, il faut soit avoir un Physique imposant (d'au minimum 35), soit un Charisme extérieur supérieur à 75%, soit être une fille, soit payer le videur (25€).

À l'intérieur, la drogue circule facilement et les personnages peuvent en acheter sans problème. Un jet sous Commerce Normal permet d'évaluer le prix et de savoir s'il s'agit de sargasse de bonne ou de mauvaise qualité (110€ pour de la qualité moyenne, 60€ pour de la qualité

inférieure). Si le personnage rate vraiment son jet de Commerce, il se verra refilet de la mauvaise qualité ou une drogue beaucoup plus forte que ce qu'il avait prévu. Attention aux effets secondaires !

À priori, Kiyo est en retard. Mais un jet de Perception Normal, pour celui qui sait à quoi elle ressemble, permet de la repérer dans un coin tranquille du bar. Elle est assise seule à une table en train de siroter un verre de clathrina. Après les formules de politesse d'usage, Kiyo, plutôt tendue, leur explique l'objet de leur présence :

« Voilà le problème : mon supérieur direct, le district Misato, m'a chargé d'une mission qui nécessite une aide extérieure, et c'est pour ça que j'ai pensé à toi mon ami. Voilà en quoi cela consiste : tu connais certainement la célèbre équipe de roquetball, les All-reds sharks. Son propriétaire, Samuel Bélinger, a décidé de l'opposer aux meilleures équipes du pays en organisant un immense tournoi qui se déroulera dans son stade privé, à Mercadis, d'ici une journée. Nous savons que Bélinger se livre à tout un tas d'activités illégales. Mais dernièrement, il aurait dérobé les plans d'une toute nouvelle arme au centre de recherche de la police de

Cela reviendrait un peu à annuler les J.O. en pleine compétition.

Officiellement, vous êtes engagés pour participer au tournoi et vous avez fait une demande de joueurs auprès de Bélinger afin de compléter votre équipe. Il faudra d'ailleurs lui trouver un nom et désigner un capitaine.

Pour finir, évitez de vous faire capturer car la mission n'a rien d'officiel. Je ne pourrais donc rien pour vous. Vous toucherez 5000€ de plus (par personne) à la fin de la mission et beaucoup plus si vous gagnez la finale. »

MERCADIS

Cité de plus de 200 000 habitants, très active ces dernières semaines. De type bulle et très tournée vers le commerce, les personnages peuvent trouver absolument tout ce qu'ils veulent, même certains produits illégaux sur le marché noir comme des armes militaires ou antiques. Au cœur de la ville s'élève le plus grand stade sportif de tous les temps, pouvant accueillir jusqu'à 35 000 personnes. Le complexe (stade + immeuble permettant de loger les athlètes) dispose entre autres du matériel dernier cri en ce qui concerne les médias : télévisions holographiques (de grands tubes remplis d'eau de mer dans lesquels passent des rayons de lumière créant ainsi les images), hauts parleurs permettant d'obtenir un son 3D HD, caméras volantes, radios...

À leur arrivée, les personnages sont accueillis par Yuma Rinaco, agent de sécurité. C'est elle qui leur fait visiter les locaux. Chaque équipe dispose de chambres doubles confortables et d'un accès illimité aux salles d'entraînement. Le capitaine de l'équipe des personnages est invité à suivre Yuma afin de rencontrer M. le directeur pour régler les derniers détails avant le début du tournoi. Inutile de préciser qu'à l'intérieur complexe, il est impossible de faire entrer des armes.

Rencontre avec le directeur

Le bureau du directeur se trouve tout au sommet du stade ce qui lui permet d'avoir une vision inégalée pendant les matchs. L'intérieur est plutôt luxueux avec d'immenses aquariums panoramiques accueillant des poissons exotiques rares. Bélinger a une quarantaine de mérimus, brun, grand, large d'épaules et d'origine métissée.

L'accueil, plutôt cordial, a le mérite de plonger le personnage directement dans l'ambiance :

« Bonjour, vous êtes sans doute monsieur (nom du personnage) et vous représentez l'équipe (nom de l'équipe des personnages). Bienvenu dans le plus grand tournoi de roquetball de Subabyse. Je suis votre hôte, Samuel Bélinger et propriétaire de la meilleure équipe du monde, les All-reds sharks. Ne

soyez donc pas trop téméraire si vous voulez finir ce tournoi en un seul morceau. Mlle Rinaco m'a fait part de votre besoin de joueurs pour compléter votre équipe. Pas de problème, nous disposons d'un important vivier dans lequel vous pourrez vous servir. Un dernier détail, en cas de blessés ou de morts, il y a une excellente infirmerie. Si vous avez besoin d'autre chose, adressez-vous à Mlle Rinaco. Merci et bonne chance. »

Le personnage est alors invité à sortir sans qu'on lui laisse le temps d'en placer une. Bélinger est un homme d'affaires très occupé, surtout en ce moment.

L'arrivée des All-reds sharks

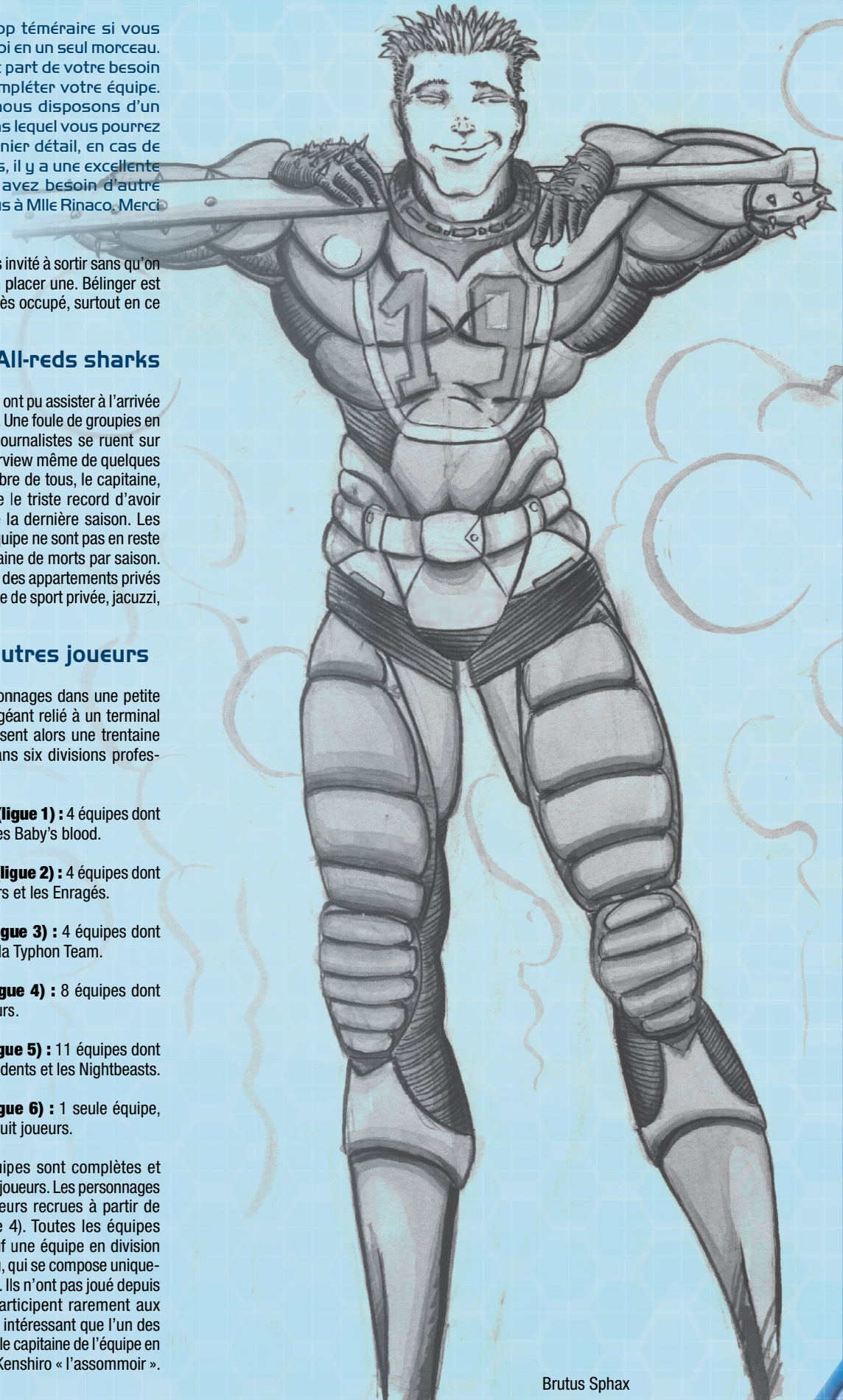
Les autres personnages ont pu assister à l'arrivée triomphale des All-reds. Une foule de groupies en délire les attend. Les journalistes se ruent sur eux pour avoir une interview même de quelques secondes. Le plus célèbre de tous, le capitaine, Brutus Sphax, possède le triste record d'avoir tué 24 joueurs lors de la dernière saison. Les autres membres de l'équipe ne sont pas en reste avec un actif d'une dizaine de morts par saison. L'équipe est logée dans des appartements privés avec salon luxueux, salle de sport privée, jacuzzi, masseuses sexy...

Le choix des autres joueurs

Yuma conduit les personnages dans une petite salle devant un écran géant relié à un terminal informatique. Apparaissent alors une trentaine d'équipes réparties dans six divisions professionnelles.

- **Division écarlate (ligue 1)** : 4 équipes dont les All-reds sharks et les Baby's blood.
- **Division pourpre (ligue 2)** : 4 équipes dont les Arracheurs de cœurs et les Enragés.
- **Division rouge (ligue 3)** : 4 équipes dont les Anges de la nuit et la Typhon Team.
- **Division noire (ligue 4)** : 8 équipes dont les Pieuvres et les Tueurs.
- **Division bleue (ligue 5)** : 11 équipes dont les Orques, les Claque-dents et les Nightbeasts.
- **Division verte (ligue 6)** : 1 seule équipe, sans nom, formée de huit joueurs.

Les 12 premières équipes sont complètes et refusent de prêter leurs joueurs. Les personnages vont devoir chercher leurs recrues à partir de la division noire (ligue 4). Toutes les équipes possèdent un nom sauf une équipe en division verte, le plus bas niveau, qui se compose uniquement de huit membres. Ils n'ont pas joué depuis plusieurs déclins et participent rarement aux entraînements. Il serait intéressant que l'un des personnages connaisse le capitaine de l'équipe en question qui s'appelle Kenshiro « l'assommoir ».



Brutus Sphax

Il y a une dizaine de mérimums à présent, un célèbre pirate subabyssien se faisait appeler « l'assommoir ». Il écumait les mers à bord d'un redoutable aquajet qui se nommait le Kraken. Il disparut mystérieusement avec son équipage alors qu'une partie de la flotte subabyssienne était à ses trousses. Dès lors, on n'entendit plus parler de lui.

Si les personnages manifestent un intérêt pour ces joueurs, Yuma leur explique que ce sont des brutes indisciplinées qui n'obéissent à personne. D'après elle, il n'y a que peu de chances pour qu'ils acceptent. L'équipe est retranchée dans les sous-sols du stade, un endroit où l'on évite d'aller se promener. Yuma accepte de conduire les personnages jusqu'à leur repère, devant une porte blindée. Elle leur remet la clé et file rapidement.

La rencontre

La porte s'ouvre sur un lieu mal éclairé et crasseux dont le sol, jonché d'ordures, laisse deviner depuis combien de temps personne n'a mis les pieds ici. Les personnages sont accueillis fraîchement par un petit groupe d'individus plutôt menaçant. Les insultes fusent et certains s'apprentent à en venir aux mains jusqu'à ce que l'un des personnages soit reconnu par Kenshiro. À vous de déterminer le niveau de leur relation (connaissance, ami, famille...) mais il vaut mieux qu'elle soit bonne.

Après de chaleureuses retrouvailles, les personnages vont devoir les convaincre de participer au tournoi. Et comme la plupart des membres de cette équipe a eu de récents problèmes avec la justice, cela ne sera pas facile de les faire changer d'avis. Cependant, la seule chose qu'ils haïssent encore plus que la police, ce sont les joueurs de la All-red sharks et en particulier Sphax. Tous ont une bonne raison de leur en vouloir et c'est à cette seule condition, c'est-à-dire de se venger d'eux, qu'ils acceptent de sortir de leur trou pour jouer au roquetball aux côtés des personnages. Même une forte somme d'argent ni changera rien.

ÉQUIPE DES PERSONNAGES

- | | |
|----------------------------|--------------|
| 1- Kenshiro « l'assomoir » | Capitaine |
| 12- « Chrono » | Lanceur |
| 13- « Eagle 4 » | Receveur |
| 23- « Snake » | Premier but |
| 34- « Jungle » | Deuxième but |
| 45- « Killer » | Arrêt court |
| 56- « Morbide » | Voltigeur |
| 99- « Silk » | Voltigeur |

ÉQUIPE DES ALL-REDS

- | | |
|----------------------------|---------------|
| 1- « Brutus » Sphax | Capitaine |
| 2- Sato Yomashi | Receveur |
| 3- Yugo « Bras d'acier » | Lanceur |
| 4- Bellan « le Barbare » | Premier but |
| 5- Akira Nogara | Deuxième but |
| 6- Merry Jasper | Troisième but |
| 7- Bifwanck « le Viking » | Arrêt court |
| 8- Arkasi « Gant d'or » | Voltigeur |
| 9- Pragloc « le Doc » | Voltigeur |
| 10- Kanawa « le Samourai » | Voltigeur |

Remplaçants :

- | | |
|-------------------------------|------------------------|
| 23- Jinak « Mach » | 2 ^e lanceur |
| 31- Kéléma « l'Enfer vivant » | Polyvalent |
| 34- Hardreck « Frapdur » | Polyvalent |
| 99- Koshiro Namako | Polyvalent |
| John Steiner | Coach |

LECTRA 1

Lever à sept heures du matin, petit déjeuner copieux, choix du matériel, entraînement... Le tournoi commence dès le début de la journée. Retransmis en direct sur la HTV1, les organisateurs, accompagnés de M. le maire, Arthur Klink, tirent les matchs de poule. 32 équipes de 6 divisions vont s'affronter dans 4 poules (A, B, C, D) de 8 équipes. Les matchs se joueront en plusieurs manches mais à élimination directe.

C'est une équipe de la poule A, les Tueurs, de la division noire, qui ouvre le tournoi en remportant son match contre les Nighthbeasts de division bleue.

Pour la première rencontre de la poule C, l'équipe des personnages affronte les Typhon Team puis dans l'après-midi, celle des Anges de la nuit (à condition de gagner le premier match). Celui qui remporte ce second match sort premier de sa poule. En cause, une tricherie entre l'équipe des Enragés et des Orques qui avaient introduit des armes blanches sur le terrain. Sanction : élimination directe des deux fautifs. Une prime de match de 25 000€ est versée à chaque équipe championne de poule.

Le soir, l'équipe des personnages croise les All-reds au grand complet dans les douches ou dans les salles de massage. Ces derniers cherchent clairement la bagarre mais il vaut mieux l'éviter car cela peut être une cause de renvoi. Du moins, pour l'équipe qui a commencé et tout le monde témoignera contre celle des personnages. Le statut de stars internationales des All-reds les rend quasi-intouchables. Les comptes se régleront sur le terrain...

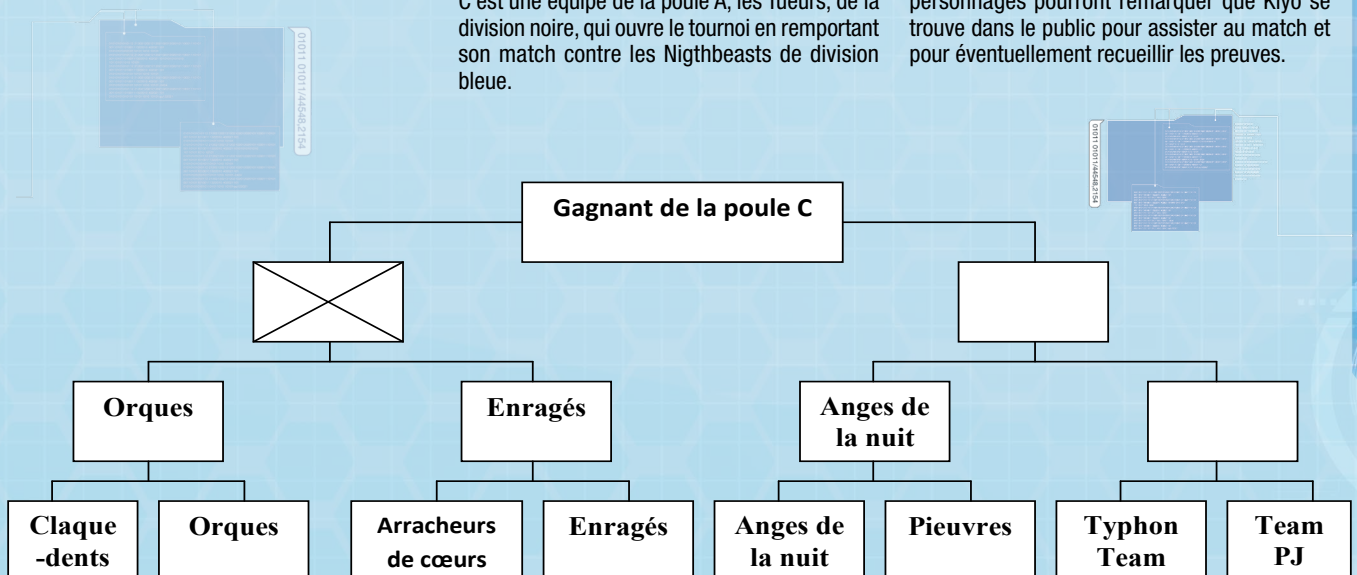
LECTRA 2

Les autres matchs des poules se déroulent et les personnages ont quartier libre pour cette seconde journée. Les All-reds remportent la finale de la poule A, les Baby's blood, celle de la poule B, et les Arracheurs de dents, celle de la poule D.

Par conséquent, l'équipe des personnages affrontera les Baby's blood en demi-finale et s'ils gagnent, peut-être les All-reds. Dans tous les cas, ils seront harcelés toute la journée par les journalistes et par tout un tas de groupies fanatiques peu farouches prêtes à coucher avec leurs idoles. Impossible d'aller fureter pour trouver les preuves demandées par Kiyo.

LA FINALE

Inutile de préciser que le stade est complet pour la finale. Sur un jet de Perception à -20%, les personnages pourront remarquer que Kiyo se trouve dans le public pour assister au match et pour éventuellement recueillir les preuves.



Mais pendant de temps...

Il ne faut pas oublier que les personnages ont une mission à remplir pendant ce tournoi, à eux de trouver le moment opportun pour agir, sachant que les gardes seront très occupés durant la finale (surtout à la regarder !).

Si les personnages cherchent un peu, ou plus simplement, s'ils observent discrètement le directeur ou l'un de ses hommes de main, ils pourront découvrir l'existence d'un passage secret dans les sous-sols du stadium. Il s'agit en fait d'une porte qui ressemble à celle d'un placard de maintenance, mais en permanence fermée. Si les personnages passent devant et réussissent un jet de Fouille à -20% (ou Normal s'ils ont conscience de son existence), ils remarquent alors un boîtier électronique contrôlant probablement son ouverture (ce qui est plutôt louche pour un simple placard). Le système est compact, discret et assez efficace (jet de Piratage à -20%).

Derrière se trouve un couloir long d'une vingtaine de mètres qui débouche sur une grande salle contenant des caisses. À mi-distance du couloir, les personnages découvrent deux portes blindées. Derrière celle de droite se trouve une pièce exigüe donnant sur un mur d'écrans. Il s'agit de la salle dédiée à la télésurveillance des quartiers des joueurs et en particulier de l'équipe des All-reds. En prenant le temps d'examiner les enregistrements, il est tout à fait possible de trouver quelques vidéos compromettantes pour cette équipe (drogues, prostitution, dopage, débauche...).

La porte blindée de gauche mène sur un petit entrepôt faisant office d'armurerie. À l'intérieur, les personnages trouvent : 30 couteaux de guerre, 3 grenades liquides, 3 Cobras, 5 MAT 25, 3 Berserkers, 2 vestes en fibres de titane, 10 grenades lacrymogènes et 3 masques à gaz. Il y a également 3 combinaisons anti-émeute du GIA équipant des mannequins.

L'ouverture des portes blindées prend au minimum cinq minutes et demande un jet de Piratage à -10%. Heureusement pour les personnages, il n'y a pas de système d'alarme dessus.

La grande salle contient tout l'équipement sportif de l'équipe championne et si les personnages cherchent un peu plus, ils découvrent des doses d'une drogue dissimulées dans les manches des bates. Une étude poussée sur un aqua-ordinateur d'analyses scientifiques (jet d'Informatique à -20%) permet d'identifier une variété de sargasse inconnue ne laissant aucune trace dans l'organisme. Une telle prouesse technologique n'a pas de prix ! Malheureusement pour les personnages, le simple fait d'en posséder quelques doses ne permet pas de la dupliquer. Pour cela, il faudrait la formule chimique... possession de Bélinger et sous bonne protection.

Au fond de la grande salle, derrière pas mal de caisses et d'objets inutiles, se trouve une troisième porte blindée. Elle conduit sur une

passerelle suspendue par d'épais câbles en acier au-dessus d'un vide dont on ne voit pas le fond. Au choix du MJ de mettre ce qu'il veut dedans : de l'eau, rien, des requins, les égouts... Petit problème par contre, deux gardes armés surveillent cet accès. Il faudra s'en débarrasser pour accéder à la suite.

HOMMES DE MAIN (x 2)

Profession : hommes de main subabyssiens.

FORCE MENTALE :			29
Perception	32	61%	
Résistance	20	49%	
Vigilance	36	65%	
PHYSIQUE :			35
BD	+1D10 + 1		
Combat (Cogne)	40	75%	
Discrétion	30	65%	
Esquive	40	75%	
Résistance	35	70%	
HABILETÉ :			35
Armes à feu terrestres	50	85%	
Armes tranchantes	35	70%	
Missiles/Bombes	35	70%	
Précision/Lancer	10	45%	
FACTEUR CHANCE :			35

Armes : Cobra (Dom : 5D10)
Rapace 2 (Dom : 3D10)
Couteau de guerre (Dom : 3D10 + 3 + BD)
Protection : veste en fibres de titane.
Matériel : une grenade fumigène, une grenade lacrimogène et un masque à gaz.
Génétique : vision nocturne et réflexes de combat.

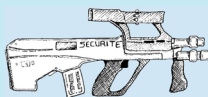
L'autre bout de la passerelle est relié à une sphère métallique de 5 m de diamètre au milieu de laquelle trône un super aqua-ordinateur. L'ouverture de la porte demande un jet de Piratage à -40% ou d'autres moyens (explosifs, la carte d'accès de Bélinger, un bon chalumeau...).

Par contre, l'intérieur de la salle est surveillé par des caméras cachées au plafond. À partir du moment où les personnages entrent, une alarme prévient Bélinger que quelqu'un se trouve dans la salle du terminal. Il reconnaît sans mal les personnages et décide de ne pas intervenir tant que le tournoi n'est pas terminé. Il demande donc au capitaine de l'équipe des All-reds de régler leur cas au cours du match suivant (ou de la finale).

Entrer dans le terminal nécessite un jet de Piratage à -30% pour extraire les informations relatives aux opérations illégales de Bélinger. Cette manœuvre concerne également la récupération des plans d'un fusil d'intervention nommé « Black shark » volés à la police subabyssienne.

Black shark

Portée : 200 m
Ajustement : Normal
Dommages : 5D10 + 2
Notes : A.T.P.S./M/CT2



ÉPISODE FINAL

En fait, Kiyo n'appartient plus à la police comme elle l'a annoncé aux personnages au début de cette histoire. Le salaire de recrue, ça va bien quelques mérimus et les bonnes intentions, ça n'a jamais rempli un frigo ! Elle s'est donc fait virer il y a quelques déclins pour avoir volé un gros paquet de fric lors d'une perquisition chez un trafiquant d'armes notoire. Elle écopa alors de quelques déclins de prison avec sursis.

Suite à ce bouleversement brutal, elle changea son fusil d'épaule et décida de s'emparer des plans de l'arme pour le compte d'un groupement armé privé. À présent, elle travaille pour la pègre mercadienne.

Si les personnages ont réussi à lui faire passer les preuves qu'elle voulait (dont les plans), elle prend la fuite rapidement sans payer ce qu'elle leur doit. Les personnages seront peut-être surpris de ne pas voir les flics débarquer à la fin du tournoi. Ils devront donc s'en sortir seuls, avec simplement l'aide des autres joueurs.

À noter que pour quitter la ville, Kiyo utilise un aquajet que les personnages pourront peut-être retracer grâce aux caméras de surveillance du port... Au MJ de voir si cela doit donner lieu à une poursuite ou à un nouveau scénario.

Réussites supplémentaires :
entre 8 et 12.

Une croix dans une caractéristique
au choix du MJ.

ANNEXES

Règles du rocketball

Il s'agit d'un dérivé du baseball américain où la violence et les coups font intégralement partie du jeu. En d'autres termes, à partir du moment où la balle est frappée par le batteur, les joueurs qui défendent les bases ont le droit de tout mettre en œuvre pour empêcher leur adversaire de toucher ou de franchir le marbre. Le défenseur n'est toutefois autorisé à protéger sa base que s'il possède la balle.

Dans les faits, soit le joueur qui vient de frapper la balle est très rapide et dans ce cas-là il peut rejoindre une voire deux bases sans que l'équipe adverse n'ait eu le temps de réagir, soit il faut qu'il envoie au tapis le défenseur. Dans tous les cas, ce qui se passe sur le terrain reste sur le terrain. Cela signifie que les coups pleuvent, le public raffolant de ce genre de spectacle et les décès ne sont pas rares surtout en ligue 1 et 2. Les seules règles sur lesquelles les hautes autorités du roquetball sont unanimes et extrêmement sévères concernent l'emploi d'armes sur le terrain. C'est rigoureusement interdit et considéré comme une agression ou un assassinat avec préméditation aux yeux de la justice. C'est pour cette raison qu'il y a toujours des policiers lors des matchs importants.

Vous trouverez facilement les règles de ce sport sur internet mais je vous conseille de raccourcir les matchs. Une partie se joue en neuf manches. Une demi-manche prend fin quand trois batteurs sont éliminés. Une manche prend fin quand les deux équipes sont passées en attaque et en défense. En cas d'égalité après neuf manches, on joue d'autres manches pour départager les deux équipes. Vous comprenez que cela peut durer très longtemps.

Les ligues

Classique : règles du jeu standard. Six ligues professionnelles se partagent l'affiche, de la division écarlate (ligue 1) à la division verte (ligue 6).

Junior / sénior : idem mais avec des limitations d'âge (junior : 8-17 mériums ; sénior : > à 45).

Mutant : les règles du jeu sont adaptées à la morphologie des joueurs. Deux ligues professionnelles : la division tentaculaire (ligue 1) et la division bestiale (ligue 2). Chaque mérium, au cours de « l'Arena cup », le meilleur mutant de chaque division est affranchi par le président de la Fédération internationale de roquetball (la FIR) en personne. Les mutants, ainsi libérés du joug de leurs maîtres, ont le choix entre la liberté ou de continuer à jouer au roquetball. La majorité choisissent de poursuivre leur carrière avec tous les avantages d'une vie de champion.

Les équipes mixtes sont acceptées. Sachez cependant que les pratiquantes de roquetball représentent moins d'un pourcent des joueurs et que généralement, les hommes les considèrent comme des moins que rien. Les provocations et les railleries ou autres faits humiliants demeurent monnaie courante malgré les efforts de la FIR.

Le jeu

Chaque batteur qui effectue un tour marque 1 point pour son équipe. Si la balle est rattrapée directement sans avoir touché le sol au préalable, alors le batteur est éliminé. Si un batteur rate 3 balles consécutives, alors il est éliminé. Si une balle revient à une base avant le batteur, alors il y a combat. Voici les différentes phases du jeu :

1) Le lancer de balle

Celui-ci s'effectue grâce à l'aptitude Précision/Lancer avec le modificateur de son choix. Il s'agit généralement d'un malus imputé directement au batteur.

2) Le batteur

Le joueur attaquant doit faire un jet de Précision/Lancer modifié par le malus préalablement choisi par le lanceur. Si le joueur rate son jet, il loupe la balle. S'il réussit, il faut calculer la distance à laquelle la balle va grâce à un jet de Force, le résultat étant donné par le tableau suivant :

NBRE DE SUCCÈS	DISTANCE DU LANCER
Jet raté	3D10 m
0	3D10 + 10 m
1	3D10 + 20 m
2	3D10 + 30 m
3-4	3D10 + 50 m
5-6	3D10 + 70 m
7-8	3D10 + 100 m
Réussite critique*	3D10 + 150 m

*Home run

3) La réception de la balle

Plus la balle va loin, plus il est difficile et plus cela prend du temps de la ramener au cœur de l'action. Sachant que si elle va à 115 m ou plus, elle atteint les tribunes, l'équipe en défense ne peut donc pas la récupérer, tous les joueurs sur les bases peuvent finir leur tour et marquer un point. On dit qu'il y a « home run ».

Pour réceptionner la balle, il suffit de réussir un jet d'Agilité modifié par le tableau suivant :

DISTANCE	MODIF. JET D'AGILITÉ	BASES GAGNÉES
0 à 20 m	+10%	1
21 à 40 m	Normal	1
41 à 60 m	-10%	2
61 à 80 m	-20%	2
81 à 90 m	-30%	3
91 à 100 m	-40%	3
101 à 114 m	-50%	4
115 m et +	N/A	4

Si le réceptionneur réussit son jet d'Agilité avec une marge d'au moins 30%, considérez qu'il attrape la balle avant qu'elle ne touche le sol. Il élimine donc le joueur attaquant quelle que soit sa position.

La troisième colonne du tableau indique le nombre de bases gagnées par le joueur attaquant. Il devra impérativement se battre pour atteindre la dernière qui est protégée par un joueur adverse à qui ses équipiers ont passé la balle. Il peut donc choisir de s'arrêter plus tôt, perdant une base mais évitant ainsi le combat.

Le joueur attaquant peut aussi tenter de prendre de vitesse le défenseur d'une base en touchant cette dernière avant qu'il n'ait la balle dans les mains et par conséquent, l'autorisation de lui défoncer la gueule ! Pour y arriver, il suffit de remporter un jet d'opposition d'Agilité vs. temps de réaction de l'équipe.

ÉQUIPE	TEMPS DE RÉACTION
Typhon Team	1D100 + 68
Anges de la nuit	1D100 + 75
Baby's blood	1D100 + 81
Équipe des PJ	1D100 + 85
All-reds sharks	1D100 + 94

Calcul du temps de réaction d'une équipe

Moyenne des scores en Agilité de tous les joueurs à laquelle on ajoute :

▶ +5 par joueur ayant le produit Réflexes de combat (+5 par D10 en initiative au delà du premier dé ; +1 pour la Qualité « Rapidité au combat »).

▶ De +5 à +20 suivant le niveau de cohésion du groupe et le niveau des entraînements.

4) L'échange de balle

Faire circuler la balle sur le terrain, pour des professionnels du roquetball, est chose aisée et ne nécessite aucun jet. Dans le cas contraire, utilisez l'aptitude Précision/Lancer.

5) Le combat

La plupart des règles concernant le combat durant une partie de roquetball ont déjà été évoquées :

▶ Pas d'arme sur le terrain, la batte ne sert qu'à frapper la balle ! Introduire des armes est sanctionné d'un carton rouge et d'une suspension de trois matchs. S'en servir relève de la justice.

▶ Le défenseur d'une base n'est autorisé à employer la violence qu'à partir du moment où il détient la balle. Dans le cas contraire, il lui est interdit d'agir ou d'obstruer le passage d'un joueur sous peine de carton jaune.

▶ Ce qui se passe sur le terrain, reste sur le terrain. Les coups à mains nues sont autorisés quel que soit l'état de santé de l'adversaire au final. Néanmoins, un décès suite à un combat est sanctionné d'un carton jaune.

6) Le matériel

Les protections des joueurs de roquetball se composent d'un casque, de genouillères, de coudières, de gants renforcés, d'un protège-torse intégral, de protège-tibias et de chaussures cloutées. Cette tenue intégrale protège de deux colonnes contre les dommages à mains nues et d'une colonne contre les autres types d'agressions.

Batte de roquetball : 3D10 + BD de dommages.

Gant large : pour la main gauche, +10% en Agilité pour rattraper une balle.

CRÉDITS

Auteur : Yan « Phéjal » BOURGET

Dessinateurs : Alexandre Durand, Anthony Caravaca et Mathieu Moreau.

Graphiste/Maquette : Josselin Grange et Yan Bourget.

Relecture : Ivanna Jeune.

JOUEURS TYPHON TEAM**Profession :** sportifs professionnels subabyssiens.**FORCE MENTALE : 29**

Perception	35	64%
Résistance	20	49%

PHYSIQUE : 37

Agilité	21	58%
BD	+3	
Combat (Cogne)	26	63%
Discrétion	18	55%
Esquive/Force	26	63%
Résistance	33	70%

HABILITÉ : 32

Armes tranchantes	23	55%
Précision/Lancer	36	68%

FACTEUR CHANCE : 30**Matériel :** équipement standard.**Génétique :** aucun.**JOUEURS ANGES de la NUIT****Profession :** sportifs professionnels subabyssiens.**FORCE MENTALE : 29**

Perception	38	67%
Résistance	22	51%

PHYSIQUE : 39

Agilité	24	63%
BD	+3	
Combat (Cogne)	30	69%
Discrétion	23	62%
Esquive/Force	30	69%
Résistance	35	74%

HABILITÉ : 34

Armes tranchantes	23	57%
Précision/Lancer	36	70%

FACTEUR CHANCE : 32**Matériel :** équipement standard.**Génétique :** aucun.**JOUEURS BABY'S BLOOD****Profession :** sportifs professionnels subabyssiens.**FORCE MENTALE : 30**

Perception	40	70%
Résistance	24	54%

PHYSIQUE : 41

Agilité	26	67%
BD	+1D10	
Combat (Cogne)	40	81%
Discrétion	23	64%
Esquive/Force	36	77%
Résistance	40	81%

HABILITÉ : 36

Armes tranchantes	30	66%
Précision/Lancer	40	76%

FACTEUR CHANCE : 34**Matériel :** équipement standard.**Génétique :** aucun.**JOUEURS ALL-REDS SHARKS****Profession :** sportifs professionnels subabyssiens.**FORCE MENTALE : 30**

Perception	38	68%
Résistance	20	50%

PHYSIQUE : 43

Agilité	26	69%
BD	+1D10 + 1	
Combat (Cogne)	50	93%
Discrétion	23	66%
Esquive/Force	46	89%
Résistance	42	85%

HABILITÉ : 38

Armes tranchantes	32	70%
Précision/Lancer	45	83%

FACTEUR CHANCE : 35**Matériel :** équipement standard + quelques doses de sargasse indétectables.**Génétique :** aucun.**BRUTUS SPHAX****Profession :** sportif professionnel subabyssien.**FORCE MENTALE : 27**

Perception	38	65%
Résistance	20	47%

PHYSIQUE : 45

Agilité	26	71%
BD	+(1D10+2)x2	
Combat (Close)	50	95%
Discrétion	23	68%
Esquive/Force	50	95%
Résistance	50	95%

HABILITÉ : 40

Armes tranchantes	42	82%
Précision/Lancer	50	90%

FACTEUR CHANCE : 35**Matériel :** équipement standard + quelques doses de sargasse indétectables.**Génétique :** réflexes de combat, amplification des réflexes (x 2), vision nocturne et force développée.**Perles :** 2 bleues et 1 verte.**KENSHIRO L'ASSOMOIR****Profession :** pirate subabyssien.**FORCE MENTALE : 30**

Perception	35	65%
Résistance	30	60%

PHYSIQUE : 47

Agilité	21	68%
BD	+(1D10+2)x2	
Combat (Close)	50	97%
Discrétion	20	67%
Esquive/Force	50	97%
Résistance	50	97%

HABILITÉ : 42

Armes tranchantes	50	92%
Précision/Lancer	40	82%

FACTEUR CHANCE : 35**Matériel :** équipement standard.**Génétique :** réflexes de combat, amplification des réflexes (x 2), vision nocturne, force développée et ergots rétractables.**Perles :** 1 bleue et 2 vertes.**ÉQUIPE DES PJ****Profession :** sportifs professionnels subabyssiens.**FORCE MENTALE : 30**

Perception	35	65%
Résistance	30	60%

PHYSIQUE : 40

Agilité	22	62%
BD	+1D10	
Combat (Cogne)	40	80%
Discrétion	23	63%
Esquive/Force	40	80%
Résistance	40	80%

HABILITÉ : 36

Armes tranchantes	30	66%
Précision/Lancer	40	76%

FACTEUR CHANCE : 33**Matériel :** équipement standard.**Génétique :** aucun.