



UN JEU DE CROC

Créateur : CROC

Avec l'aide estimable et néanmoins alphabétique de :

Jeff Beney

Éric Bouchaud

Stéphane " Alias " Gallay

G.E. Ranne

Greedygut

Timbre-Poste

Illustration de couverture : Greg Cervall

Logo : Philippe Mouret, Greg Cervall et Pierre Lepivain

Illustrations intérieures : Pierre Lepivain et Frazer

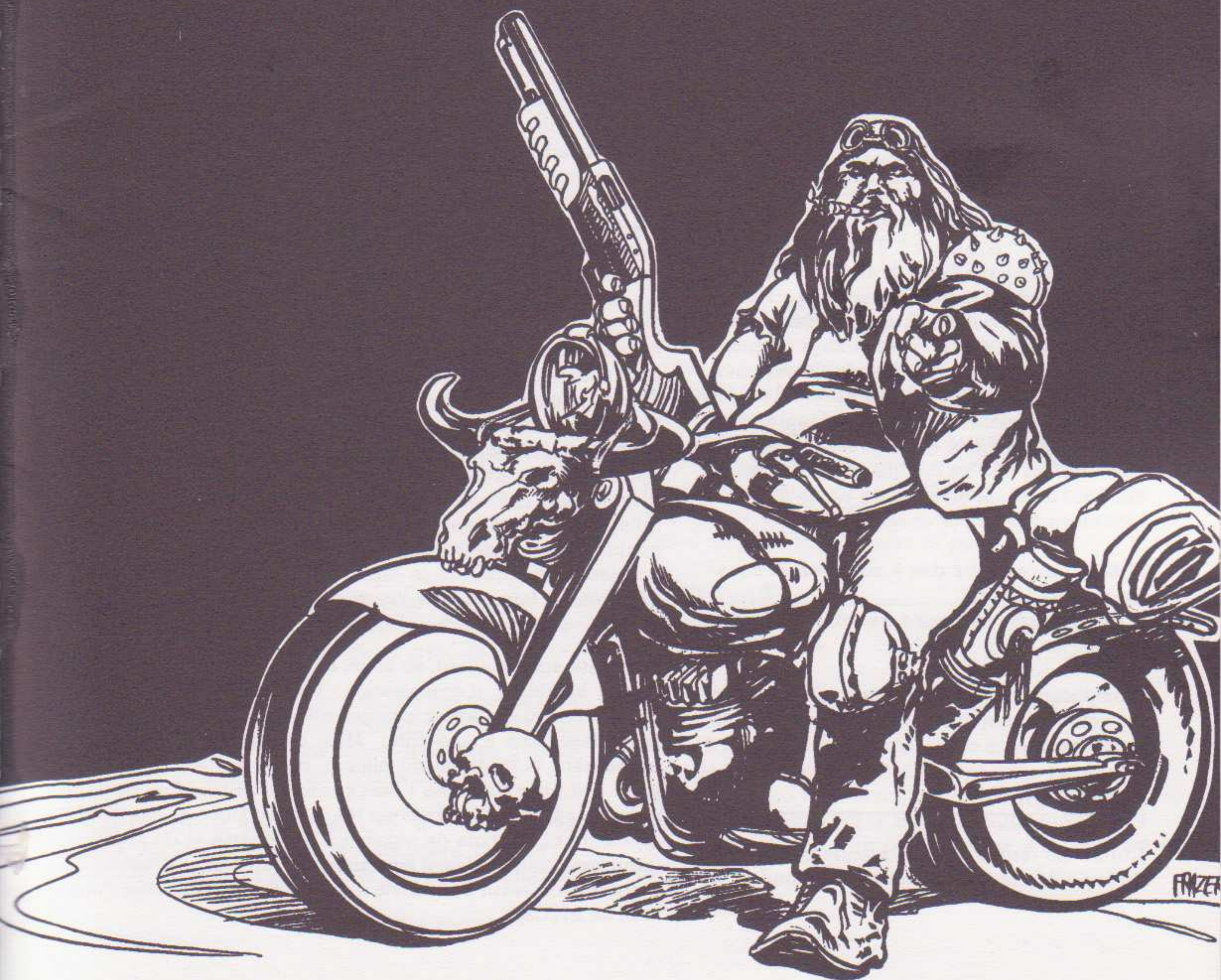
Mise en page intérieure : CROC

Mise en page de la couverture : Philippe Mouret

Corrections : Bouly

Cosmétique du matos : Zlika

Remerciements à : Pierre Rosenthal, Christophe Pierson, Annick Rigaud, Rachid Mekaoui, Jean-Marc Toussaint, Olympia, Valérie Vernet, Fabien Deleval, Yann Lazou, Fred Texier, Jean-Luc Dalous, Christine Rocques, Alice Reiningier, Jean-Pierre Dumont, Xavier Jacus, Christophe Montel, Anne Vétillard, François Nedelec, Loïc, Greedygut's brother, Titan et David, Kro Amer, Calamity, Laurent Sarfati, Guillaume Rousseau, Guillaume Gilles-Naves, Stéphane Bo, Ludovic Texier, Nicolas Théry, Marc Nunes, Philippe Mouret, Jacques et Monique Réaux, Kali et Paul Chion, toute l'équipe du Dernier Cercle, toute l'équipe d'Info-Jeux.



GENERALITES

Pour mieux assimiler les règles de Bitume, il est nécessaire de connaître quelques principes fondamentaux concernant les jeux de rôles.

Qu'est ce qu'un jeu de rôles ?

Un jeu de rôles est un jeu de simulation qui permet de vivre, à travers des personnages imaginaires - ou rôles - une ou plusieurs aventures. Le jeu se déroule sous forme de dialogue entre les joueurs et le maître de jeu.

Le maître de jeu

C'est l'élément moteur du jeu : il est tour à tour créateur, conseiller, juge et adversaire. Il dirige les personnages-joueurs dans les scénarios qu'il a créés. Il fait également vivre les personnages non-incarnés par des joueurs (ou PNJs). Enfin, maîtrisant parfaitement les règles du jeu, il résout toutes les situations aléatoires en utilisant des dés.

Les dés

Dans Bitume, on utilise deux sortes de dés : les dés dits " normaux " à six faces (notés D6) et les dés à dix faces (notés D10) que l'on peut se procurer dans les magasins spécialisés. Il existe également un dé spécial que l'on appelle " dé de pourcentage " (noté D100). Pour le jouer, il suffit de lancer deux dés à dix faces de couleurs différentes, en précisant préalablement celui qui représente les dizaines et celui qui représente les unités. Tous les jets de dés peuvent être modifiés par l'addition ou la soustraction de paramètres variables. Par exemple :

2D6-3 : lancer deux dés à six faces et soustraire trois au total.

2D10+5 : lancer deux dés à dix faces et ajouter cinq au total.

Dans Bitume, tous les résultats sont arrondis au chiffre supérieur, sauf indications contraires.

Le temps

L'unité de temps dans le monde imaginaire du jeu est le tour, qui dure trois secondes.

INTRODUCTION

En 1986, deux jours avant le passage de la Comète de Halley, très attendu par les astronomes, un petit torchon à scandales parisien annonça que la comète passerait bien plus près de la Terre que ne l'avaient prévu les scientifiques... Ce qui déclencherait un cataclysme de dimension planétaire. L'information fut aussitôt démentie par les autorités et le journal, qui ne put justifier ses sources, fut ridiculisé par les milieux bien informés. Une partie de la population attendit quand même avec une certaine anxiété le jour fatidique...

Et la sinistre prédiction se réalisa. La comète, frôlant contre toute attente notre planète, déclencha des tremblements de terre, des typhons et des raz de marée en série. Des volcans, jusque-là inactifs, se réveillèrent brusquement et déversèrent leur lave brûlante sur un monde agonisant. Les survivants furent rapidement décimés par la famine et les épidémies. Le pillage devint monnaie courante, les hommes s'entre-tuèrent pour un litre d'eau, un bidon d'essence, une boîte de conserve...

Pire encore. Devant les yeux ébahis de quelques rares humains miraculeusement épargnés par le fléau, des pans entiers de survivants se mirent à sombrer dans la folie. Non pas une folie due aux problèmes psychologiques induits par les conditions difficiles de l'après-cataclysme, mais une véritable maladie totalement inexplicable, dont la manifestation principale était l'amnésie totale... Puis venaient le délire, les cauchemars étranges et récurrents... Même si cette maladie n'était pas mortelle par elle-même, elle contribua à l'écroulement des derniers vestiges de la civilisation. Au bout de quatre années, le fléau s'en alla comme il était venu... et reste jusqu'à maintenant inexplicable. Se retrouvèrent donc, errant sur une Terre dévastée, des millions de survivants qui avaient tout oublié de leur passé. Les quelques milliers de personnes qui avaient eu la chance de garder leurs souvenirs étaient largement dépassées par les événements. Mais l'être humain est solide... Et en interprétant du mieux qu'ils le pouvaient tous les " signaux ", incompréhensibles pour eux, que l'ex-civilisation avait laissés derrière elle (livres, encyclopédies, vidéos, affiches, ordinateurs, bandes-dessinées, jusqu'aux panneaux de signalisation), dont une partie non négligeable avait été détruite par le cataclysme et ses suites, les derniers occupants de la Terre et leurs descendants s'employèrent à faire ce que l'homme sait le mieux faire... survivre.

Quarante ans plus tard, en 2026, le monde a retrouvé un très fragile semblant d'organisation. Dans ce qui reste de la France, chaque quartier, chaque village, chaque forêt appartient désormais à une tribu. Mais des groupuscules isolés perpétuent la tradition du pillage, tuant et détruisant pour vivre... et pour s'amuser ! Rares sont les utilisateurs de chevaux : le véhicule à moteur est roi. A deux, trois, quatre ou six roues, il est symbole de puissance, de liberté et de prestige (pour beaucoup, hélas, il sert aussi de cercueil...). C'est cette planète renaissant à peine de ses cendres qui constitue l'univers de BITUME.

CHAPITRE 1 : CREATION DES PERSONNAGES

Avant de jouer, chaque participant crée le personnage qu'il va incarner et note sur une feuille appelée " Fiche de personnage " tous les renseignements le concernant. Afin de bien comprendre ce processus, nous allons suivre pas à pas la création d'un personnage type. En toute simplicité, nous appellerons ce personnage CROC. Toute ressemblance avec un personnage existant ou ayant existé serait bien évidemment fortuite, etc.

1- Sexe

Pour commencer, chaque joueur choisit le sexe de son personnage. Celui-ci influera sur sa Force et son Agilité.

- Les personnages masculins bénéficieront d'un bonus de +1 en Force et subiront un malus de -1 en Agilité.
- Les personnages féminins bénéficieront d'un bonus de +1 en Agilité mais subiront un malus de -1 en Force. On peut pas tout avoir...

Comme vous pouvez vous en douter, Croc est un personnage de sexe masculin. Il bénéficie donc d'un bonus de +1 en Force, mais subit un malus de -1 en Agilité.

2- Tribu

La destinée du personnage sera irrémédiablement marquée par le choix de sa tribu. Le joueur doit donc la choisir avec réflexion et pondération. Pour cela, nous ne pouvons que conseiller au joueur, qu'il soit vétéran des premières éditions de Bitume ou complètement novice, de se reporter directement aux chapitres des tribus. Chacune d'entre elle y est décrite en profondeur, avec ses rites, ses coutumes, sa religion et sa doctrine, ainsi que ses ennemis et le matos à viander qu'elle affectionne le plus. Le fait d'appartenir à telle ou telle tribu influera directement sur le personnage lors de sa création.

La tribu est tout pour le personnage : sa famille, son foyer, son refuge, son réfrigérateur, son armurerie, mais aussi souvent son cimetière. Il est bien difficile de quitter sa tribu sans une bonne raison.

Parmi les tribus disponibles, Croc a choisi de faire partie des Hell's Angels. Il bénéficiera donc d'un bonus de base de +1 en Force et de +1 en Endurance.

3- Caractéristiques primaires

Ces caractéristiques sont au nombre de huit et peuvent varier entre 1 (minimum) et 10 (maximum). Elles définissent le personnage physiquement et mentalement et servent également à déterminer les caractéristiques secondaires et les talents. Suivant la tribu et le sexe du personnage, certaines de ces caractéristiques seront modifiées par des bonus ou des malus.

Le joueur dispose de 40 points qu'il doit répartir à sa convenance dans les 8 caractéristiques, en prenant bien soin de rester dans la fourchette autorisée (minimum 1 - maximum 10) compte tenu des modificateurs dus au sexe et à la tribu.

Force (F0)

Cette caractéristique représente la puissance musculaire et son contrôle.

Croc décide d'être fort, afin de pouvoir rentrer chez lui en portant sa moto sur son dos s'il tombe en panne d'essence. Il attribue donc 6 points à cette caractéristique, pris sur son total de 40. Comme c'est un personnage masculin et Hell's Angel de surcroît, il bénéficie d'un bonus total de +2. Sa caractéristique de Force s'élève donc à 8. Il lui reste 34 points.

Endurance (EN)

Cette caractéristique représente la résistance à la fatigue et à la douleur. Elle sert également au calcul des Points de Vie et du Seuil d'Inconscience.

Croc n'a pas envie de s'évanouir toutes les 10 minutes pour un rien. Il décide donc d'attribuer 6 points à l'Endurance. Comme c'est un Hell's Angel, il bénéficie d'un bonus de +1. Sa caractéristique d'Endurance s'élève donc à 7 et il lui reste 28 points.

Agilité (AG)

Cette caractéristique représente la légèreté et la souplesse du corps.

Croc ne se sent pas spécialement plus agile que la moyenne, même un peu moins. Il attribue donc 4 points à l'Agilité. Néanmoins, Croc étant un personnage de sexe masculin, il diminue cette caractéristique de 1. Croc n'est alors plus vraiment lesté, avec une caractéristique de 3 mais, compte tenu de sa force supérieure, ce n'est pas étonnant. Il lui reste 24 points.

Précision (PR)

Cette caractéristique représente la maîtrise de soi, la coordination des mouvements et le contrôle des différentes parties du corps.

Croc sera aussi précis que la moyenne des habitants du monde de Bitume. Il attribue 5 points à la Précision. Il lui reste 19 points.

Rapidité (RA)

Cette caractéristique représente la vitesse de déplacement et les réflexes.

Croc est aussi rapide que la moyenne des habitants du monde de Bitume. Il attribue 5 points à cette caractéristique. Il lui reste 14 points.

Beauté (BE)

Cette caractéristique représente l'apparence du personnage.

Bon, disons-le, Croc n'est pas... euh.. enfin tout est relatif et puis de loin sur sa moto avec son casque et de dos... Croc attribue 3 points à la Beauté. Il lui reste 11 points.

Intelligence (IN)

Cette caractéristique représente la mémoire, l'esprit de déduction et de logique du personnage.

Croc est d'une Intelligence tout à fait correcte mais néanmoins moyenne. Il attribue 5 points à cette caractéristique. Il lui reste 6 points.

Perception (PE)

Cette caractéristique représente l'ensemble des cinq sens.

Croc a donc choisi d'avoir une Perception de 6, un score légèrement supérieur à la moyenne.

4- Caractéristiques secondaires

Les caractéristiques secondaires dépendent des caractéristiques primaires. Elles sont au nombre de 4.

Les Points de Vie (PV)

Ils représentent le capital vital du personnage. Chaque fois qu'il est blessé, il perd un certain nombre de points de vie. A zéro, il meurt.

$$PV = EN \times 4$$

Croc possède 28 PV.

Le Seuil d'Inconscience (SI)

Cette caractéristique sert à définir le moment où le personnage commence à ressentir - au delà des blessures - les effets d'un combat.

$$SI = EN$$

Le Seuil d'Inconscience de Croc est égal à 7.

Les Points de Prestige (PP)

Cette caractéristique représente la position sociale occupée par le personnage au sein de sa tribu. Ces PP sont modifiés par les défauts et talents spéciaux du personnage. Selon son comportement, ils augmenteront et diminueront tout au long de la partie.

$$PP = IN + BE$$

Croc possède 8 Points de Prestige à la création de son personnage. Qu'il se rassure, cela ne durera pas longtemps.

La Charge (CH)

Cette caractéristique représente, en kilos, la charge que le personnage peut porter sans être gêné. On arrondit la charge à la valeur entière inférieure.

$$CH = (FO + EN) \times 1,5$$

Croc peut porter 22 kilos sans se fatiguer.

5- Talents

Chaque personnage possède 12 talents de base : ce sont les sujets et les pratiques qu'il connaît le mieux. Tout talent réduit à moins de 5 par des défauts ou autres malus sera considéré comme étant égal à 5.

Combat (COM)

Ce talent permet de toucher un adversaire dans un combat en corps à corps.

$$COM = (AG + FO) \times 5$$

- Qui a repeint ma Harley en vert ?

Dans le bar, comme un seul homme, tous les consommateurs plongent le nez dans leur verre. Ça commence toujours comme ça. L'autre repeint un truc, que ce soit une moto, une tire, un cheval ou une gonze, le propriétaire s'énervé, et après...

- Alors ? Qui ?

- Moi...

La brute semble se déplier de tous les cotés quand il se lève et la chaise sur laquelle il était assis gémit de soulagement.

- Y'a quelque chose qui te gêne ?

- Non... Enfin, si... Tiens, prends ça dans ta gueule ! Et vlan, une botte ferrée dans les dents.

Le talent de Combat de Croc est égal à 65 (Bonus +10).

Conduite (CON)

Ce talent est nécessaire lors de l'utilisation d'un véhicule motorisé à roues ou à chenilles dans une situation difficile (freinage, manœuvre, etc.).

$CON = (RA+PR) \times 5$

- Ah la vache, elle colle sa peinture... Bon, lui d'un autre côté maintenant, il faut qu'il mange son steak avec une paille. Enfin ils sont pas joueurs ses potes. Pourquoi ils me courent ?

Le moyen le plus sûr de semer un poursuivant est d'accélérer. Mais Croc se demande si c'est vraiment la meilleure chose à faire quand il s'aperçoit que le pont vers lequel il se dirige à grande vitesse est précédé d'un panneau " Pont coupé ".

Le talent de Conduite de Croc est égal à 70 (Bonus +20).

Discrétion (DIS)

Ce talent est utilisé quand un personnage désire passer inaperçu aux yeux d'un autre humain ou d'un animal. Un jet réussi permet une discrétion auditive et visuelle, mais pas olfactive.

$DIS = (AG+IN) \times 5$

- Bon, là, s'ils ne me trouvent pas, c'est un miracle. Jamais ils croiront que j'ai réussi à sauter la rivière. Et avec le crash que je viens de me prendre, ça va pas être facile de réparer la bécane. Oups, les voilà...

- C'est pas vrai ! Il a réussi à sauter la rivière ! Regardez, là c'est l'endroit où il a fait demi-tour...

- Demi-tour ? Tu parles, je me suis vautré, oui.

- ... Il a pris son élan et il a traversé d'un coup ! On ne le rattrapera pas !

- Alors lui, c'est vraiment un nain. Pas vu, pas pris.

Le talent de Discretion de Croc est égal à 40.

Quand un personnage veut être discret, tandis qu'un autre cherche à le découvrir, il suffit d'utiliser la valeur du talent de Repérage (divisée par deux) de l'adversaire comme malus au jet de Discretion de celui qui cherche à se faire oublier.

Lancer (LAN)

Ce talent peut être utilisé de deux manières : pour effectuer une attaque ou pour lancer un objet à un endroit précis.

$LAN = (PR+FO) \times 5$

- Et ma Harley qui est réduite à l'état de japonaise de merde. Il faut que je trouve des pièces détachées, et fissa. J'aurai peut être moins de chance la prochaine fois, ou ils reviendront peut être après avoir empalé le nain. Quelque chose me dit que je vais retourner chez les mongoliens... Ma corde, mon grappin et zou, à Créteil ! Ca devrait être suffisant pour traverser.

Le talent de Lancer de Croc est égal à 65.

Marchandage (MAR)

Ce talent est utilisé pour obtenir les biens ou les services d'un personnage, en lui parlant ou le menaçant.

$MAR = (BE+PE) \times 5$



Croc s'approche, confiant, des trois Punks rassemblés sur le bord de la route. Une aubaine. Il se présente : Voilà, alors je me promenais et je suis justement tombé en panne. Une panne vraiment bête. J'ai juste besoin d'une chaîne d'embrayage. Oui, comme celle que tu as à la main, là, d'un air menaçant. Écoute, je joue pas et je suis pressé.

- Hé, qu'est-ce qu'il nous veut le chevelu ? Tu veux ma chaîne ? Sur la gueule ? Ben viens la prendre. T'as quelque chose à nous filer en échange à part tes bottes mouillées ?

- Bon... On peut toujours discuter, vous savez... Quant à mes bottes...

Et un Punk de plus qui doit manger avec une paille, un.

- Bon les autres, pas bouger, ou vous rejoignez votre dieu, quel que soit ce fils de rien. La chaîne, vite !

On a toujours besoin d'un .44 canon long pour marchander, ça aide.

Le talent de Marchandage de Croc est égal à 45.

Si un personnage souhaite échanger à un autre un objet, on utilise comme malus le talent de Marchandage (divisé par deux) de l'autre personnage et un ajustement dépendant de la différence de prix entre les deux objets (+ ou -10 par 100 francs de différence).

Mécanique (MEC)

Ce talent est utile quand un personnage essaie de réparer - à ce niveau, on parle d'ailleurs plutôt de bricolage... - un mécanisme quelconque, que ce soit par la force pure ou par la ruse.

$MEC = (IN+RA) \times 5$

- Je déteste être mouillé. Vraiment. Et cette chaîne de rien qui ne veut pas s'enclencher correctement. Ca va me coûter encore un de mes 45 tours pour faire réparer ma Harley. Mais pour ça, faut encore que je puisse rentrer. Allez, tu vas te foutre en place, ouais ! Si ça continue, je vais m'ouvrir la main sur la tête.

Le talent de Mécanique de Croc est égal à 50.

Premiers soins (PRE)

Ce talent sert à guérir un personnage blessé.

$PRE = (PE+RA) \times 5$

- C'est nul. Le rouge et le vert, ça va déjà pas ensemble, mais quand ça va coaguler, ça va être un peu gerbatif. Et en plus ça fait mal ! Rien de vital n'a été touché. Un pansement. Où j'ai mis mes pansements ? Ah oui, je sais. Ils sont... Près de la chaîne LoFi, chez moi...

Le talent de Premiers soins de Croc est égal à 55.

Repérage (REP)

Un joueur utilise ce talent quand il veut que son personnage remarque un détail perceptible à l'aide de ses cinq sens. De plus, le maître de jeu peut imposer des jets de Repérage quand il estime cela nécessaire au bon déroulement de l'aventure.

$REP = (IN+PE) \times 5$

- Non, mais c'est ma journée aujourd'hui. Je me vautre, je me baque, un malade peint ma Harley en vert, je m'ouvre la main en enclenchant une chaîne, je me bats plus que de rigueur et maintenant, je ne retrouve plus les superstructures du camp. Mais j'ai pas nettoyé mes jumelles avec de la couenne de porc tout de même. Oh oh, c'est quoi cette fumée qui vient vers moi là ?

Le talent de Repérage de Croc est égal à 55.

Résistance (RES)

Ce talent permet de supporter la douleur et de soutenir des efforts prolongés.

$RES = (EN+FO) \times 5$

- A cette vitesse, ils me rattraperont pas de si tôt. J'ai de l'avance, mais je sais pas combien de temps va tenir la chaîne. Si elle saute, je suis très mal. Et c'est pas avec ma main en sang que je pourrai faire un atterrissage en beauté. Déjà que je ne peux pratiquement plus tenir le guidon... Ca fait un mal de chien... Et c'est quoi ce bruit dans la chaîne ? Clonc ? Comment Clonc ?

Le talent de Résistance de Croc est égal à 75.

Acrobatie (ACR)

Ce talent est utilisé chaque fois qu'un personnage tente une action périlleuse et acrobatique, comme par exemple sauter d'un véhicule à un autre ou se jeter de côté pour éviter un camion qui arrive à vive allure.

$ACR = (PR+AG) \times 5$

- Erika ! Cale-toi sur ma vitesse, je vais pas pouvoir sauter sinon ! Dépêche-toi, les autres nous rattrapent !

Vous avez déjà sauté de votre Harley sur une autre moto à l'arrêt ? Essayez donc à pleine vitesse sur une bécane qui fait Clonc et poursuivi par des sauvages dont quelques édentés revanchards ! Heureusement que les potes sont là. Surtout les potesses...

- Allez mec, saute et accroche-toi à moi. Où tu pourras !

- Faut pas me le dire deux fois ! Géronimo !

- Hé, pas par là, j'ai beau avoir un perf, ça fait mal. Tiens-moi plutôt par les hanches ! Bah, tu m'as foutu plein de sang sur le blouson.

Le talent d'Acrobatie de Croc est égal à 40.

Séduction (SED)

Ce talent est utilisé pour obtenir les faveurs d'un personnage du sexe opposé. Son application sous-entend un certain accord de la part de la " victime ". En effet, il est peu probable que l'on puisse séduire un personnage que l'on vient de combattre.

Pour les hommes : $SED = (BE+FO) \times 5$

Pour les femmes : $SED = (BE+AG) \times 5$

- Heu... Enfin je veux dire... Ben en fait... Tu m'as sauvé la vie quoi. Enfin pas tout à fait, mais j'aurais été mal sans toi. Plus mal que ma Harley même. Alors t'as risqué ta moto pour moi. Alors, heu... Si tu voulais... Enfin tu sais... Je dis pas ça à tout le monde.

- Chut. Viens...

- Oui. Parce que... Enfin tu sais bien quoi... Et puis... MERDE ! Quand je pense à ma Harley, je suis dégoûté de la vie. J'ai mis des plombs à la briquer et à la faire reluire...

- Tais-toi...

Le talent de Séduction de Croc est égal à 55.

Tir (TIR)

Ce talent permet de toucher un adversaire à distance avec une arme.

$TIR = (PE+PR) \times 5$

- Moi et mes potes on est revenus chercher la Harley ! On vous fera pas de mal ! Alors vous la rendez gentiment où j'allume le premier Barnabé qui pointe son nez !

- T'y vas pas un peu fort, ils sont loin tout de même...

- Erika... Je t'ai prouvé hier soir que dès qu'il s'agit de tir je suis pas manchot. Alors regarde, il y en a un qui mate par la fenêtre... Planquez-vous ça tache !

Le talent de Tir de Croc est égal à 55.

6- Personnalisation

Chaque personnage reçoit un nombre de points de personnalisation (PPE) égal à 50. Il peut les dépenser de deux manières différentes : soit pour améliorer ses talents de base, soit pour acquérir des talents spéciaux.

- Amélioration des talents de base : chaque PPE utilisé permet d'améliorer la valeur d'un talent de 1 point. On ne peut pas améliorer un talent de plus de 25 et en aucun cas dépasser 75.
- Acquisition de talents spéciaux : les PPE peuvent être dépensés pour acheter des compétences qui rendront votre personnage vraiment unique.

7- Talents spéciaux

Les talents spéciaux permettent au personnage de diversifier ses connaissances. C'est le " petit quelque chose en plus " qui fait qu'il deviendra peut être un héros. Certains talents permettent d'obtenir des bonus sur certaines actions ou possèdent leur propre formule de résolution.

L'acquisition de ces talents coûte le nombre de PPE indiqué entre parenthèses. Aucun personnage ne peut posséder deux fois le même (sauf dans le cas des talents spéciaux associés à un véhicule ou à une arme particulière - spécialisation en arme, tir rapide, maître d'arme et conduite spécialisée -, auquel cas le personnage peut acheter plusieurs fois le même pour différents véhicules ou armes).

Bien sûr, suivant la tribu du personnage, certains talents bénéficieront d'une réduction de prix d'achat, ou, au contraire, d'une augmentation de ce prix. En effet, on peut comprendre que notre Hell's Angel ait certaines facilités à apprendre le talent de Combat Motorisé, alors que pour lui le talent de Maquillage a toutes les chances de rester un peu obscur. Les talents spéciaux indiqués (+) dans la description de chaque tribu coûtent 5PPE de moins. Ceux indiqués (-) coûtent deux fois les PPE de base.

Agriculture et élevage (10)

Ce talent permet au personnage de faire pousser des légumes, des céréales et d'élever des animaux qui lui fournissent de la nourriture. PP+15.

Amitié (50)

Il ne s'agit pas d'un talent à part entière. Le personnage possède un ami auquel il est très lié. Cet ami est toujours prêt à l'aider et peut le tirer de bien des mauvais pas. Il apparaît quand le personnage a besoin de lui. Cet ami doit être créé par le maître de jeu en accord avec le joueur.

Camouflage (25)

Ce talent permet au personnage de diminuer le talent de Repérage d'un adversaire qui le cherche. Pour ce faire, il faut que le personnage se soit préparé pendant (10-IN) tours et qu'il dispose des matériaux adéquats. Le malus au Repérage est de $(IN+PE) \times 3$.

Célébrité (10)

Ce talent ne fait que rajouter 30 Points de Prestige au personnage et ne sert vraiment à rien d'autre. Donc... PP+30.

Chance (40)

Le joueur peut, une fois toutes les deux heures, (en temps réel) demander au maître de jeu de relancer

un jet de dé. Si le deuxième résultat est plus avantageux que le premier pour le personnage, le maître de jeu estimera que le premier jet n'a jamais existé et ne tiendra compte que du deuxième, avec toutes les conséquences qui en découleront.

Combat motorisé (40)

Ce talent permet d'augmenter tous les talents suivants de 20 points, mais seulement lors d'un combat motorisé : Conduite, Repérage et Tir.

Combat nocturne (40)

Ce talent permet d'augmenter les talents suivants de 10 points lors des rencontres nocturnes : Repérage, Tir, Acrobatie, Combat, Discrétion et Lancer. Lorsqu'un personnage est confronté à une source de lumière et que celle-ci est assez puissante pour annuler les malus de Conduite et/ou de Tir, les bonus accordés par le talent de Combat nocturne sont alors annulés.

Combat rural (40)

Ce talent permet au personnage d'augmenter tous les talents suivants de 20 points (seulement dans le cas d'une rencontre en milieu rural classique et non pas en cavernes ou en montagnes) : Repérage, Tir, Acrobatie, Combat, Discrétion et Lancer. On entend par milieu rural une situation se déroulant dans un espace naturel non bâti, y compris les parcs situés en pleine ville.

Combat sans armes (20)

Ce talent augmente le pourcentage de toucher de toutes les attaques sans armes de FOx4 points.

Combat urbain (30)

Ce talent permet au personnage d'augmenter tous les talents suivants de 10 points, mais seulement dans le cas d'une rencontre en milieu urbain : Repérage, Tir, Acrobatie, Combat, Discrétion et Lancer. On entend par milieu urbain une situation ayant pour décor des bâtiments (même si ceux-ci se trouvent en rase campagne).

Commandement (25)

Ce talent permet au personnage de diriger un nombre de personnes égal à son Intelligence multipliée par 5. Il est bien évident qu'il ne peut s'agir que de PNJs. PP+20.

Conduite spécialisée (10)

Ce talent permet au personnage d'augmenter son talent de Conduite de 20 points pour un seul type de véhicule (moto ou grande voiture par exemple).

Conduite sportive (10)

Ce talent permet d'augmenter son talent de Conduite de 20 points lors des jets ayant trait à l'accélération ou au freinage.

Construction (20)

Le personnage qui possède ce talent peut construire de petites huttes, fabriquer des barricades ou creuser des tranchées. Combiné au talent de Pose de pièges, il peut être utilisé pour créer des fosses assez grandes pour endommager des véhicules. PP+15.

Course (10)

Un personnage, s'il n'a pas dépassé son seuil de Charge et s'il possède ce talent, peut alors, en courant, se déplacer de 30 mètres par tour pendant un nombre de tours égal à son Endurance.

Dessin (10)

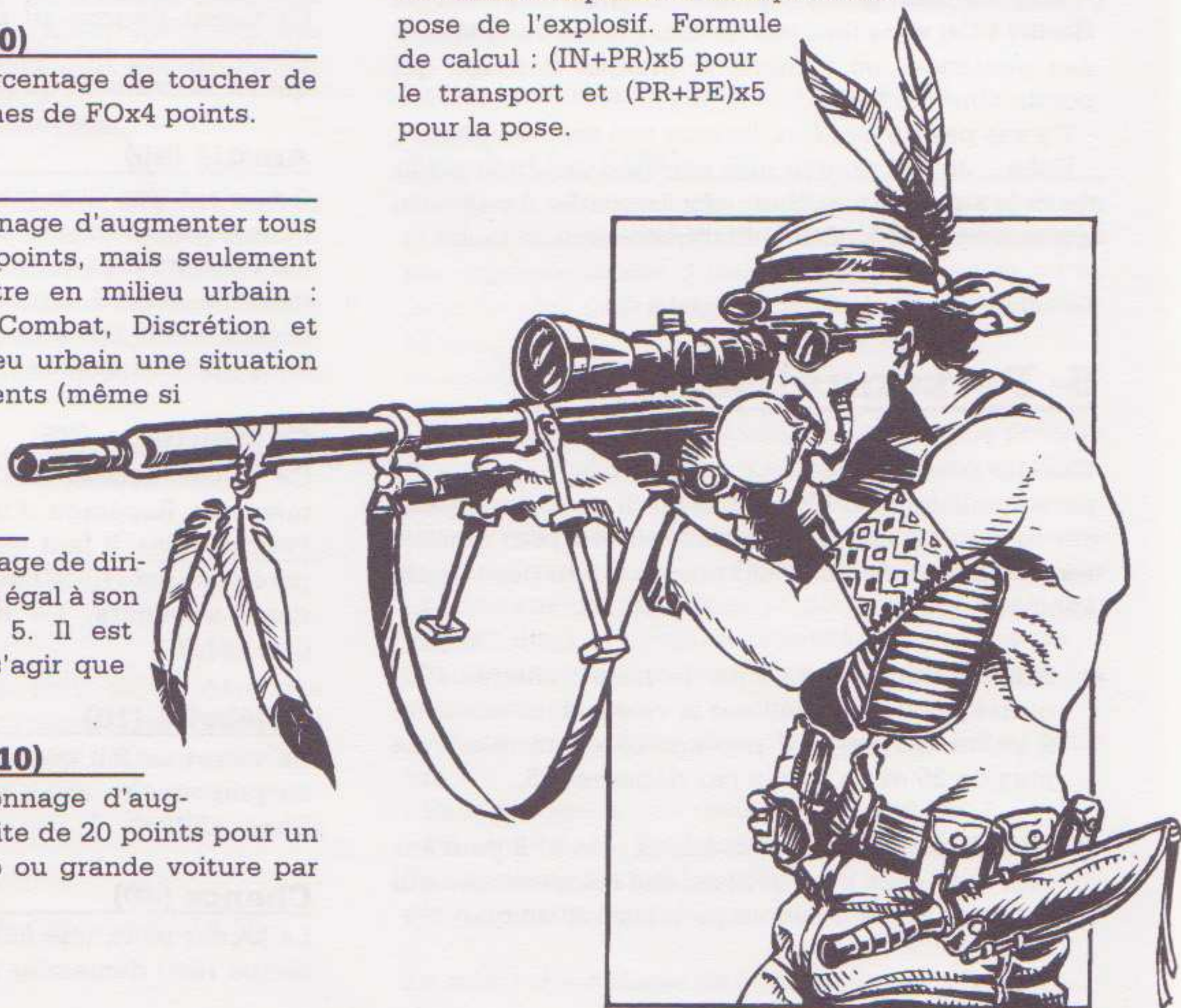
Le personnage sait estimer les distances et connaît les techniques de base du dessin. PP+10.

Déguisement (35)

Ce talent permet de se déguiser. Pour que l'adversaire remarque le subterfuge, il doit réussir un jet de Repérage avec un malus de (PR+IN+PE) points.

Démolition (35)

Ce talent comprend le transport et la pose de l'explosif. Formule de calcul : (IN+PR)x5 pour le transport et (PR+PE)x5 pour la pose.



Dressage d'animaux (30)

Ce talent permet de choisir un type d'animal que le personnage peut apprivoiser et dont il connaît le mode de vie. Tous les animaux semi-intelligents sont possibles (rat, chien, loup, aigle...). Un personnage ne peut apprivoiser qu'un seul animal à la fois. Formule de calcul pour le dressage : $(IN+PE) \times 5$. Le personnage ne reçoit pas l'animal au début du jeu, il doit le trouver, le capturer et le dresser.

Escalade (15)

Ce talent permet au personnage d'augmenter son talent d'Acrobatie de 30 points pour tout jet ayant rapport à l'escalade (que ce soit une falaise, un mur ou un semi-remorque).

Esquive (20)

Si un personnage souhaite esquiver un coup, il subit 20 points de malus à toutes les actions qu'il veut entreprendre pendant le tour, mais réduit la valeur du talent d'attaque de l'adversaire de $(AG+RA) \times 2$ points, au lieu de $(AG+RA)$ points si le personnage ne possède pas ce talent.

Exemple : Croc ($AG+RA=8$) tombe, comme d'habitude, dans un piège tendu par un individu peu recommandable. Celui-ci se jette sur lui pour le couper en deux avec son épée à deux mains. Croc tente d'esquiver le coup. Heureusement il possède ce talent spécial et son adversaire subit un malus de 16 points pour le toucher. Croc, quant à lui, subira un malus de 20 points à tout talent qu'il utilisera pendant le tour (en l'occurrence un jet d'Acrobatie, qui va lui permettre de prendre ses jambes à son coup).

Flatterie (25)

Quand le personnage choisit d'en flatter un autre, qui est sensible à ce genre de pratiques, il reçoit un bonus de $IN \times 3$ points au Marchandage et $IN \times 5$ points à la Séduction.

Forgeron (30)

Le personnage connaît les techniques de fonte et de travail du métal. Il reçoit un bonus de 30 points à la Manufacture d'armes en métal et de 20 points en Mécanique. Le personnage doit disposer d'une forge pour profiter de ces bonus. PP+15.

Héraldique (10)

Ce talent permet de reconnaître le type de tribu d'un véhicule ou d'un personnage en réussissant un jet de Repérage à +10.

Histoire (40)

Le personnage connaît (ou se souvient) de " l'avant-comète " et de la façon dont les gens vivaient en ce temps là. Il sait ce qui s'est passé durant " La Grande Folie " et est conscient de ses conséquences. Il sait lire et écrire. Ce talent ne coûte que 30 PPE si le personnage est Vieux, c'est-à-dire s'il possède ce défaut. PP+20.

Lire et écrire (10)

Le talent ne coûte que 5 PPE si le personnage est Vieux, c'est-à-dire s'il possède ce défaut. Le talent d'Histoire comprend déjà ce talent spécial. PP+5.

Maître d'arme (40)

Ce talent permet de bénéficier d'un bonus de 30 points au talent de Combat pour une arme de corps à corps (au choix : épée - normale, courte ou à deux mains -, sabre, fleuret, katana, ninjato ou glaive). Ce talent peut être cumulé avec les talents de Spécialisation et de Tir rapide. De plus, en acceptant un malus de 60 points, le personnage peut viser un endroit précis (la tête, par exemple et par hasard). PP+15.

Manipulation (30)

Ce talent permet de faire disparaître de petits objets en les cachant sur soi, de jongler ou d'exécuter d'autres tours de passe-passe. Formule de calcul : $(PR+RA) \times 5$.

Manufacture d'armes (40)

Le personnage sait construire toutes formes d'armes, mais doit disposer du matériel adéquat. Formule de calcul : $(IN+RA) \times 5$. PP+20.

Manufacture de vêtements (25)

Le personnage sait réparer et créer de nouveaux vêtements, mais doit disposer du matériel adéquat. Formule de calcul : $(PR+IN) \times 5$. PP+10.

Maquillage (5)

Ce talent permet au personnage d'augmenter sa Séduction de 5 points (15 points pour une femme). Ces bonus peuvent être ajoutés avec ceux accordés par la trousse de maquillage, qui est d'ailleurs obligatoire pour la bonne utilisation du talent.

Musicien (10)

Le personnage sait (à peu près...) chanter et jouer d'un instrument. Un personnage qui joue d'un instrument et qui possède ce talent peut, s'il est inspiré (jet d'Intelligence, difficulté : 5) ajouter ou soustraire un modificateur de 10 points aux talents de ses camarades ou adversaires. Le maître de jeu devra s'assurer de la logique de la situation. PP+5.

Exemple : un groupe de Fils du Métal, commandé par un certain Cronos le laid, attaque un camp ennemi. Cronos se met à jouer un speed-thrash-black-metal violent pour exciter ses hommes. Le maître de jeu considère que les Fils du Métal voient leurs talents de Combat et de Résistance augmentés de 10 points mais annule toute chance de surprise (évidemment).

Nage (20)

Ce talent permet au joueur de se déplacer dans l'eau. Le pourcentage de réussite n'est utilisé qu'en cas de problème majeur (courant, combat...).

Formule de calcul : $(AG+FO) \times 5$. Un personnage qui doit réussir un jet de Nage et qui ne possède pas cette compétence doit réussir un jet d'Endurance quasiment impossible (difficulté : 1).

Parade (20)

Ce talent permet de réduire, lors d'un corps à corps (et uniquement si le personnage utilise une arme de contact), le talent de Combat de l'adversaire en réduisant le sien. La réduction est de 1 point pour 1, au lieu de 2 points pour 1 si le personnage ne possède pas ce talent.

Exemple : Dartagnon (COM : 60) et Croc (COM : 55) combattent à l'aide de fleurets. Dartagnon, qui possède le talent de Parade, retranche 10 points à son talent de Combat. Il a donc 50% de chance de toucher Croc. Ce dernier, quant à lui, n'a plus que 45% (55-10) de chance de le faire. Si Dartagnon n'avait pas possédé le talent de Parade, Croc aurait eu 50% (55-5) de chance de le toucher.

Pêche (20)

Ce talent permet au personnage de ramener l'équivalent d'une journée de nourriture par trois heures passées à pêcher. Le personnage doit avoir à sa disposition le matériel de pêche, une rivière et surtout beaucoup de calme.

Pistage (15)

Ce talent augmente le Repérage du personnage de $IN \times 3$ points, mais seulement en ce qui concerne le pistage et la reconnaissance des traces.

Pose de pièges (25)

Ce talent permet de poser des petits pièges (collets, trappes...) pour attraper des petits animaux qui permettront de se nourrir. Le pourcentage de réussite n'est valable que pour savoir si le piège est bien construit... C'est au maître de jeu de décider si un animal est pris ou non (selon la faune locale, par exemple). En s'aidant du talent spécial de Construction le personnage peut concevoir des pièges assez grands pour endommager des véhicules. Formule de calcul : $(PR+IN) \times 5$.

Résistance à l'alcool (20)

Ce talent permet d'augmenter son talent de Résistance de $EN \times 4$ points lors des jets dus à une trop forte consommation d'alcool. Si le personnage est Alcoolique, c'est-à-dire s'il possède ce défaut, ce talent ne lui coûte que 10 PPE.

Résistant (15)

Le personnage est habitué à recevoir des coups. Son Seuil d'Inconscience est majoré de 2 points et ses Points de Vie de 4.

Richesse (25)

Ce talent permet au personnage de recevoir, en plus du matériel normal, 3 objets (armes, vêtements ou accessoires) de moins de 2000 francs chacun. PP+5.

Spécialisation en arme (10)

Ce talent permet au joueur de choisir une arme à laquelle il est habitué. Il reçoit alors, uniquement pour l'arme concernée, un bonus de 20 points au toucher.

Tir indirect (20)

Le personnage est spécialisé dans l'utilisation de toutes les armes indirectes (de la catapulte à l'obusier, en passant par le mortier). Formule de calcul : $(IN+PE) \times 5$.

Tir rapide (15)

Le joueur choisit une arme qu'il connaît parfaitement. Il obtient un bonus de 5 points au toucher et multiplie par 2 sa Rapidité lors de l'initiative quand il utilise cette arme.

Tricherie (20)

Le personnage qui possède ce talent peut tricher sans se faire remarquer, en modifiant les chances de gain de $IN \times 8$ points. Ses adversaires ont droit à un jet de Repérage pour remarquer la supercherie.

8- Défauts

Comme dans la réalité, les personnages de Bitume n'ont pas que des qualités. Il est possible qu'un joueur veuille personnaliser son alter-ego en le dotant de défauts. Pour inciter les joueurs à le faire, chaque défaut ajoute un nombre de PPE indiqué entre parenthèses. Ces points pourront être utilisés comme des PPE normaux. Certains défauts réduisent les Points de Prestige du personnage.

Suivant la tribu du personnage, certains défauts, indiqués (+) rapporteront 5 PPE de plus. Inversement, certains défauts indiqués (-), rapporteront deux fois moins de PPE. Ces ajustements spécifiques sont indiqués avec les tribus.

Avant de choisir son ou ses défauts, prenez soin de respecter les règles qui suivent :

- Aucun défaut ne peut être choisi deux fois.
- Aucun personnage ne peut posséder plus de 30 PPE de défauts, sauf s'il n'en choisit qu'un seul qui vaut déjà plus de 30 PPE.

Alcoolique (20)

Le personnage ne peut résister à la vue de l'alcool et doit en absorber le plus possible. PP-5.

Avare (15)

Le personnage refuse absolument de donner ou de prêter ce qui lui appartient, même à un autre membre de sa tribu. Il subit un malus de 20 points au Marchandage. Il refusera le plus possible de prêter son équipement. PP-15.

Aversion envers les animaux (15)

Le personnage a horreur des animaux et ceux-ci le lui rendent bien... Il ne peut posséder le talent de Dressage d'animaux, subit un malus de 50 points à leur réaction et ceux-ci reçoivent un bonus de 10 points pour le toucher.

Borgne (10)

Le personnage a eu un oeil crevé dans un combat ou un accident. Les effets d'un tel handicap sont les suivants : Séduction -30 points et Repérage -20 points.

Boulimique (10)

Le personnage doit manger sa ration de nourriture toutes les 3 heures (au lieu de toutes les 24 heures). Les effets sont laissés à la discrétion du maître de jeu.



Bras en moins (40)

Le personnage a un bras coupé au niveau du coude. Les effets d'un tel handicap sont les suivants : Conduite -40 points, Séduction -30 points, Mécanique -50 points et Premiers soins -30 points.

Cicatrice (5)

Le personnage a la figure largement barrée par une cicatrice. Les effets d'une tel handicap sont les suivants : Séduction -20 points.

Code d'honneur (5 à 40)

Le personnage suit une ligne de conduite qui lui est propre - exemple : ne jamais combattre (40), ne jamais frapper un adversaire à terre (15) -. Il revient au joueur d'inventer alors un code d'honneur pour son personnage et au maître de jeu d'évaluer le nombre de points que cela lui rapporte.

Dandy (10)

Le personnage ne supporte pas de se salir et n'agit jamais dans ce sens. Il s'habille toujours de façon excentrique. Il subit un malus de 20 points à son talent de Discrétion.

Désagréable (10)

Le personnage ne modère jamais son langage et ne manque jamais une occasion d'insulter quelqu'un. Il subit un malus de 90 points au Marchandage et de 50 points à la Séduction. PP-10.

Fou (15 à 40)

Le nombre de PPE gagnés dépend du type de folie que le joueur choisit. Pour cela, référez-vous à la description des folies qui suit ce chapitre. PP-20.

Liste des folies

Dipsomanie (20)

Cette folie frappe périodiquement (20% de chance par jour). Le personnage se met alors à absorber une grande quantité de boissons alcoolisées jusqu'à ce qu'il s'écroule. Quand le personnage revient à lui, la crise est terminée. Le personnage peut devenir violent si on l'empêche d'absorber sa dose d'alcool. Ce défaut ne rapporte que 10 PPE si le personnage possède déjà le défaut Alcoolique.

Hébéphrénie (40)

Un personnage atteint de cette forme de schizophrénie est complètement coupé du réel, il se parle à lui-même, marmonne et se conduit comme un enfant (IN-4, Marchandage -30 points). Mais il peut devenir enragé (25% de chance) si quelqu'un l'irrite. Après quoi il retourne à un stade catatonique, ou hébéphrénique (50% de chance pour chaque type de maladie mentale). Un personnage catatonique est coupé du réel. Cette démence se caractérise par l'inertie totale du malade. Il se tient assis le regard dans le vide et peut mourir de soif si on le laisse seul. Il peut être alimenté ou déplacé mais, s'il est continuellement dérangé par quelqu'un qui essaie de lui faire reprendre ses sens, il y a 5% de chance par heure qu'il devienne subitement Tueur psychopathe (voir ci-dessous). Tous les talents subissent un malus de 100 points quand le personnage est prostré.

Kleptomanie (15)

Le personnage atteint de ce mal ressent un besoin obsédant et incontrôlable de commettre des vols.

Maniaque (30)

Cette folie frappe soudainement (10% de chance par jour) et violemment. Le personnage devient enragé, hystérique ; il crie et frappe en tous sens et sa Force augmente à raison d'un point par tour jusqu'à une valeur de 10 (même pour une femme). La crise dure quelques minutes. Le personnage ne se souvient de rien après sa crise et ne veut pas croire qu'il est fou.

Maniaque dépressif (35)

Cette psychose se manifeste par des accès de surexcitation (voir Maniaque), suivis de périodes de profonde mélancolie. Il y a beaucoup de chance (70%) que le personnage devienne maniaque s'il est provoqué et qu'il devienne mélancolique s'il est déçu ou frustré.

Menteur pathologique (20)

Cette démente est évidente dès que l'on parle avec la personne atteinte, celle-ci ne pouvant s'empêcher de mentir. Lors d'une discussion importante, le malade ne peut se retenir de dire toutes sortes de mensonges énormes, tout en étant persuadé que ce qu'il dit est vrai. Marchandage -100 points et Séduction -60 points.

Mégalomanie (15)

Un personnage mégalomane est persuadé qu'il est le meilleur à tous points de vue, il prendra très mal qu'on contredise ou discute ses idées. Il cherchera toujours à prendre lui-même les décisions pour tout le groupe. Marchandage -20 points.

Mélancolie (20)

Les personnages mélancoliques ressentent une profonde lassitude et n'ont plus d'espoirs. Il y a environ 50% de chance qu'ils ignorent une situation donnée à cause de ce défaut. Marchandage -20 points.

Monomanie (35)

Cette folie se manifeste par une fixation sur un but, une cause ou un idéal qui semble profitable au personnage. Il ne pense qu'à cela, ne parle que de cela jusqu'à ce que ce projet s'accomplisse. Il cherche à entraîner ses amis avec lui et un refus de leur part peut déclencher de violentes réactions (5% de chance). Une fois le but atteint, le personnage sera frappé de démence précoce jusqu'à ce qu'un nouveau projet germe dans son esprit. Marchandage -20 points (+10 points si cela peut faire progresser son projet). Un personnage frappé de démence précoce se désintéresse de tout. Quelle que soit la situation, il y a 30% de chance qu'elle lui semble sans intérêt. Il se sent très las et a le sentiment de beaucoup s'ennuyer.

Paranoïa (20)

Un personnage atteint de paranoïa est persuadé qu'«on» en veut à sa vie et ira très loin pour se défendre contre les "complots". Cette folie conduit presque toujours (90% de chance) à un comportement très violent. En conséquence, le personnage subit un malus de 90 points à son talent de Marchandage.

Schizophrénie (40)

Le personnage atteint d'une telle psychose aura des sentiments étranges, une façon de penser et une conduite paradoxale. Cette forme de démence peut frapper n'importe quand (30% de chance par jour) et pour une durée très variable (25% de chance que la crise s'arrête, jet à faire tous les deux jours). Le personnage est replié sur lui-même, complètement coupé du réel (-90 points à tous les talents).

Schizothymie (25)

La schizothymie ou schizoïdie est une affectation qui prédispose à la schizophrénie (5% de chance par semaine pour que le personnage devienne schizophrène).

Suicidaire (40)

Un personnage suicidaire ressent le besoin de se tuer. Il tente de se suicider dès qu'il est confronté à une situation dangereuse. Après une tentative ratée, il devient Mélancolique. Si on l'empêche de se tuer il devient Maniaque, puis Mélancolique.

Tueur psychopathe (25)

Un tel personnage ressent périodiquement (au moins une fois toutes les semaines) le besoin de tuer un être humain. En général il n'attaque pas les membres de sa tribu, ou ses amis, mais si l'un d'entre eux l'énervé, il peut avoir (20% de chance) un accès de folie et chercher à le tuer.

Fugitif (30)

Le personnage est pourchassé par un groupe de PNJs. Le maître de jeu devra les faire intervenir pour rendre la vie dure au personnage poursuivi, sans toutefois en abuser (environ 30% de chance par scénario).

Galant (15)

Le personnage sera particulièrement attentionné envers les membres du sexe opposé, de plus il devra réussir un jet d'Intelligence très facile (difficulté : 10) pour pouvoir frapper une telle personne et seulement s'il est personnellement menacé.

Impuissant (15)

Le talent de Séduction du personnage est réduit de 90 points si la personne à séduire sait que le personnage a ce défaut. PP-15.

Impulsif (20)

Le personnage ne réfléchit jamais avant d'agir et n'hésite pas à combattre même si la victoire semble improbable. Il subit un malus de 30 points au Marchandage et de 15 points à la Séduction. PP-5.

Jambe en moins (40)

Le personnage a une jambe coupée au niveau du genou. Il ne peut pas posséder le talent spécial de Course. Les effets d'un tel handicap sont les suivants : Conduite -40 points, Séduction -30 points, Combat -50 points, Discrétion -20 points, Acrobatie -50 points.

Jeune (10)

Le personnage débute le jeu à un âge compris entre 9 et 13 ans. Il subit une réduction de 2 points en Force et de 1 point en Endurance avec toutes les modifications que cela implique. Il ne peut pas posséder le défaut Vieux.

Loyal (15)

Le personnage ne peut agir traîtreusement et doit toujours indiquer ses intentions aux autres membres du groupe.

Malchanceux (30)

Chaque fois que le personnage rate un jet de pourcentage important et que le résultat des unités est égal à 0, le personnage est particulièrement malchanceux et le maître de jeu décide d'un résultat déplaisant, voire dangereux.

Misogyne ou Misandre (10)

Le personnage estime que les individus du sexe opposé lui sont inférieurs. Il subit un malus de 50 points à la Séduction et de 30 points au Marchandage avec une telle personne.

Muet (25)

Le joueur ne peut pas discuter avec les autres joueurs. Le personnage subit un malus de 10 points à la Séduction et de 40 points au Marchandage.

Naïf (25)

Le personnage croit tout ce qu'on lui dit. Si l'affirmation est vraiment trop absurde, il a droit à un jet d'Intelligence très facile (difficulté : 10) pour tenter de réaliser qu'on lui ment. Ce défaut convient parfaitement à tous les joueurs qui passent leur temps à faire autre chose durant les parties, comme par exemple manger, discuter du dernier concert avec leur voisin de table ou tenter de mémoriser un point de règle.

Obsédé sexuel (25)

Le personnage tentera d'abuser de tous les individus du sexe opposé à moins qu'il ne réussisse un jet

d'Intelligence très facile (difficulté : 10) auquel cas il pourra se contrôler. Dans tous les cas, il ne manquera pas de faire des remarques désobligeantes. Il subit un malus de 80 points à la Séduction et de 50 points au Marchandage avec une personne du sexe opposé.

Pensif (10)

Le personnage est toujours dans la lune. En cas de surprise, sa Rapidité sera divisée par deux et tous ses talents réduits de 20 points pour le premier tour de jeu.

Phobie (5 à 40)

Le personnage est sujet à une peur panique envers un animal ou un objet. Si le personnage est en contact avec ce qui lui fait peur, il doit réussir un jet d'Intelligence (difficulté : 5) pour ne pas s'enfuir immédiatement. Reportez-vous à la liste des phobies. PP-5.

Liste des phobies

Arachnophobie (5) : peur des araignées.
Acrophobie (10) : peur des hauteurs. Un personnage possédant ce défaut ne peut bénéficier du talent spécial d'Escalade.
Agoraphobie (25) : peur des grands espaces.
Ailurophobie (5) : peur des chats.
Algophobie (30) : peur de la douleur.
Astrophobie (10) : peur des éclairs et des aurores boréales.
Autophobie (10) : peur de la solitude.
Bangophobie (30) : peur des armes à feu et des détonations (néologisme extrait du Petit Croc illustré).
Bathophobie (10) : peur des gouffres, grottes et autres cavernes.
Heptéphobie (20) : peur d'être touché par un autre être vivant.
Héliophobie (30) : peur du soleil.
Hémophobie (40) : peur du sang.
Hydrophobie (20) : peur de l'eau. Un personnage possédant cette phobie ne peut choisir les talents spéciaux de Nage et de Pêche.
Hypnophobie (25) : peur de dormir et de rêver. Un personnage possédant ce défaut ne récupère qu'un point de vie par semaine de repos.
Kronophobie (15) : peur de vieillir.
Musophobie (5) : peur des souris. Option standard pour les éléphants.
Mysophobie (20) : peur de la contamination.
Néophobie (10) : peur des choses nouvelles.
Nystophobie (20) : peur de la nuit. Un personnage possédant un tel défaut ne peut choisir le talent spécial de Combat nocturne.
Claustrophobie (15) : peur des endroits fermés. Un personnage possédant un tel défaut ne peut choisir le talent spécial de Combat urbain.
Ophidiophobie (5) : peur des serpents.
Photophobie (35) : peur de la lumière.
Sitophobie (25) : peur de manger. Le personnage ne peut pas être Boulimique.
Cynophobie (15) : peur des chiens et, par extension, de tous les canins : loups, coyotes, chacals...
Démophobie (10) : peur de la foule. Dans le monde légèrement dépeuplé de Bitume, on considère que plus de 50 personnes constituent une foule.
Dromophobie (10) : peur de traverser une rue.
Florophobie (20) : peur des plantes. Un tel personnage ne peut choisir le talent spécial de Combat rural.
Génophobie (10) : peur du sexe et par extension des relations sexuelles.
Gynophobie (20) : peur des femmes.
Thanophobie (20) : peur de mourir.
Toxicophobie (20) : peur d'être empoisonné.
Vroumophobie (40) : peur des véhicules à moteur (néologisme extrait du Petit Croc illustré).
Xénophobie (5) : peur des étrangers.
Zoophobie (20) : peur des animaux (rapporte seulement 10 PPE si le personnage possède déjà le défaut d'Aversion envers les animaux).

Réservé (10)

Le joueur ne doit pas prononcer plus de cinq mots à la suite, sauf s'il donne des ordres au maître de jeu ayant rapport aux actions de son personnage. Il subit un malus de 20 points au Marchandage.

Sourd (20)

Le joueur ne doit pas écouter ce que disent les autres. Il subit les mêmes malus qu'un personnage muet (Séduction -10 points et Marchandage -40 points).

Vieux (15)

Le personnage débute dans le jeu entre 35 et 40 ans. Il réduit sa Force et son Endurance de deux points avec toutes les modifications qui en résultent. Il ne peut pas posséder le défaut Jeune.

9- But secondaire

Chaque personnage peut avoir un but secondaire qui lui permet d'obtenir des points de prestige supplémentaires. Le personnage peut choisir son but dès qu'il connaît la tribu à laquelle il appartient (voir la partie " tribus "). Voir le chapitre consacré au prestige.

10- Equipement

A sa création, un personnage est équipé des pieds à la tête et ce, sans supplément. Suivant sa tribu d'origine, il peut choisir différents objets et armes, en suivant néanmoins certaines restrictions qui seront clairement indiquées en temps utile. Voir à ce sujet la description des tribus.



CHAPITRE 2 : EQUIPEMENT

Dans Bitume, la monnaie n'existe plus. Tout le commerce se fait par troc. Le prix des différents objets permet juste d'évaluer la valeur des marchandises.

Il est conseillé au maître de jeu de ne jamais employer de termes relatifs à l'argent. Les joueurs découvriront seuls ce qui a de la valeur et ce qui n'en a pas. Passons maintenant au descriptif de tout ce charmant matériel qui fait de Bitume un jeu si charmant et si pacifique...

Le matos à viander

Tout ce qui sert à malmener, mutiler, blesser, empailler, couper, casser, broyer, éclater, détruire, disloquer, exploser, perforer, souffler, éventrer... Bref, tout ce qui sert à faire mâle (non c'est pas une faute, c'est un jeu de mots...).

Armes de jet

Nom	Prec.	Dom.	Portées	CDF	Po.	Pr.	Ma.
Boomerang	-10	D6+2	25/50	1	900	450	1
Cocktail Molotov	+5	D6+2	7/15	1	400	300	2
Cran d'arrêt	+5	D6-1	5/10	2	250	280	1
Épieu	-	D6+2	4/8	1	3500	100	1
Filet	+10	-	1/2	1/3	1000	500	2
Fléchette	+10	D6-2	3/6	3	50	100	1
Grappin	-10	D6+2	5/10	1/2	3000	700	2
Grenade défensive	+10	6D6E10	20/30	1	500	600	1
Grenade fumigène	+10	-	25/35	1	200	350	1
Grenade incendiaire	+10	5D6E2	20/30	1	400	950	1
Grenade lacrymogène	+10	-	25/35	1	200	400	1
Grenade offensive	+10	4D6E2	20/30	1	400	500	1
Hachette	-	D6	4/8	1	2000	300	1
Javeline	+10	D6+1	25/50	1	900	250	1
Poignard	+5	D6	7/15	2	400	250	1
Shuriken	+10	D6-1	5/10	3	75	250	1
Trident	-5	D6+2	2/4	1	4000	450	1

Prec. : modification au jet de toucher.

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Portées : la valeur de gauche représente la portée utile et celle de droite la portée maximale, toutes deux exprimées en mètres.

CDF : cadence de lancer de l'arme (par tour). Exemple : 3 signifie qu'un personnage peut lancer 3 armes de ce type par tour. 1/2 signifie qu'une telle arme ne peut être lancée qu'une fois tous les deux tours.

Po. : poids de l'arme, exprimé en grammes.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Ma. : nombre de mains nécessaires à l'utilisation de l'arme en question.

Boomerang : si le personnage qui utilise cette arme possède le talent de Spécialisation en boomerang et que l'arme manque la cible, il peut la rattraper avec

un jet d'Acrobatie réussi. Il faut que la main qui rattrape ait une protection d'au moins 3.

Cocktail Molotov : les dommages sont donnés pour 33cl. d'essence. Le cocktail brûle pendant encore D6 tour(s) en causant 1 point de dommage à chaque tour.

Filet : si la partie touchée est le thorax ou l'abdomen, l'adversaire ne peut plus agir tant qu'il n'a pas réussi un jet de (FO+AG)x5 pour se libérer. Si la partie touchée est la tête, l'adversaire reçoit un point de dommage supplémentaire au même endroit tous les tours tant qu'il ne s'est pas libéré. Dans tous les cas, l'adversaire tombe au sol s'il rate un jet d'Agilité moyen (difficulté : 5).

Grappin : cette arme peut être utilisée comme arme de lancer normale ou être attachée à un câble. Ainsi dotée, l'arme peut faire chuter sa victime (ou dans le cas d'un véhicule, en arracher un morceau). Le lanceur doit réussir un jet de Résistance assorti des malus suivants :

-5 par point de Force de la victime.

-10 par espace contenu dans le véhicule.

Si le jet est réussi, la victime se rapproche de deux mètres par tour, tout en subissant D6 point(s) de dommages supplémentaire(s) à la partie touchée. Dans le cas d'un véhicule, il y a 50% de chance que la partie touchée soit fixée solidement, dans le cas contraire, la partie est arrachée (à l'appréciation du maître de jeu). Si le jet de résistance est raté, ou si la partie touchée est fixée solidement, le lanceur doit lâcher le grappin.

Grenade défensive : cette grenade cause 6D6 points de dommages explosifs à toute créature dans un rayon de 10 mètres. Il faut donc que le lanceur soit caché pour pouvoir utiliser efficacement une telle arme.

Grenade fumigène : en explosant, la grenade produit de la fumée dans un rayon de trois mètres autour de la cible. Tous les jets de Lancer et de Tir passant dans cette fumée reçoivent un malus de 50 points.

Grenade incendiaire : cette grenade cause 5D6 points de dommages explosifs à toute créature dans un rayon de 2 mètres. De plus, toute partie touchée continue à brûler pendant D6 tour(s), causant un point de dommage supplémentaire par tour.

Grenade lacrymogène : toute personne se trouvant dans la zone d'effet de cette grenade (5 mètres de rayon) doit réussir à chaque tour un jet de Résistance avec un malus de 30 points pour éviter de pleurer et de tousser, subissant ainsi un malus de 50 points à tous ses talents pour (20-EN) tours. La zone d'effet reste active pendant 20+D6 tours.

Grenade offensive : cette arme cause 4D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 2 mètres.

Armes de corps à corps

Nom	Prec.	Dom.	Po.	Pr.	Ma.
Chaîne de moto	-5	D6-1	1500	150	1
Cran d'arrêt	+10	D6-1	250	280	1
Épée	+5	D6+1	2000	300	1-2
Épée à deux mains	-	D6+2	3000	350	2
Épée courte	+5	D6	1500	250	1
Épieu	+5	D6+2	3500	400	2
Fléau	-10	D6+3	4500	300	2
Fleuret	+10	D6	500	400	1
Fouet	-	D6-2	1100	90	1
Fourche	-	D6+1	3500	350	2
Garrot	+5	D6-3	20	70	2
Glaive	-	D6+1	1500	250	1-2
Griffes de combat	+5	D6	200	100	1
Hache	-	D6+1	4000	400	1-2
Hachette	-	D6	2000	300	1
Katana	+5	D6+2	1800	2000	1-2
Lance	-5	D6+2	4000	500	1
Masse d'arme	-5	D6+2	3000	350	1-2
Matraque	+5	D6-1	800	200	1
Ninjato	+10	D6+1	800	1500	1
Nunchaku	-5	D6	1000	300	1
Parcmètre	-10	D6-2	1200	150	1-2
Poignard	+5	D6	400	250	1
Poing américain	-	-	500	180	1
Sabre	-5	D6+1	2500	350	1
Trident	-	D6+2	4000	450	1-2
Tronçonneuse	-5	2D6+1	6000	3000	2

Prec. : modification au jet de toucher.

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Po. : poids de l'arme, exprimé en grammes.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Ma. : nombre de mains nécessaires à l'utilisation de l'arme en question. 1-2 signifie " une ou deux mains ".

Fouet : si la victime est touchée à la tête, elle recevra - en plus des dommages normaux dus à la blessure - deux points de dommages par tour tant qu'elle ne sera pas libérée du " garrot " en réussissant un jet de (AG+FO)x5. Si le personnage possède le talent de Spécialisation en fouet et qu'il désire désarmer son adversaire, il doit réussir - après son jet de toucher - un jet de (AG+RA)x5.

Garrot : si le personnage possède le talent de Spécialisation en garrot et qu'il attaque un adversaire de dos, il localise obligatoirement l'attaque à la tête et double ses dommages.

Griffes de combat : cette arme peut augmenter le talent d'Acrobatie de son utilisateur de +10 points par griffe si la situation le permet (par exemple, si le personnage veut grimper sur un mur ou s'accrocher au toit d'une voiture).

Lance : quand cette arme est utilisée à moto, les dommages sont majorés d'une valeur égale à la vitesse du choc (exprimée en kilomètres/heure) divisée par 10.

Nunchaku : un personnage qui possède le talent de Spécialisation en nunchaku peut en utiliser deux à la fois (et donc frapper deux fois par tour sans aucun malus).

Parcmètre : tout jet de toucher se terminant par 1 provoque l'éjection d'une pièce de monnaie (inutilisable dans le monde de Bitume).

Poing américain : cette arme ne sert que pour les attaques à mains nues et modifie les chances de réussite de ces coups.

Tronçonneuse : elle contient trois litres d'essence, quantité nécessaire pour une utilisation continue de trois heures. Un jet de Mécanique est requis pour la mettre en marche (un essai par tour).

Prec. : modification au jet de toucher.

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Portées : la valeur de gauche représente la portée utile et celle de droite la portée maximale, toutes deux exprimées en mètres.

CDF : cadence de tir de l'arme (par tour). Exemple : 3 signifie qu'un personnage peut tirer 3 fois par tour. 1/2 signifie qu'une telle arme ne peut être utilisée qu'une fois tous les deux tours.

M. : nombre de projectiles pouvant être tirés sans avoir à recharger. A l'achat, l'arme est entièrement chargée.

Po. : poids de l'arme, exprimé en grammes.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Ma. : nombre de mains nécessaires à l'utilisation de l'arme en question. 1-2 signifie " une ou deux mains ". 0 signifie que l'arme est attachée à l'avant-bras et commandée par des tiges reliées aux doigts.

Armes à distance

Nom	Prec.	Dom.	Portées	CDF	M.	Po.	Pr.	Ma.
Arbalète	+10	D6+2	50/100	1/3	1	2500	600	2
Arbalète à répétition	-	D6+1	25/50	1	5	4000	2000	2
Arbalète de poing	+5	D6+1	15/30	1/2	1	900	400	1-2
Arbalète fixe	+5	D6+1	5/10	1/2	1	800	500	0
Arc	-	D6+2	50/100	1/2	1	1500	800	2
Bazooka	-	5D6E5	50/100	1/4	1	10000	15000	2
Canon scié	-5	4D6E2	5/10	2	2	2500	7800	1
Carabine	+10	D6+2	400/800	2	15	2800	9000	2
Fronde	-5	D6+1	20/40	1	1	150	100	2
Fusil	+10	D6+2	200/400	1	6	3200	7000	2
Fusil à pompe	+5	2D6	20/40	1	10	5000	9000	2
Fusil à poudre	-10	D6+1	10/20	1/5	1	5000	2000	2
Fusil de chasse	+5	2D6E1	40/80	2	2	2700	8000	2
Fusil de sniper	+15	D6+3	500/1000	2	20	4000	20000	2
Fusil harpon	-5	D6+2	5/10	1/3	1	2000	1000	1-2
Fusil mitrailleur	-	D6+2R	200/400	1	30	6000	13000	2
Lance-flammes	+5	5D6E3	10/20	1	5	18000	18000	2
Lance-grenades Mk1	-10	-	50/100	1/2	1	3000	11000	2
Lance-grenades Mk2	-10	-	50/100	1/2	1	500	2000	2
Lance-pierres	+5	D6+1	10/20	1/2	1	250	200	2
Lance-roquette jetable	-5	4D6E3	10/20	1/3	1	5000	9000	2
Pistolet	-	D6+2	20/40	2	10	1100	2500	1-2
Pistolet à poudre	-5	D6	5/10	1/3	1	1500	600	1-2
Pistolet mitrailleur	-5	D6+1R	50/100	1	30	2100	11000	1-2
Revolver	-	D6+2	20/40	1	6	900	2000	1-2
Tube lance-dards	-	D6	5/10	1/2	1	400	450	0

Bazooka : cette arme cause 5D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 5 mètres.

Canon scié : cette arme cause 4D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 2 mètres.

Fusil à poudre : cette arme a des problèmes de munitions sur tout jet de toucher se terminant par 9 ou 0 (à la différence des autres armes à feu qui ne subissent de telles déconvenues que sur un jet de toucher se terminant par 0).

Fusil de chasse : cette arme cause 2D6 points de dommages explosifs dans un rayon d'un mètre.

Fusil de sniper : ce fusil est équipé d'un bipode intégré qui permet de bénéficier du bonus de " support fixe " plus facilement et d'un viseur infrarouge.

Fusil harpon : les caractéristiques du fusil harpon ne changent pas quand il est utilisé sous l'eau. Pour les autres armes, leurs caractéristiques sont modifiées comme suit : -20 points au toucher, -2 points de dommages et portées divisées par 4.

Fusil mitrailleur : cette arme peut tirer au coup par coup ou en rafale.

Lance-flammes : cette arme cause 5D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 3 mètres.

Lance-grenades Mk1 : le lance-grenades permet d'envoyer n'importe quel type de grenade à une plus longue distance.

Lance-grenades Mk2 : ce lance-grenades est utilisé comme la version 1 mais doit être fixé sous un fusil mitrailleur pour être utilisé correctement. Ce type de lance-grenades utilise en plus de la grenade, une cartouche qui sert de propulseur et ne peut servir à rien d'autre.

Lance-roquette jetable : cette arme cause 4D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 3 mètres.

Pistolet à poudre : cette arme a des problèmes de munitions sur tout jet de toucher se terminant par 9 ou 0.

Pistolet mitrailleur : cette arme peut tirer au coup par coup ou en rafale.

Armes de soutien

Nom	Prec.	Dom.	Portées	CDF	M.	Pr.	Hom.
Catapulte	-10	4D6	100/200	1/10	1	30000	4
Mortier	+10	7D6E2	200/400	1/2	1	50000	2
Obusier	-	14D6E4	1000/2000	1/6	1	100000	6

Prec. : modification au jet de toucher. Tous les malus au toucher prévus pour les armes à distance sont doublés dans le cas des armes de soutien. Les bonus sont inchangés.

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Portées : la valeur de gauche représente la portée utile et celle de droite la portée maximale, toutes deux exprimées en mètres. La distance minimale de tir est égale à la portée courte divisée par deux.

CDF : cadence de lancer de l'arme (par tour). Exemple : 3 signifie qu'un personnage peut utiliser ce type d'arme 3 fois par tour. 1/2 signifie qu'une telle arme ne peut être utilisée qu'une fois tous les deux tours.

M. : nombre de projectiles pouvant être tirés sans avoir à recharger. A l'achat, l'arme est entièrement chargée.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Hom. : minimum de personnes nécessaires à l'utilisation de l'arme, l'un d'eux doit posséder le talent de Tir indirect.

Mortier : cette arme cause 7D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 2 mètres.

Obusier : cette arme cause 14D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 4 mètres.

Explosifs

Nom	Dom.	Po.	Pr.	Pose	Transport
Poudre noire	D6E2	100	1000	+10	-10
Dynamite	D6+2E5	100	3000	+20	-10
Nitroglycérine	3D6E7	100	6000	+30	-30
TNT	2D6E4	100	1500	-10	+20
Plastic	2D6+2E5	100	2000	-10	+20

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Po. : poids de l'explosif, exprimé en grammes.

Pr. : prix de l'explosif, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Pose : modification au jet du talent spécial de Démolition nécessaire pour placer l'explosif à l'endroit voulu. Un jet raté implique l'utilisation de la petite table qui suit.

D6	Effet
1	Explosif inutilisable.
2-3	Montage à refaire.
4	L'explosion se produit D6 tour(s) trop tôt.
5	L'explosion se produit 2D6 tours trop tard.
6	L'explosion se produit au montage.



Transport : modification au jet du talent spécial de Démolition nécessaire pour transporter l'explosif. Un jet est nécessaire toutes les heures. Un jet raté entraîne l'explosion immédiate de tout l'explosif que porte le personnage.

Poudre noire : cette arme cause D6 point(s) de dommages explosifs dans un rayon de 2 mètres. La poudre noire explose grâce à une flamme vive.

Dynamite : cette arme cause D6+2 points de dommages explosifs dans un rayon de 5 mètres. La dynamite explose grâce à une flamme vive ou à un détonateur.

Nitroglycérine : cette arme cause 3D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 7 mètres. La nitroglycérine explose au moindre choc.

TNT : cette arme cause 2D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 4 mètres. Le TNT explose grâce à un détonateur.

Plastic : cette arme cause 2D6+2 points de dommages explosifs dans un rayon de 5 mètres. Le plastic explose grâce à un détonateur.

Munitions

Type	Po.	Pr.
Lance-pierres, fronde, tube lance-dards	10	5
Arc, arbalète (tous types)	20	5
Arme à poudre	5	5
Fusil harpon	40	10
Pistolet, revolver, fusil, carabine	5	15
Fusil à pompe	5	15
Fusil mitrailleur, pistolet mitrailleur	10	30
Fusil de chasse, canon scié	10	40
Fusil de sniper, cartouche de lance-grenades	5	40
Munitions de catapulte	-	50
Bazooka	3000	1000
Lance-flammes	2000	1500
Munitions de mortier	-	5000
Munitions d'obusier	-	10000

Po. : poids d'un projectile (munitions), exprimé en grammes.
 Pr. : prix d'un projectile (munitions), exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Bombe de peinture : elle contient assez de peinture pour couvrir quinze mètres carrés.

Briquet à essence : il contient 5cl d'essence et sa consommation est négligeable.

Caisse à outils : elle ajoute 20 points au talent de Mécanique de l'utilisateur.

Jerrican vide et tuyau : c'est la panoplie du " parfait petit pillard ". Le tuyau sert à siphonner l'essence et le jerrican peut contenir 30 litres de liquide.

Lampe électrique : elle contient quatre piles qui permettent de l'utiliser en continu pendant huit heures. Prix de quatre piles de rechange : 200 francs.

Nécessaire de couture : il ajoute un bonus de 20 points au talent spécial de Manufacture de vêtements de son utilisateur.

Paire de jumelles : elles ajoutent un bonus de 20 points au talent de Repérage du personnage qui l'utilise.

Paire de menottes : dans 20% des cas la clef possédée ne correspond pas à la paire de menottes.

Accessoires

Nom	Po.	Pr.
Ampli **	10000	40000
Basse *	7000	25000
Batterie	30000	100000
Boîte de conserve	200	50
Bombe de peinture	200	100
Boussole	50	300
Briquet à essence	20	300
Caisse à outils	5000	3000
Contrebasse	12000	25000
Cor de chasse	7000	5000
Corde (1 mètre)	100	10
Couteau multi-lames	300	150
Ficelle (1 mètre)	10	5
Gourde remplie	1100	500
Guitare électrique *	5000	25000
Guitare sèche	2000	12000
Guitare-synthé *	2000	25000
Harmonica	300	1000
Jerrican vide et tuyau	1000	200
Lampe électrique	1000	350
Loupe	50	150
Micro *	300	20000
Miroir	50	200
Nécessaire de couture	300	100
Nourriture déshydratée	50	300
Paire de jumelles	500	800
Paire de menottes	100	300
Papier et crayon	100	10
Piano	150000	200000
Popote	2500	400
Pot de peinture	2000	100
Réchaud à gaz	1000	200
Sac à dos	1500	500
Sac de couchage	2000	900
Saxophone	5000	20000
Synthé *	5000	50000
Trompette	3000	10000
Trousse de maquillage	300	300
Trousse de soins	1000	4000
Violon	900	20000
Viseur	200	2000
Viseur infrarouge	300	6000

* Nécessite un ampli.
 ** Nécessite une source d'électricité.

Pot de peinture : il contient assez de peinture pour couvrir vingt mètres carrés.

Réchaud à gaz : une recharge contient assez de gaz pour une utilisation en continu pendant dix heures. Prix d'une recharge supplémentaire : 150 francs.

Sac à dos : il peut contenir 3 kilogrammes de matériel.

Trousse de maquillage : elle ajoute 10 points au talent de Séduction de son utilisateur.

Trousse de soins : elle ajoute 20 points au talent de Premiers soins de son utilisateur.

Viseur infrarouge : il ajoute 10 points au talent de Tir de l'utilisateur de l'arme sur laquelle il est monté et annule les malus dus à la nuit.

Viseur : il ajoute 10 points au talent de Tir de l'utilisateur de l'arme sur laquelle il est monté.

Vêtements et armures

Les vêtements et armures servent à protéger les personnages des intempéries et des dommages qu'ils peuvent subir en combattant. Lors du choix des vêtements - comme en combat - il faut tenir compte d'une notion importante : la taille relative des différentes parties du corps.

Partie du corps	Taille
Pied, main	1
Jambe, cuisse, bras, avant-bras	2
Bas-ventre, tête	3
Abdomen	4
Thorax	5

Pour calculer le poids et le prix d'un vêtement, il suffit de multiplier le poids et le prix de base du matériau utilisé par la taille totale des parties couvertes.

Matériau	Prot.	Po.	Pr.
Tissu	1	50	20
Cuir, fourrures	2	100	100
Fibre de verre	2	50	200
Cuir clouté	3	150	150
Acier	4	200	400

Prot. : valeur protectrice d'un vêtement fabriqué avec ce matériau.

Po. : poids d'un point de taille de vêtement fabriqué avec ce type de matériau, exprimé en grammes.

Pr. : prix d'un point de taille de vêtement fabriqué avec ce type de matériau exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Si un personnage est vêtu de plusieurs "couches" de vêtements, la protection obtenue est égale au total de toutes les protections, mais avec un maximum de 4 points.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de vêtements.

Nom	Prot.	Po.	Pr.	Tai.
Baskets	1	100	40	2
Blouson de cuir	2	1700	1700	17
Bottes de cuir	2	600	600	6
Cagoule	1	150	60	3
Casque de moto	2	150	600	3
Casque lourd	4	600	1200	3
Casquette	1	150	60	3
Chapeau en cuir	2	300	300	3
Combinaison de cuir	2	2800	2800	28
Combinaison de tissu	1	1400	560	28
Gant clouté	3	150	150	1
Gant en acier	4	200	400	1
Gant en cuir	2	100	100	1
Gilet clouté	3	1350	1350	9
Gilet en cuir	2	900	900	9
Gilet pare-balles	4	1800	3600	9
Jeans	1	550	220	11
Pantalon de cuir	2	1100	1100	11
Short	1	150	60	3
Soutien-gorge	1	250	100	5
T-shirt	1	450	180	9

Prot. : valeur protectrice de ce vêtement.

Po. : poids du vêtement, exprimé en grammes.

Pr. : prix du vêtement, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Tai. : taille totale de toutes les parties couvertes par le vêtement.

Boucliers

Les boucliers permettent aux personnages de se protéger lors des combats au corps à corps.

Nom	Prot.	Parade	Po.	Pr.	Ma.
Targe	2	10	500	150	0
Bouclier	4	20	1000	300	1
Pavois	8	30	3000	600	1

Prot. : protection assurée par une parade réussie à l'aide du bouclier.

Parade : pourcentage de chance de parade.

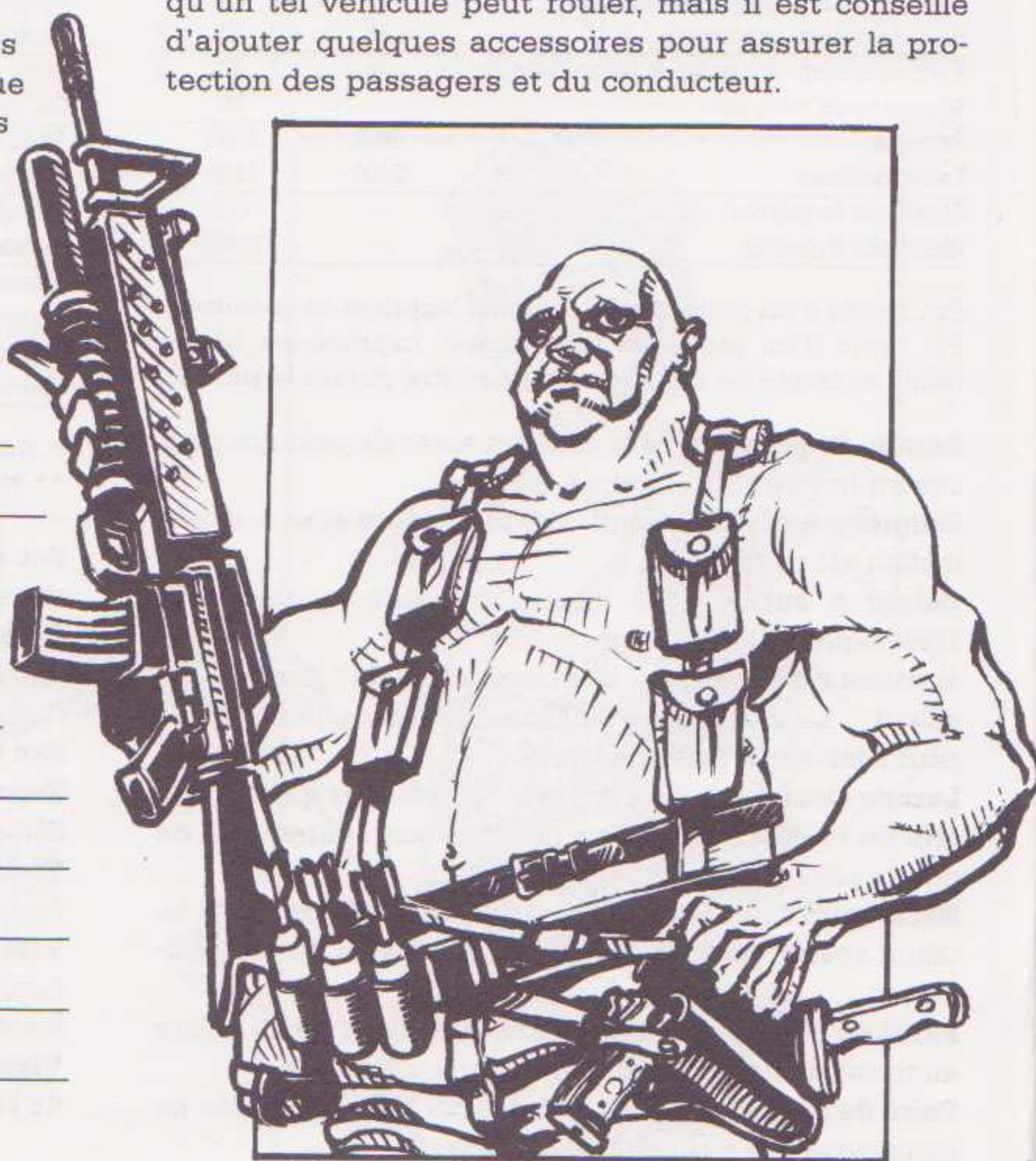
Po. : poids du bouclier, exprimé en grammes.

Pr. : prix du bouclier, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Ma. : nombre de mains nécessaires à la bonne utilisation du bouclier. 0 indique que le bouclier est attaché à l'avant-bras.

Les véhicules

Chaque véhicule est composé d'un châssis qui comprend le siège du conducteur, le moteur, les roues et les accessoires les plus utiles (levier de vitesses, accélérateur, freins et volant). Il est donc évident qu'un tel véhicule peut rouler, mais il est conseillé d'ajouter quelques accessoires pour assurer la protection des passagers et du conducteur.



Nom	Vit.	Esp.	Pr.	Pn.	Man.
Autobus	100	90	8.000.000	15/10	-15
Buggy	130	13	65.000	12/4	-
Camion	100	50	6.000.000	15/10	-15
Char d'assaut	40	20	2.000.000	50/2	-20
Châssis chenillé	50	30	10.000.000	50/2	-20
Dragster	200	10	400.000	4.8/4	-20
Grande voiture	120	18	90.000	10/4	-5
Moto	150	8	14.000	6/2	+20
Moto et side-car	130	12	25.000	6/3	+20
Petite voiture	110	14	40.000	8/4	+5
Pick-up	100	20	150.000	12/6	-10
Tracteur agricole	80	12	200.000	12.20/4	-20
Tracteur	100	28	4.000.000	15/10	-10
Tracteur et remorque	100	128	10.000.000	15/18	-20
Trike	140	13	35.000	8/3	+15
Van	100	24	230.000	12/6	-20
Vélocoteur	50	2	5.000	4/2	+20
Voiture de sport	160	12	65.000	10/4	+10
Voiture normale	130	16	70.000	9/4	-

Vit. : vitesse de base du véhicule.

Esp. : nombre d'espaces disponibles pour y installer armes et accessoires.

Pr. : prix du véhicule, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Pn. : la valeur de gauche indique le total de points de vie d'un pneu et la valeur de droite le nombre de pneus.

Man. : ajustement au jet de Conduite du conducteur d'un tel véhicule.

Buggy : il est considéré comme ayant déjà deux suspensions de cross et des pneus du même type, (les bonus hors-routes ne sont pas inclus dans la Man. de base).

Char : il a une vitesse maximale d'au moins 20km/h. On considère qu'il possède déjà 5 accessoires " armure ".

Châssis chenillé : il a une vitesse maximale d'au moins 10km/h.

Dragster : il est équipé de deux petites roues à l'avant (2 points de vie) mais qui ne prennent pas de dommages lors des accélérations/freinages. Les roues arrières sont considérées comme étant " de course ". L'accélération de base d'un dragster est de 35km/h.

Moto et side-car : pour construire ce véhicule, on considère qu'il s'agit de deux véhicules bien différents : la moto qui contient 8 espaces et le side-car qui en contient 4.

Pick-up : la moitié des espaces de ce véhicule sont situés à l'arrière et ne sont donc pas protégés par l'armure.

Tracteur agricole : il a une vitesse maximale d'au moins 30km/h. Les roues avant ont 8 points de vie et les roues arrière 15.

Tracteur et remorque : pour construire ce véhicule on considère qu'il s'agit de deux véhicules bien différents : le tracteur qui contient 28 espaces et la remorque qui en contient 100.

Le matos à viander II, le retour : et maintenant il roule !

Nom	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Pr.
Baliste	-5	2D6+3	200/400	1	6	1/3	20.000
Canon à boulets	-10	3D6	50/100	1	8	1/10	10.000
Canon à tir rapide	-5	3D6E1	1000/2000	20	12	1	40.000
Canon antichar	+10	7D6E2	1400/2800	10	15	1/4	50.000
Canon de char	+5	12D6E4	2000/4000	10	20	1/3	100.000
Lance-flammes	+10	6D6E4	20/40	5	8	1	30.000
Lance-grenades Mk1	-10	-	50/100	10	3	1/2	15.000
Lance-grenades Mk2	-15	-R	50/100	30	6	1	35.000
Lance-harpon Mk1	-	2D6	100/200	1	4	1/3	15.000
Lance-harpon Mk2	-5	2D6	10/20	1	4	1/4	15.000
Minigun	+5	D6+1R	500/1000	100	4	2	30.000
Mitrailleuse	-	D6+3R	500/1000	100	4	1	19.000
Mitrailleuse légère	-5	D6+2R	300/600	100	2	1	13.000
Mitrailleuse lourde	+5	2D6+1R	1000/2000	100	6	1	25.000
Tubes lance-dards	-5	D6R	50/100	50	4	1/5	10.000

Prec. : ajustement au jet de toucher lors de l'utilisation de cette arme.

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Portées : le nombre de gauche représente la portée utile, celui de droite la portée maximale.

M. : munitions contenues dans une arme de ce type.

TA. : espaces pris par une arme de ce type dans un véhicule.

CDF : cadence de feu de l'arme (par tour). Exemple : 3 signifie qu'un personnage peut utiliser ce type d'arme trois fois par tour. 1/2 signifie qu'une telle arme ne peut être utilisée qu'une fois tous les deux tours.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Canon à boulet : cette arme a des problèmes de munitions sur tout jet de toucher se terminant pas 9 ou 0 (au lieu de 0 normalement).

Canon à tir rapide : cette arme cause 3D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 1 mètre.

Canon antichar : cette arme cause 7D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 2 mètres.

Canon de char : cette arme cause 12D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 4 mètres.

Lance-grenades Mk1 : ce modèle pour véhicules fonctionne de la même façon que celui en forme de fusil, à ceci près qu'il contient 10 grenades.

Lance-grenades Mk2 : ce modèle, très similaire au précédent, tire uniquement en rafales.

Lance-harpon Mk2 : ce modèle avec cordage (à la différence du Mk1) s'utilise de la même façon que le grappin, mais on considère qu'il possède un talent de Résistance de 50+10 par espace utilisé dans le véhicule porteur de l'arme.

Lance-flammes : cette arme cause 6D6 points de dommages explosifs dans un rayon de 4 mètres.

Minigun : cette arme tire en rafales. Elle peut également tirer deux fois par tour.

Mitrailleuse légère : cette arme tire en rafales.

Mitrailleuse lourde : cette arme tire en rafales.

Mitrailleuse : cette arme tire en rafales.

Tubes lance-dards : cette arme tire en rafales.

Disposition des armes de véhicules

Les armes sur pivot et sur anneau doivent être utilisées par un tireur, désigné lors de la construction du véhicule.

Les armes fixes peuvent être utilisées par le conducteur ou par un des passagers grâce à un système de tringles. Pour pouvoir utiliser une arme fixe correctement, il faut orienter le véhicule de manière à ce que l'arme tire en direction de la cible.

Dans tous les cas, le créateur du véhicule devra indiquer pour chaque arme le personnage qui l'utilisera.

Armes défensives

Ces accessoires sont considérés comme des armes de véhicules. Ils s'utilisent de la même manière mais ne nécessitent pas de jet de toucher.

Nom	TA.	Pr.	M.	Rech.
Lanceur d'huile	2	2000	1	200
Lanceur de clous	1	2500	2	50
Lanceur de fumée	1	1000	4	100

TA. : espaces pris par une arme de ce type dans un véhicule.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

M. : nombre d'utilisations de l'arme avant d'avoir à la recharger.

Rech. : prix d'une recharge, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).

Lanceur d'huile : chaque charge crée une flaque de 2 mètres (largeur) sur 6 mètres (longueur). Tout véhicule qui roule sur l'huile doit réussir un jet de Conduite à -50 points pour éviter un dérapage.

Lanceur de clous : chaque charge dépose des clous sur une surface de 2 mètres (largeur) sur 2 mètres (longueur). Tout véhicule qui passe sur les clous subit 2D6 points de dommages à chaque roue.

Lanceur de fumée : chaque charge crée un nuage de fumée de 3 mètres (largeur) sur 3 mètres (hauteur) sur 10 mètres (longueur). Passer dans le nuage nécessite un jet de Conduite pour éviter de déraper. Le maître de jeu ne doit pas oublier les effets de la fumée sur le Tir et le Lancer (c'est-à-dire 50 points de malus).

Un véhicule qui souhaite éviter un des obstacles cités ci-dessus doit réussir un jet de Conduite à -50 points.

Les accessoires de véhicules

Nom	TA.	Pr.
Arceaux de sécurité	5	1000
Armure	1	1000
Cargo	1	500
Couteaux de roues	1	2000
Flèche de grue	10	5000
Freinage accentué	2	3000
Fusée	1	2000
Habitacle	5	2000
Injecteur	2	5000
Montage en anneau	3	1000
Montage sur pivot	1	500
Pare-chocs de combat	2	3000
Phares	1	1000
Pneus de course	0	1000
Pneus de course " spécial pluie "	0	3000
Pneus de cross	0	1500
Pointe d'éventration	2	1500
Protection pour roues	2	2000
Réservoir supplémentaire	1	500
Siège de passager	2	500
Supplément au moteur	1	2500
Suspension	2	5000
Suspension de cross	2	7500
Synchronisation d'armes	1	500
Tourelle	5	2000
Turbocompresseur	5	10000

TA. : espaces pris par une arme de ce type dans un véhicule.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie).



Arceaux de sécurité : ces arceaux évitent au véhicule d'être endommagé lors des tonneaux. Les seules parties pouvant être abîmées sont celles qui dépassent de la carrosserie ou les objets qui sont éjectés.

Armure : chaque armure correspond à un point de protection. Les parties protégées sont celles qui ne dépassent pas de la carrosserie.

Cargo : cet accessoire permet de contenir 100 kilos de matériel sans risque de perte ou de destruction involontaire. C'est le seul moyen de transporter des objets.

Couteaux de roues : ce sont de petites pointes qui sont soudées aux axes des roues et qui servent à augmenter les dommages lors des chocs de côté. Il ne peut y avoir qu'une seule série de pointes par véhicule.

Flèche de grue : cet accessoire sert à maintenir un palan, une boule ou une pelle sur les grues. Le prix et la taille comprennent un seul de ces outils.

Freinage accentué : chaque accessoire de ce type augmente de 15 points le talent de Conduite lors des jets de Freinage. Deux freinages accentués peuvent être installés sur le même véhicule, mais pas plus.

Fusée : cet accessoire est aussi aléatoire que dangereux. Quand le personnage veut accélérer rapidement, il tente un jet de Mécanique. Si le jet est raté rien ne se passe, il peut tenter sa chance au tour suivant. Si le jet est réussi, il relance un jet de pourcentage et consulte la table suivante :

D100	Résultat (la fusée est toujours détruite après utilisation)
1-50	La fusée se met en marche et accélère le véhicule de +80km/h, avec les effets normaux (dommages aux pneus et au moteur).
51-75	La fusée fonctionne (voir ci-dessus) mais fait dévier le véhicule (jet de Conduite -30 points pour éviter le dérapage).
76-90	La fusée se détache et n'a aucun effet.
91-00	La fusée explose (6D6 points de dommages explosifs causés au véhicule sur lequel elle est montée).

Habitacle : cet accessoire permet de se reposer confortablement, même pendant que le véhicule roule.

Injecteur : il s'utilise à peu près de la même façon que le turbo, mais ne pompe pas de carburant sur le réservoir principal. Il utilise deux litres d'oxygène par tour (la bonbonne en contient 4). Il ne compte pas comme supplément au moteur. L'accélération apportée par cet appareil est de 40km/h par tour. Il s'utilise à tout moment mais n'a pas d'effet cumulatif avec un turbocompresseur.

Monture en anneau : cet accessoire permet à l'arme qui y est montée de pivoter de 360°. L'arme, la monture et le tireur sont considérés comme étant hors de la carrosserie, sur le toit.

Monture sur pivot : cet accessoire permet à l'arme qui y est montée de pivoter de 90°, sans avoir à orienter le véhicule. Le tireur est protégé, seule l'arme est considérée comme étant hors de la carrosserie.

Pare-chocs de combat : cet accessoire modifie les dommages donnés et reçus lors d'un choc. On ne peut monter qu'un pare-chocs de combat par véhicule.

Phares : cet accessoire annule les malus de Conduite et de Repérage de nuit.

Pneus (tous types) : le prix des pneus est à multiplier par le nombre de pneus.

Pneus de course : les points de vie des pneus de course varient en fonction des dégâts infligés par des armes ou par des Accélérations/Freinages. Ils sont divisés par deux dans le cas des dommages occasionnés par des armes et multipliés par deux dans le cas des Accélérations/Freinages. Exemple : un pneu de course de moto possède 6 points de vie de base. Il en possède 3 contre les armes et 12 contre les Accélérations/Freinages.

Pneus de course " spécial pluie " : ils ont les mêmes caractéristiques que les pneus de course normaux, mais annulent en plus les malus aux jets de Conduite dus à la pluie.

Pneus de cross : ils ont 1.5 fois plus de points de vie et augmentent la manoeuvrabilité du véhicule de +10 points hors des routes. Lors d'une conduite hors-route, en plus de tous les problèmes qui peuvent être inventés par le maître de jeu, tout jet de Conduite est assorti d'un malus de 50 points.

Pointe d'éventration : cet accessoire augmente les dommages causés lors des chocs. Il ne peut y avoir plus de trois pointes de chaque côté d'un même véhicule.

Protections pour roues : cette protection ajoute quatre points de vie à chaque roue. Il ne peut y avoir qu'une série de protections par véhicule.

Réservoir supplémentaire : chaque accessoire de ce type augmente la capacité du réservoir (normalement 40 litres) de 10 litres.

Siège de passager : chacun de ces accessoires représente un siège, un plancher et les accessoires élémentaires du confort (ceinture, accoudoirs). Toutes les armes sur anneau et sur pivot doivent être accompagnées d'un tireur (et donc d'un siège de passager).

Supplément au moteur : chaque accessoire de ce type augmente l'accélération et la vitesse maximale du véhicule.

Suspension : chaque suspension augmente la manoeuvrabilité du véhicule de 10 points. On ne peut placer plus de deux suspensions sur un même véhicule.

Suspension de cross : elle offre les mêmes avantages que les suspensions normales, mais le bonus n'est valable qu'en dehors des routes. Note : les bonus dus à une suspension normale ne sont pas utilisables hors des routes. Il ne peut y avoir les deux types de suspension sur un même véhicule et bien sûr pas plus de deux fois le même.

Synchronisation d'armes : ce système ingénieux permet de pouvoir utiliser en même temps deux armes (ou plus) identiques placées sur le même coté

et de la même façon sur un véhicule. On exécute deux jets de toucher et on résout séparément les deux attaques, bien qu'elles soient considérées comme simultanées. Après installation, la synchronisation n'est pas une option, c'est-à-dire que si deux armes sont reliées, elles doivent être utilisées ensemble.

Tourelle : cet accessoire est simplement une monture sur anneau qui permet à l'arme et au tireur d'être protégés par l'armure du véhicule.

Turbocompresseur : ce supplément au moteur augmente l'accélération du véhicule de 50km/h. Toute utilisation du turbo consomme 5 litres d'essence : pour toutes les autres applications, le turbo se comporte comme un supplément au moteur normal. Il ne peut s'utiliser qu'une fois le véhicule roulant à une vitesse d'au moins 75 km/h.

Calcul de l'accélération et de la vitesse maximale

- L'accélération d'un véhicule est égale à $15 + (5 \text{ fois le nombre de suppléments au moteur}) - (2.5 \text{ fois le nombre d'espaces occupés par les options})$. Le résultat obtenu doit être compris entre 5 et 60km/h et est arrondi au multiple de 5 inférieur. Un résultat inférieur à 5 est compté comme égal à 5.

- La vitesse maximale d'un véhicule est égale à la vitesse de base du véhicule + $(12.5 \text{ fois le nombre de suppléments au moteur}) - (2.5 \text{ fois le nombre d'espaces occupés par les options})$. Le résultat obtenu doit être compris entre 100 et 250km/h et est arrondi au multiple de 5 inférieur. Un résultat inférieur à 100 est compté comme égal à 100.

Points de vie du véhicule

Le véhicule peut encaisser des dommages au même titre que les personnages.

Partie	PV
Moteur	20+5 par supplément au moteur
Réservoir	5+5 par réservoir supplémentaire
Pneus	Voir description des véhicules
Mitrailleuse (tous types)	15
Minigun	15
Lance-flammes, baliste	5
Lance-dards	10
Lance-harpon	10
Lance-grenades	10
Canon à boulets	30
Canon de char	40
Canon antichar	25
Canon à tir rapide	20

CHAPITRE 3 : SYSTÈME DE JEU

Utilisation des caractéristiques

Le maître de jeu utilisera les caractéristiques primaires pour déterminer si un personnage a ou non réussi une action qui n'est pas régie par un des talents. La procédure est la suivante :

- Il choisit la caractéristique qui correspond à l'action entreprise.
- Il détermine un niveau de difficulté variant entre 1 et 10 (1 étant quasiment impossible et 10 trivial).
- Il multiplie ce niveau de difficulté par la valeur de la caractéristique et obtient ainsi un nombre compris entre 1 et 100.
- Il demande au joueur de lancer un dé de pourcentage. Pour que l'action soit réussie, le résultat doit être inférieur ou égal au nombre déterminé par le maître de jeu.

Exemple : Croc tente d'arracher une portière de voiture. Le maître de jeu estime que la Force est la caractéristique liée à la réussite de cette action et que le

niveau de difficulté est égal à 3 (difficile). Croc doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 24 (8 fois 3) pour arracher la portière.

Utilisation des talents

Les talents sont représentés par des pourcentages. Chaque fois qu'un personnage tente une action qui nécessite l'utilisation d'un talent de base, le maître de jeu utilise la procédure suivante :

- Le joueur indique au maître de jeu son pourcentage de base de réussite pour le talent concerné.
- Le maître de jeu modifie ce pourcentage à son gré, selon le niveau de difficulté de l'action concernée.
- Le joueur lance un dé de pourcentage. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au seuil de réussite déterminé par le maître de jeu, l'action est accomplie. En cas d'échec, le personnage s'expose, au gré du maître de jeu, à d'éventuelles conséquences fâcheuses...

Les talents des personnages de Bitume sont modifiés par l'appartenance à leur tribu (quand on vous disait que le choix de la tribu est important...). Les talents de Croc tiendront donc compte des modificateurs propres aux Hell's Angels.

Le déplacement

Il existe deux types de mouvements : le déplacement journalier et le déplacement tactique. L'unité de temps utilisée pour le déplacement journalier est l'heure et pour le déplacement tactique, le tour.

Déplacement journalier

Sur de longues distances, le maître de jeu devra tenir compte de la consommation des véhicules. Pour simplifier le jeu, on estime que chaque véhicule garde la vitesse moyenne (utilisée ci-dessous) pendant 100 kilomètres.

Cette vitesse doit être comprise entre 1km/h et la vitesse maximale du véhicule. C'est à cette vitesse que les véhicules débiteront toutes les rencontres. Les combats étant très rapides, le maître de jeu devra tenir compte des accélérations et des freinages pendant le déplacement tactique, tout au moins pour ce qui est de la consommation.

Vitesse moyenne	Consommation
1-20	3
21-40	5
41-60	7
61-80	9
81-120	10
121-160	12
161-200	15
201-240	19
241-250	25
251-350	50
351-450	150
451-550	250
551-700	350
701 et +	450

Pour connaître la consommation d'un véhicule, il convient d'ajouter à la valeur ci-dessus un nombre de litres égal au nombre de suppléments au moteur placés sur le véhicule.

Déplacement tactique

Pour que le jeu soit rapide et que les combats soient aussi violents qu'expéditifs, il faut que le système de mouvement soit le plus simple possible.

Le déplacement tactique commence quand le véhicule du personnage ne peut continuer sans danger ce qu'il était en train de faire. Des ennemis peuvent

surgir, la route peut devenir glissante ou un virage plus accentué que prévu peut gêner le bon déroulement journalier.

Décomposition d'un tour de mouvement

Le maître de jeu résoud dans l'ordre suivant les différents mouvements :

- Chaque conducteur modifie, s'il le désire, sa vitesse.
- Chaque personnage à pied se déplace.
- Chaque véhicule se déplace.

Déplacement des personnages

Un personnage peut se déplacer de 15 mètres maximum par tour s'il n'a pas dépassé son seuil de Charge, sinon il ne peut se déplacer que de 10 mètres par tour. Un personnage ne peut plus se mouvoir s'il porte au moins trois fois son seuil de Charge. Les personnages se déplacent par ordre croissant de Rapidité. Un personnage qui possède le talent spécial de Course peut, s'il n'a pas dépassé son seuil de Charge, se déplacer de 30 mètres par tour pendant un nombre de tours égal à son Endurance.

Modification des vitesses

Chaque conducteur décide s'il accélère, freine, utilise une fusée, met un turbo en marche ou reste à la même vitesse. Le conducteur s'engage à tenter l'action déclarée même si les conséquences futures s'avèrent désastreuses.

Accélération et Freinage

Chaque véhicule peut accélérer au début de chaque tour d'une valeur comprise entre 1 et son maximum d'accélération (défini lors de sa création).

Au lieu de cela, le personnage peut utiliser une fusée, mais si elle ne fonctionne pas il ne peut plus modifier sa vitesse avant le tour suivant.

Enfin, s'il utilise un turbo (uniquement à une vitesse supérieure ou égale à 75km/h), il peut accélérer de son maximum plus 50km/h.

Tous les tours où un véhicule dépasse sa vitesse maximale, son moteur encaisse un point de dommage par tranche de 10km/h de dépassement. Une accélération brutale peut endommager les roues ou le moteur et obliger le conducteur à réussir un jet de Conduite pour éviter un dérapage.

Accélération	Pn.	Mo.	Dif.
1-30	-	-	non
31-40	D6-2	-	non
41-50	D6	-	non
51-60	2D6-2	-	-
61-90	2D6	D6	-10
91 et +	2D6+2	D6+2	-20

Pn. : nombre de points de dommages causés à chaque pneu.
 Mo. : nombre de points de dommages causés au moteur.
 Dif. : modificateur au jet de Conduite nécessaire pour que le véhicule ne dérape pas. " Non " signifie qu'aucun jet n'est nécessaire.

Chaque véhicule peut freiner au début de chaque tour d'un maximum de 100km/h. Un freinage brutal peut endommager les roues et obliger le conducteur à réussir un jet de Conduite pour éviter un dérapage.

Freinage	Pn.	Dif.
1-40	-	non
41-60	D6-2	-10
61-80	D6	-20
81-90	2D6-2	-40
91-100	2D6	-60

Pn. : nombre de points de dommages causés à chaque pneu.
 Dif. : modificateur au jet de Conduite nécessaire pour que le véhicule ne dérape pas. " Non " signifie qu'aucun jet n'est nécessaire.

Déplacement des véhicules

Les véhicules se déplacent par ordre croissant de vitesse après les modifications de début de tour.

Chaque véhicule avance de 1 mètre par km/h de vitesse en un tour.

Au moment où un véhicule se déplace, le maître de jeu demande au joueur concerné de décrire la manœuvre qu'exécute son personnage. S'il désire se déplacer en ligne droite, il n'y a pas de problème (sauf si la route est bloquée par un obstacle).

Si un joueur souhaite effectuer une manœuvre, il doit réussir un jet de Conduite.

Le maître de jeu décide des modifications à apporter au pourcentage de base, en s'appuyant sur les exemples cités ci-dessous.

Manoeuvre	Mod.
Virage à 45°	-15
Virage à 90°	-30
Virage à 180°	-90
Eviter un obstacle quelconque	-50
Eviter une arme défensive	-50
Eviter un véhicule	-60
Se placer pour tirer (arme fixe)	-

Mod. : modificateur au jet de Conduite.

Que ce soit pour les manœuvres, le freinage ou l'accélération, le jet de Conduite est modifié selon la table ci-dessous. Tous les effets sont cumulatifs.

Elément modificateur	Mod.
Pluie, cendre, sable	-40
Nuit	-20

Mod. : modificateur au jet de Conduite.

Vitesse du véhicule au début du tour*	Mod.
1-10	+80
11-30	+50
31-60	+30
61-75	-
76-100	-30
101-150	-40
151-200	-50
201 et +	-60

* après modification de début de tour pour les manoeuvres, avant modification pour le freinage et l'accélération.
 Mod. : modificateur au jet de Conduite.

Si le jet est raté, la manoeuvre n'est pas exécutée. De plus, le maître de jeu consulte la table de dérapage pour savoir si le conducteur perd le contrôle de son véhicule.

D100+vitesse*	Effets
2-20	Rien
21-30	Dérapage de 2.5 mètres
31-50	Dérapage de 5 mètres
51-90	Dérapage de 10 mètres
91-140	A + dérapage de 15 mètres
141-200	B + tonneaux
201-350	C + tonneaux
351 et +	D + envol

* après modification de début de tour pour les manoeuvres, avant modification pour le freinage et l'accélération.

Dérapage : le véhicule glisse sur la distance indiquée, dans une direction aléatoire déterminée par le maître de jeu.

Tonneaux : le véhicule se met de travers et commence à faire des tonneaux (un tour sur lui-même toutes les trois secondes). Chaque fois qu'un côté du véhicule touche le sol, il encaisse D6 point(s) de dommages (à localiser comme pour une collision). Le véhicule ralentit de 25km/h par tour.

Envol : le véhicule bondit de 2D6 mètres et retombe. La partie touchant le sol la première encaisse alors 3D6 points de dommages (il faut la déterminer aléatoirement). Le véhicule continue ensuite sa course en faisant des tonneaux (voir ci-dessus).

A : D6 point(s) de dommages à chaque pneu.
B : 2D6 points de dommages à chaque pneu.
C : 3D6 points de dommages à chaque pneu.
D : 4D6 points de dommages à chaque pneu.

Collisions

Quand deux véhicules se heurtent, chacun d'eux encaisse des dommages. Pour les calculer, il faut tenir compte de la vitesse, du type de véhicule, de l'angle d'impact et des accessoires installés sur les véhicules. Calcul des dommages sur un véhicule : on note (A) ce véhicule et (B) l'autre. On obtient le nombre de D6 encaissés par (A). Il suffit d'inverser cette procédure pour l'autre véhicule. (1 représente un piéton et XX-XX un obstacle fixe).

Vitesse de collision	Multiplicateur
1-30	0.25
31-60	0.5
61-90	1
91-120	2
121-150	3
151-200	4
201-250	5
251-300	6
301-350	7
351-400	8
401-500	9
501 et +	10

Type de (A)	1	2/14	15/18	19/24	Type de (B) 25/35	36/80	81/128	XX/XX
1	0	4	5	6	7	8	9	0
2/14	2	3	4	5	6	7	8	9
15/18	1	2	3	4	5	6	7	8
19/24	1	1	2	3	4	5	6	7
25/35	1	1	1	2	3	4	5	6
36/80	1	1	1	1	2	3	4	5
81/128	1	1	1	1	1	2	3	4
XX/XX	1	1	1	1	1	1	2	0

Les chiffres indiqués en abscisse et en ordonnée correspondent aux espaces occupés par des accessoires dans le véhicule en question. On modifie ensuite les valeurs obtenues en fonction de la vitesse de collision.

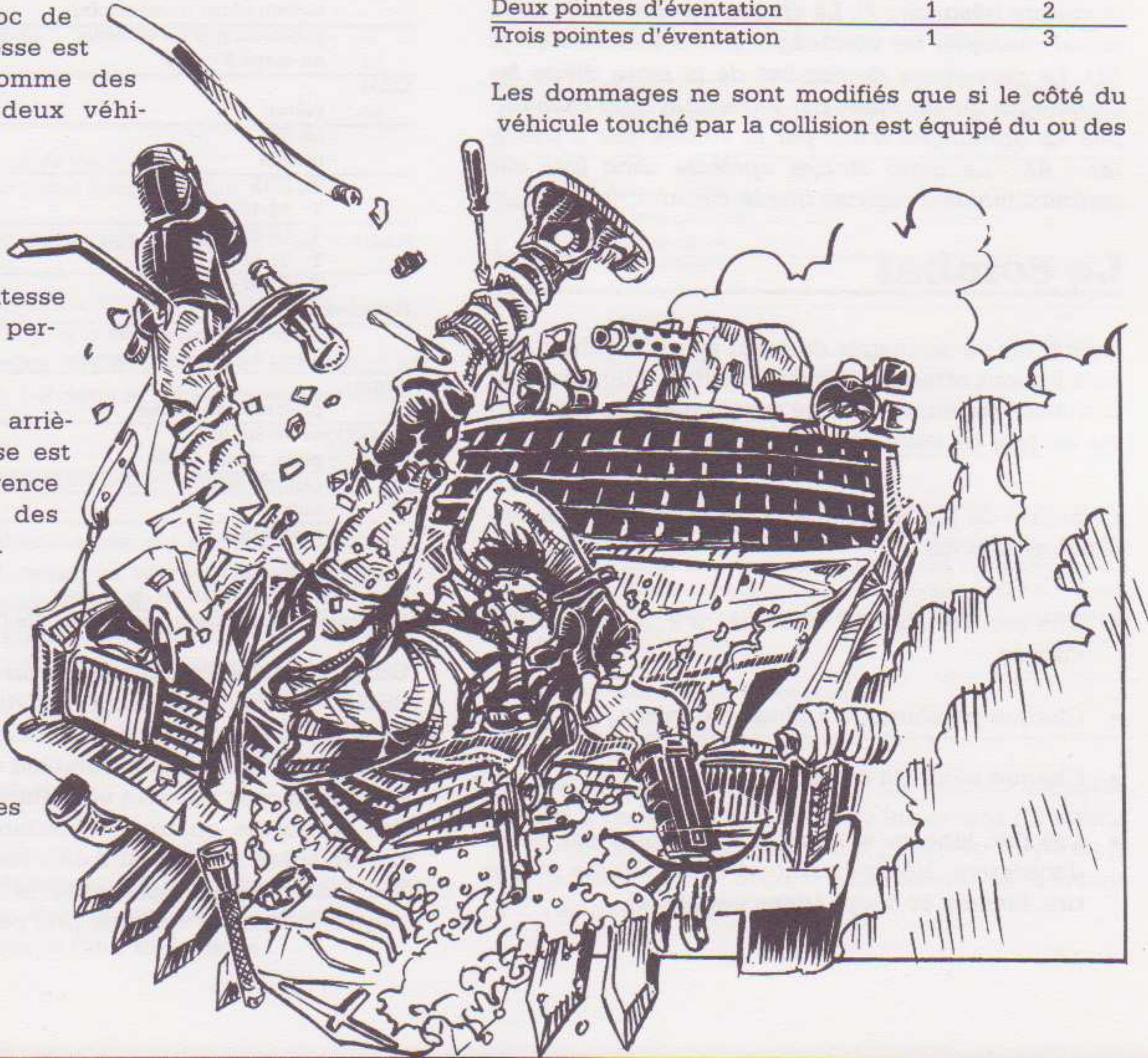
- Lors d'un choc de face, cette vitesse est égale à la somme des vitesses des deux véhicules.
- Lors d'un choc de coté, cette vitesse est égale à la vitesse du véhicule qui percute.
- Lors d'un choc arrière, cette vitesse est égale à la différence des vitesses des deux véhicules.

Certains accessoires peuvent également modifier les dommages reçus ou provoqués par les véhicules.

Accessoires	(A)	(B)
Couteaux de roues	1	2
Pare-chocs de combat	0.5	2
Une pointe d'éventration	1	1.5
Deux pointes d'éventration	1	2
Trois pointes d'éventration	1	3

Les dommages ne sont modifiés que si le côté du véhicule touché par la collision est équipé du ou des

En fonction de cette vitesse de collision, on détermine un multiplicateur de dommages (applicable pour les deux véhicules).



accessoires concernés. (A) : multiplicateur des dommages encaissés par le véhicule qui porte l'accessoire. (B) : multiplicateur des dommages encaissés par l'autre véhicule.

Vitesse des véhicules après la collision

- Lors d'un choc arrière, la vitesse est la même pour les deux véhicules. C'est la somme des deux vitesses divisée par deux.
- Lors d'un choc frontal, le véhicule qui contient le moins d'espaces s'arrête et l'autre divise sa vitesse par deux. S'ils sont de même taille, ils s'arrêtent tous les deux.
- Lors d'un choc de côté, si le véhicule qui provoque la collision contient moins d'espaces que l'autre, il s'arrête. S'il contient plus ou autant d'espaces, il divise sa vitesse par deux. Si celui qui subit le choc contient plus d'espaces que l'autre, il multiplie sa vitesse par 0.75, sinon il la divise par deux.

Exemple : une moto roulant à 150km/h (équipée d'un pare-chocs de combat) s'encastre dans le côté d'une grande voiture arrêtée. En consultant le tableau de collision, on obtient 4D6 points de dommages pour la moto (résultat : 15) et 2D6 points de dommages pour la voiture (résultat : 7). La vitesse du choc (celle de la moto) multiplie les dommages par 3 (résultat 45 et 21). Le pare-chocs de combat de la moto divise les dommages qu'elle subit par 2 (résultat : 22) et multiplie les dommages subis par la voiture par 2 (résultat : 42). La moto stoppe après le choc (car elle contient moins d'espaces que la voiture).

Le combat

Quand les personnages désirent se battre entre eux ou s'ils sont attaqués par des créatures dirigées par le maître de jeu, le tour de mouvement se transforme en tour de combat.

Le maître de jeu résout dans l'ordre suivant les différentes actions :

- Chaque conducteur modifie, s'il le désire, sa vitesse.
- Chaque personnage à pied se déplace.
- Chaque véhicule se déplace.
- Les tirs, lancers et coups sont résolus par ordre d'initiative. L'ordre habituel sera tout de même tirs, lancers et coups (dans cet ordre).

Décomposition d'un tour de combat

Chaque personnage doit choisir entre :

- Utiliser l'arme qu'il a en main.
- Attendre que ça se passe.
- Faire une action spéciale.

Pour connaître son initiative, chaque combattant utilise sa caractéristique de Rapidité (éventuellement doublée par le talent spécial de Tir rapide) et ajoute un bonus dépendant de l'arme qu'il compte utiliser durant le tour :

+0 pour une arme de corps à corps.
+5 pour une arme de lancer.
+10 pour une arme de tir.

Les coups sont résolus par ordre décroissant d'initiative.

Résolution des lancers

Dès qu'un personnage souhaite utiliser une arme de lancer, il doit, pour toucher sa cible, réussir un jet de Lancer. Les modifications ci-dessous sont toutes cumulatives.

Éléments modificateurs	Mod.
Situation du lanceur :	
- à plat ventre	-10
- mobile (à pied)	+5
- mobile (dans un véhicule)	-10
- conducteur d'un véhicule	-20
- en corps à corps	-80
Cible :	
- piéton	-20
- pneu	-30
- mobile	-10
- T : 2-13	-10
- T : 14-18	-
- T : 19-30	+5
- T : 31-80	+10
- T : 81 et +	+20
Distance :	
- jusqu'à distance utile	-
- jusqu'à distance maximale	-25
Arme :	
- précision de l'arme	+XX
Conditions extérieures :	
- pluie, orage, grêle	-5
- cendre, sable	-40
- nuit	-25
- noir total	-50

Mod. : modificateur au jet de Lancer.

XX : bonus de précision (notée Prec.) de l'arme utilisée.

Corps à corps : le lanceur est en combat au contact direct de son adversaire. C'est en principe à ce moment-là que les deux adversaires roulent dans la boue sous les applaudissements de la foule en délire... Le lanceur regrette souvent de ne pas avoir utilisé son arme au tour précédent car il risque de perdre sinon la face, du moins les dents.

T : cette valeur représente le nombre d'espaces contenus dans le véhicule pris pour cible.

Résolution des tirs

Dès qu'un personnage souhaite utiliser une arme à distance, il doit réussir un jet de Tir pour toucher la cible. Les modifications qui suivent sont toutes cumulatives.

Elément modificateurs	Mod.
Situation du tireur :	
- à plat ventre	+5
- mobile (à pied)	-10
- mobile (dans un véhicule)	-5
- conducteur d'un véhicule	-15
- arme fixe	-5
- arme sur pivot	+10
- arme sur anneau ou tourelle	+15
- en corps à corps	-30
Cible :	
- piéton	-20
- pneu	-30
- mobile	-10
- T : 2-13	-10
- T : 14-18	-
- T : 19-30	+5
- T : 31-80	+10
- T : 81 et +	+20
Distance :	
- moins de 5 mètres	+20
- jusqu'à distance utile	-
- jusqu'à distance maximale	-25
Arme :	
- tenue à deux mains	+5
- appuyée sur un support fixe	+10
- rafale	-5
- précision	+XX
Conditions extérieures :	
- pluie, orage, grêle	-5
- cendre, sable	-40
- nuit	-25
- noir total	-50

Mod. : modificateur au jet de Tir.
 XX : bonus de précision (notée Prec.) de l'arme utilisée.

Corps à corps : le tireur est en combat au contact direct de son adversaire.
T : cette valeur représente le nombre d'espaces contenus dans le véhicule pris pour cible.
Tenue à deux mains : bonus valable seulement si l'arme est indiquée 1-2 dans la table correspondante.

Formule de calcul
 des dommages pour les personnages

Pour calculer les dommages, on détermine, en lançant les dés, les dommages correspondant à l'arme utilisée (caractéristique " Dom. "). Tout jet de dommage inférieur ou égal à 0 est considéré comme égal à 1. On enlève (s'il y a lieu) la protection correspondant à cette localisation. Si les dommages obtenus sont supérieurs ou égaux à 1, on ajoute alors au résultat obtenu l'ajustement correspondant à la localisation de la blessure.

 On soustrait ensuite ces dommages au nombre de points de vie du personnage. Il est conseillé de tenir un compte précis des dommages encaissés par chaque partie du corps (voir ci-dessous).

Résolution des coups

Dès qu'un personnage souhaite utiliser une arme de contact, il doit réussir un jet de Combat pour toucher sa cible. Les modifications ci-dessous sont toutes cumulatives.

Eléments modificateurs	Mod.
Situation de l'attaquant :	
- à plat ventre	-50
- à genoux	-25
Situation du défenseur :	
- à plat ventre	+30
- à genoux	+20
- de dos	+40
- de côté	+10
- surpris	+20
- totalement immobile	+50
Arme :	
- tenue à deux mains	+10
- précision	+XX
Conditions extérieures :	
- nuit	-15
- noir total	-30

Mod. : modificateur au jet de Combat.
 XX : bonus de précision (notée Prec.) de l'arme utilisée.

Tenue à deux mains : bonus valable seulement si l'arme est indiquée 1-2 dans la table correspondante.

Localisation des dommages pour les personnages

Il suffit de jeter 3D6 sur la table suivante.

3D6	Partie	Mod.
3	Pied gauche	-1
4	Pied droit	-1
5	Jambe gauche	-
6	Jambe droite	-
7	Cuisse gauche	-
8	Cuisse droite	-
9	Bas ventre	+3/+2
10	Abdomen	+3/+3
11	Thorax	+3/+4
12	Tête	+5
13	Bras gauche	-
14	Bras droit	-
15	Avant-bras gauche	-
16	Avant-bras droit	-
17	Main gauche	-1
18	Main droite	-1

Mod. : modificateur aux dommages causés par une attaque qui touche cette partie du corps. Dans certains cas, les modificateurs sont doubles. Celui de gauche indique le modificateur à appliquer lorsque le personnage est de sexe masculin, celui de droite pour un personnage féminin.

Conséquences des dommages
 pour les personnages

Un personnage blessé subit des effets néfastes quand il reçoit un nombre trop important de points de dommages dans une même partie du corps ou si ses points de vie totaux descendent en dessous d'un seuil critique.

Au moment où les points de vie totaux descendent en dessous du Seuil d'Inconscience, le personnage doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) minute(s).

Lorsque les points de vie totaux descendent en dessous de 1, le personnage meurt.

- Si une partie du corps comprise entre 3 et 8 (jambe) reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, celui-ci chute obligatoirement et s'évanouit pour (11-EN) tour(s) s'il rate un jet de Résistance.
- Si une partie comprise entre 3 et 8 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci chute obligatoirement et doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) minute(s). Bonne nouvelle, une hémorragie se déclenche. Il ne peut plus marcher (et pour cause : la partie est ou doit être amputée).
- Si la partie 9 reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, il doit réussir un jet de Résistance avec un malus de 50 points si c'est un homme, -10 points si c'est une femme pour ne pas s'évanouir pendant (20-EN) minutes.
- Si la partie 9 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci meurt si c'est un homme, ou s'évanouit pendant (20-EN) minutes plus hémorragie si c'est une femme.
- Si les parties 10 ou 11 reçoivent un nombre de points de dommages supérieur ou égal au SI du personnage, il doit réussir un jet de Résistance avec un malus de 30 points pour ne pas mourir. Si le jet est réussi, une hémorragie se déclenche et il s'évanouit pour (11-EN) minute(s). La mort n'est donc que partie remise...
- Si les parties 10 ou 11 reçoivent un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci meurt.
- Si la partie 12 reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, celui-ci doit réussir un jet de Résistance à -80 points pour ne pas mourir, auquel cas il s'évanouit pour (11-EN) minute(s) et une hémorragie se déclenche.
- Si la partie 12 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci meurt.
- Si une partie comprise entre 13 et 18 reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, celui-ci lâche obligatoirement l'objet qu'il tenait en main et doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) tour(s).
- Si une partie comprise entre 13 et 18 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci lâche obligatoirement l'objet qu'il tenait en main et doit réussir un jet de Résistance à -50 points pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) minute(s). Une hémorragie se déclenche, le membre est inutilisable, un peu broyé ou déchiqueté. Le personnage ne peut plus se servir du membre (la partie est ou doit être amputée).

Hémorragie : la partie touchée subit un point de dommage par tour (ne pas oublier d'enlever ces points aux points de vie totaux). L'hémorragie peut être arrêtée avec un jet de Premiers soins (sans malus).

Localisation des dommages pour les véhicules

Si la partie touchée n'a jamais existé sur le véhicule pris pour cible, il faut relancer le dé jusqu'à ce qu'un résultat valable soit obtenu.

Dommages reçus à l'avant

D10	Moto	Autre véhicule roulant
1	Roue avant	Passager(s)
2	Roue avant	Arme(s) avant
3	Roue avant	Roue gauche
4	Arme(s) avant	Roue droite
5-6	Arme(s) avant	Moteur
7	Conducteur	Moteur
8	Conducteur	Conducteur
9	Moteur/réservoir	Arme(s) sur anneau
10	Moteur/réservoir	Tireur sur anneau

Dommages reçus à l'arrière

D10	Moto	Autre véhicule roulant
1-2	Roue arrière	Passager(s)
3	Roue arrière	Conducteur
4-5	Arme(s) arrière	Arme(s) arrière
6	Arme(s) arrière	Cargo/réservoir
7-8	Passager(s)	Cargo/réservoir
9	Moteur/réservoir	Arme(s) sur anneau
10	Moteur/réservoir	Tireur sur anneau

Dommages reçus sur le côté

D10	Moto	Autre véhicule roulant
1	Passager(s)	Passager avant
2	Passager(s)	Conducteur
3	Conducteur	Cargo/réservoir
4	Conducteur	Roue avant
5	Arme(s) de côté	Roue arrière
6	Roue avant	Moteur
7	Roue arrière	Arme(s) de côté
8	Moteur/réservoir	Conducteur
9	Moteur/réservoir	Arme(s) sur anneau
10	Moteur/réservoir	Tireur sur anneau

Dommages reçus sur le dessus

D10	Moto	Autre véhicule roulant
1-3	Conducteur	Arme(s) sur anneau
4	Moteur/réservoir	Tireur sur anneau
5	Roue avant	Tireur sur anneau
6	Roue arrière	Tireur sur anneau
7-9	Passager(s)	Voir " coté "
10	Réservoir	Voir " coté "

Arme(s) sur anneau : aussi valable pour les tourelles.

Cargo/réservoir : 50% de chance que le cargo soit touché, sinon c'est le réservoir.

Moteur/réservoir : 25% de chance que le moteur soit touché, sinon c'est le réservoir.

Tireur sur anneau : aussi valable pour les tourelles.

Voir " coté " : jetez D10 sur la table " coté ".

Formule de calcul
 des dommages pour les véhicules

On jette les dés correspondant au potentiel destructif de l'arme et on soustrait la protection apportée par l'armure. L'armure ne protège que les parties qui sont dans la carrosserie.

Conséquences des dommages pour les véhicules

- Si une roue encaisse un nombre de points de dommages supérieur ou égal à ses points de vie, elle est détruite. Lors d'une collision, elle est considérée comme ayant 10 fois moins de points de vie. Si un véhicule à 2 ou 3 roues en perd une, il subit les effets de la table de dérapage avec un bonus de 50 points. Quand un véhicule à quatre roues (au moins) en perd une, le conducteur doit réussir un jet de Conduite avec un malus de 20 points pour ne pas déraper. Un véhicule à quatre roues (au moins) peut continuer à rouler tant qu'il possède au moins une roue sur 3 des 4 coins. Si cette condition n'est plus respectée, le conducteur doit réussir un jet de Conduite avec un malus de 70 points pour éviter le dérapage.
- Si le moteur reçoit un nombre de points de dommages supérieur ou égal à ses points de vie, il s'arrête et oblige le véhicule à freiner de 10km/h par tour jusqu'à l'arrêt complet et définitif.
- Si une arme reçoit un nombre de points de dommages supérieur ou égal à ses points de vie, elle ne fonctionne plus et perd 50% des munitions qu'elle contient.
- Si le réservoir reçoit un nombre de points de dommages supérieur ou égal à ses points de vie, il est troué et perd 1 litre d'essence par tour. De plus, il risque d'exploser. Si le réservoir fuit et que le véhicule est touché par une arme explosive ou un cocktail molotov, celui-ci prend feu. Chaque objet, personnage ou partie du véhicule encaisse alors D6 point(s) de dommages par tour et il y a 10% de chance par tour que le véhicule explose en causant 8D6 points de dommages explosifs à tous les occupants. Le véhicule est entièrement détruit et aucune partie ne peut être réparée ou récupérée.
- Si le cargo encaisse 5 points de dommages, son contenu se répand sur la route.

Cas spécial : armes à feu

Quand un personnage utilise une arme à feu, tout jet de toucher se terminant par 0 indique que le projectile utilisé était, soit non conforme à l'arme employée, soit en mauvais état. On consulte alors la table suivante.

D10	Effet(s)
1-5	Le coup ne part pas.
6-9	L'arme enrayée, le coup ne part pas et il faut réussir un jet de Mécanique pour pouvoir continuer à tirer. Une telle réparation prend D6 tour(s) par jet de Mécanique.
10	L'arme explose en causant à l'utilisateur les dommages normaux (considérés pour l'occasion comme explosifs).

Cas spécial : effets de la Force

La Force d'un personnage peut modifier les dommages que celui-ci inflige en utilisant une arme de corps-à-corps ou pas d'arme du tout. Le potentiel destructif de l'arme ou du mode d'attaque est modifié selon le tableau suivant.

Force	Mod.
1	-2
2-4	-1
5-7	-
8-9	+1
10	+2

Mod. : modificateur aux dommages causés par le personnage en corps à corps.

Cas spécial : armes explosives

Plusieurs armes ont été décrites comme provoquant des dommages explosifs. La procédure de localisation des dommages ne change pas en ce qui concerne les véhicules. En revanche, elle est différente pour les personnages. On lance les dés correspondant au potentiel destructif de l'arme utilisée, puis on divise le résultat obtenu par D6. On obtient ainsi à la fois le nombre d'éclats qui touchent la victime (le résultat du dernier dé) et les dommages causés par chaque éclat (le résultat de la division). Ces éclats sont localisés normalement.

Exemple : Croc, pour une fois malchanceux, est touché par une grenade offensive. Les 4D6 points de dommages donnent un total de 13. Cette valeur est divisée par D6 (résultat 3), le résultat, arrondi au chiffre supérieur, est donc égal à 5. Le maître de jeu doit donc localiser 3 fois 5 points de dommages qui représentent les trois éclats qui touchent Croc.

Les armes explosives peuvent causer des dommages sur plus d'une cible, selon une aire d'effet dont le rayon est indiqué dans la description de chaque arme (après la lettre " E " indiquant la nature explosive des dommages causés par l'arme en question). Il suffit ensuite de consulter la table ci-dessous :

Localisation de la cible	Dom.
0 - Rayon	1
Rayon - Rayon fois 2	0.2
Rayon fois 2 - Rayon fois 3	0.1

Dom. : multiplicateur à appliquer aux dommages normalement causés par l'arme explosive utilisée.

Cas spécial : rafales

Les armes qui tirent en rafales dépensent 10 projectiles à chaque tir. Les dommages sont localisés normalement mais on estime que D6 projectile(s) seulement touche(nt) la cible. Il faut noter que dans la table d'équipement, le potentiel destructif n'est indiqué que pour un seul projectile. Contrairement à la procédure utilisée avec les armes explosives, les véhicules sont eux aussi touchés par D6 projectile(s). Les armes qui tirent en rafales peuvent aussi toucher plusieurs cibles : toutes les cibles doivent être à moins de 2 mètres les unes des autres et D6 d'entre elles sont touchées par une balle chacune. C'est le tireur qui choisit si la rafale est censée cribler de balles une seule cible ou toucher un groupe.

Cas spécial : boucliers

Un bouclier sert à parer les coups dans un combat au corps à corps. Si le jet de Combat du personnage attaquant lui permet d'atteindre sa cible et si ce jet se termine par 1 pour la targe, 1 ou 2 pour le bouclier et 1,2 ou 3 pour le pavois, le coup est paré et les dommages sont diminués de la protection apportée par le bouclier.

Cas spécial : attaques sans arme

Il est possible que les joueurs soient amenés à combattre sans arme, s'ils n'en ont plus ou s'ils ne désirent pas les utiliser.

Nom	Prec.	Dom.	Partie
Coup de boule	-5	D6-3	Tête
Coup de poing	-	D6-2	Main
Coup de pied	-10	D6-1	Pied
Assommer	-	D6-3	Main
Ceinturer	-10	D6-4	Bras

Prec. : modification au jet de Combat.
Dom. : potentiel destructif de l'attaque.
Partie : partie du corps qui donne le coup.

Les dommages sont majorés d'un point si la partie qui donne le coup possède une protection d'au moins 3.

Si la partie qui donne le coup (main) possède un poing américain, les dommages sont majorés de deux points et la précision est augmentée de +5 points.

Si le personnage désire assommer son adversaire et qu'il le touche, celui-ci doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pour (11-EN) minute(s). Si le personnage réussit à ceinturer son adversaire, ce dernier ne peut plus agir tant qu'il ne réussit pas un jet de (FO+AG)x5 (un seul essai par tour).

Cas spécial : localisation des dommages lors des collisions

Les dommages dus aux collisions ne sont pas localisés comme ceux dus à des projectiles. Le maître de jeu définit l'ordre dans lequel les objets contenus dans le véhicule sont détruits, en s'aidant des tables suivantes :

Choc avant

Ordre	Moto	Autres véhicules
1	Roue avant	Moteur
2	Arme(s) avant	Arme(s) avant
3	Conducteur	Roues avant
4	Moteur	Conducteur
5	Réservoir	Passager(s)

Choc arrière

Ordre	Moto	Autres véhicules
1	Roue arrière	Arme(s) arrière
2	Arme(s) arrière	Roues arrière
3	Passager(s)	Cargo
4	Réservoir	Réservoir
5	Conducteur	Passager(s)

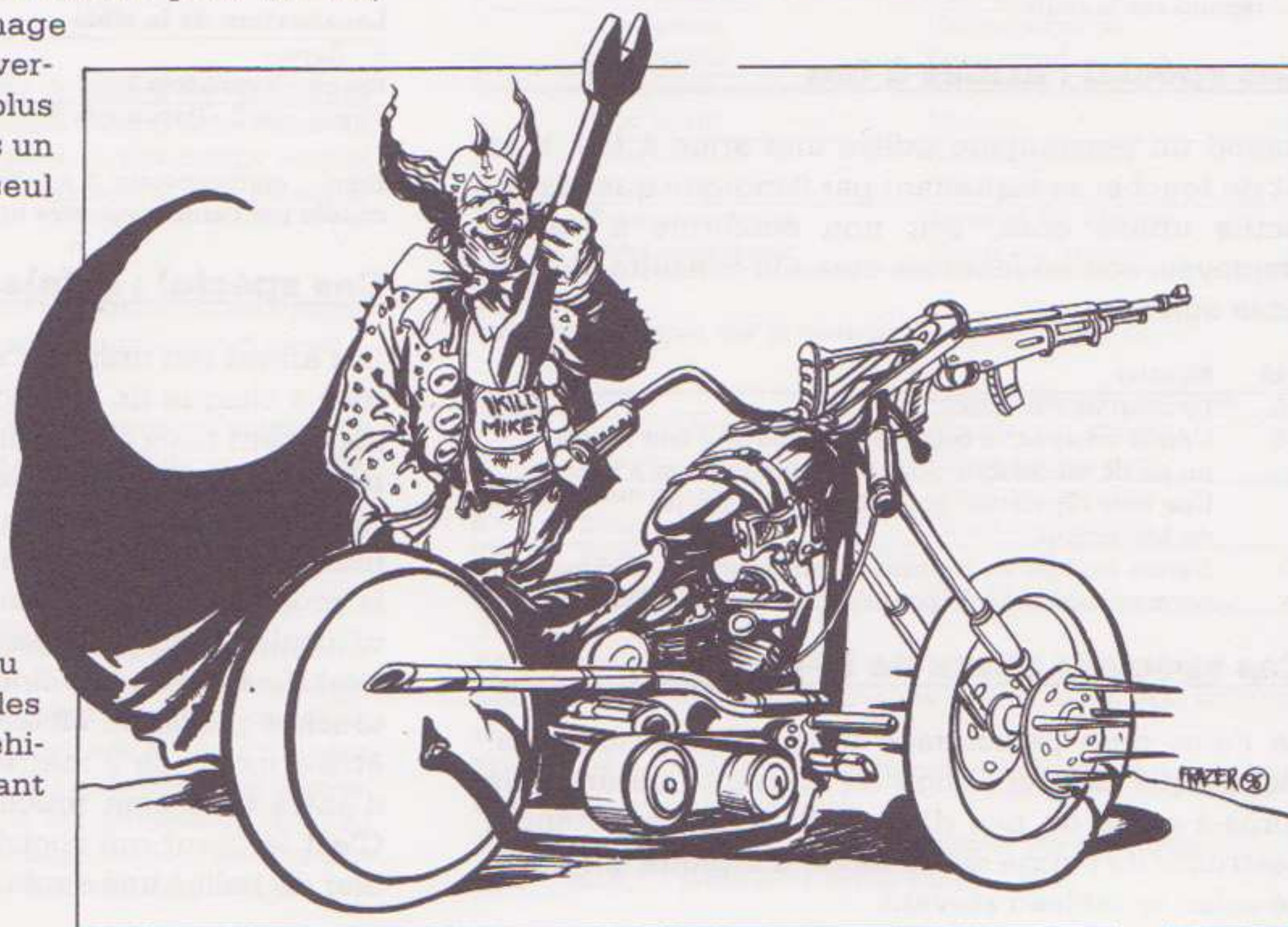
Choc de côté

Ordre	Moto	Autres véhicules
1	Roues	Roues de côté
2	Conducteur	Arme(s) de côté
3	Arme(s) de côté	Moteur
4	Passager(s)	Conducteur
5	Moteur	Cargo

Dans les collisions, les pneus sont considérés comme ayant 10 fois moins de points de vie (au moins 1).

En outre, tous les passagers (et le conducteur) subissent D6 point(s) de dommages non-localisés par 25km/h de vitesse de choc. Un personnage sur une moto, dans un cargo ou qui n'est pas protégé par la carrosserie du véhicule, est éjecté s'il rate un jet d'Acrobatie avec un malus de 10 points par 25km/h de vitesse.

Chutes : un personnage qui chute ou qui est éjecté d'un véhicule encaisse D6 point(s) de dommages non-localisés par 10km/h de vitesse du véhicule. Un jet d'Acrobatie réussi permet de diviser ces dommages par deux.



Survie

Guérison des blessures

Toute partie du corps blessée récupère un point de dommage par nuit de sommeil (huit heures dans un sac de couchage ou dans un habitacle de véhicule) et les ajoute aux points de vie totaux.

Exemple : Peter a perdu 10 points de vie : 4 dans la tête et 6 au bras droit. En une nuit de sommeil il gagne 1 point à la tête (3) et 1 au bras (5) et les rajoute aux points de vie : il ne lui en manque donc plus que 8.

Pour arrêter une hémorragie il faut réussir un jet de Premiers soins sans aucun malus. On peut tenter un jet tous les 10 tours sur la même hémorragie.

Pour guérir plus rapidement les dommages subis par un personnage, il faut réussir un jet de Premiers soins sur chaque partie à soigner. Le jet est modifié par la partie soignée (voir table ci-dessous) :

Partie	Mod.
3-8	-
9	-10
10-11	-20
12	-40
13-18	-

Mod. : modificateur au jet de Premiers soins.

Si le jet est réussi le personnage récupère D6 point(s) de dommages dans la partie soignée et les ajoute à ses points de vie totaux. En aucun cas le nombre de points de vie totaux ne peut dépasser celui déterminé au départ. Si le jet est raté, le personnage prend D6-3 (min.0) point(s) de dommages à la partie soignée.

Si une partie du corps a été coupée, on ne peut récupérer tous les points de vie totaux. Les points de vie totaux maximum sont donc diminués de la taille de la partie coupée.

Exemple : Peter possède normalement 20 points de vie. Dans un combat, il perd un bras (avec l'avant-bras et la main correspondants, naturellement). Ses points de vie totaux, après guérison complète, sont donc : 20 - 2 (avant-bras) - 2 (bras) - 1 (main) =15 points de vie.

Jambe coupée	Mod.
Conduite	-40
Séduction	-30
Combat	-50
Discrétion	-20
Acrobatie	-50

Bras coupé	Mod.
Conduite	-40
Séduction	-30
Mécanique	-50
Premiers soins	-30

Mod. : modificateur à la compétence indiquée.

Une prothèse (construite avec un jet de Mécanique), permet de diminuer ces malus selon la table qui suit :

Prothèse	CON	SED	COM	DIS	SAU	Fab.
Pilon (jambe coupée)	-20	-30	-20	-20	-40	-
Jambe fixe (jambe coupée)	-10	-10	-20	-20	-30	-30

Prothèse	CON	SED	MEC	PRE	Fab.
Crochet (main coupée) *	-30	-40	-50	-30	-20
Main fixe (main coupée)	-20	-10	-40	-20	-40

* Le crochet peut être considéré comme une arme (ses caractéristiques sont les mêmes que celles d'un poignard).
 Fab. : modificateur au jet de Mécanique nécessaire pour construire une telle prothèse.

Si un personnage de sexe masculin encaisse dans le bas-ventre des dommages au moins égaux à son SI, il devient impuissant.

Si un personnage encaisse dans la tête des dommages au moins égaux à son SI, on consulte la table suivante :

D100	Partie touchée	Mod.
1-50	Visage	Séduction -20
51-70	Œil crevé	Séduction -30, Repérage -20
71-85	Nez arraché	Séduction -30
86-00	Bouche écrasée	Séduction -30

Nourriture

Chaque personnage de Bitume doit consommer un litre d'eau et une boîte de conserve ou un sachet de nourriture déshydratée par jour. Si un personnage ne se nourrit pas correctement, il recoit un malus de -5 points à tous ses talents et perd un point de vie par jour. Les malus aux talents et les points de vie sont récupérés à la même cadence dès que le personnage se nourrit de nouveau.

Maintenance des véhicules

Il existe trois sortes d'opérations : réparation, montage et démontage, qui sont concrétisées par des jets de Mécanique. Chaque mécanicien peut tenter un jet toutes les 30 minutes (temps fictif). Deux mécaniciens peuvent travailler en même temps sur un même véhicule, mais obligatoirement sur des objets différents.

Opération	Mod.
Réparer un moteur	-
Monter un moteur	-20
Démonter un moteur	-30
Réparer une arme	+5
Monter une arme	-
Démonter une arme	-
Réparer un réservoir	-10
Monter un réservoir	-20
Démonter un réservoir	-30
Réparer une roue	-50
Monter une roue	+40
Démonter une roue	+40
Réparer un accessoire	+30
Monter un accessoire	+20
Démonter un accessoire	-

Mod. : ajustement au jet de Mécanique nécessaire pour réussir une telle opération.

Réparer un objet signifie lui rajouter D6 point(s) de vie (mais jamais plus que sa valeur initiale). Un jet de Mécanique raté enlève D6 point(s) de vie à la partie réparée.

Effets de l'alcool

Un personnage qui consomme trop d'alcool peut subir des effets néfastes et même s'évanouir.

Chaque litre d'alcool contient un certain potentiel de gravité (PG). Cette valeur est cumulative avec le nombre de litres consommés.

Boisson	PG
Bière	1
Vin	2
Alcool de céréale	4
Alcool à 90°	12
Essence	16

PG : potentiel de gravité de l'alcool, indiqué pour un litre de liquide.

A chaque litre, et toutes les demi-heures, on consulte la table ci-dessous et on suit ses effets :

PG	Talents	Evanouissement
1-2	-20	+30
3-5	-40	-
6-9	-60	-20
10-15	-80	-50
16-25	-90	-80
26 et +	-100	-100

Talents : modificateur à tous les talents du buveur (sauf la Résistance).

Evanouissement : modificateurs au jet de Résistance nécessaire pour éviter de s'évanouir pour D6 heure(s).

Le bonus accordé par le talent de Résistance à l'alcool est à ajouter à tous les talents si le seuil de PG est au moins égal à 3. Il est aussi ajouté au jet de Résistance nécessaire pour éviter l'évanouissement.

Expérience

Chaque fois qu'un personnage réussit un jet de talent dans une situation importante, il a droit, à la fin de l'aventure, à un jet d'expérience. Il ne pourra tenter ce jet d'expérience qu'après une semaine de repos complet, passée, par exemple, à méditer sur les raisons de son succès. On ne peut tenter qu'un seul jet d'expérience par talent et ce, quel que soit le nombre de jets de talents réussis.

Pour améliorer un de ses talents (de D6+2 ou de 5 points, au choix), le joueur lance un dé de pourcentage et ajoute sa caractéristique d'Intelligence. Le résultat doit être supérieur au talent de base du personnage. Un résultat de 00 est toujours un succès, même si le talent de base est déjà supérieur à 100.

Prestige

Chaque personnage de Bitume appartient à une tribu et son but ultime est, généralement, d'en

devenir le chef. Pour ce faire, il devra démontrer qu'il est le plus fort en étonnant ou en menaçant les autres membres de sa tribu. Il doit aussi suivre à la lettre les ordres du chef en place.

Les points de prestige du départ représentent les quelques points que le personnage a acquis avant d'entrer en jeu.

Certains talents spéciaux accordent un bonus de prestige de départ. Si le talent cité est considéré comme (+) dans sa tribu, le personnage reçoit 10PP supplémentaires. Si le talent est normal, le gain est normal, s'il est (-), le gain est réduit de 5PP.

Certains défauts réduisent le prestige de départ. Si le défaut est (+) dans la tribu du personnage, il ne perd rien. S'il est (-), la perte est doublée. Si le défaut est normal, il perd le nombre de PP indiqués dans la description de chaque défaut.

Le prestige du personnage ne compte que dans sa tribu d'origine. Pour les tribus voisines (ou de la même ville), le prestige est divisé par 10. Pour le même département, il est divisé par 100 et par 1000 pour la France entière.

Le prestige donne le pourcentage de chance d'être reconnu. En aucun cas les bonus/malus dus au prestige ne seront utilisés si la tribu qui accueille le personnage est d'une idéologie différente. Dans le cas d'une idéologie inverse (par exemple : Skins/Yankees) le prestige est inversé.

Dans une tribu du même type, le personnage recevra les bonus/malus dus à son prestige (divisé comme ci-dessus). Le personnage sera considéré comme ayant 0 de prestige dans tous les cas, s'il n'est pas reconnu. Un seul jet de reconnaissance est accordé par tribu et par semaine de vie commune.

Obtention du prestige

Un joueur gagne et perd du prestige selon son comportement au sein de sa tribu. Le maître de jeu devra tenir compte de toutes les actions des personnages et attribuer des points selon le principe suivant.

Don : +1 point par 10 000 francs de matériel donné au chef.

Vol : -1 point par 100 francs de matériel volé à la tribu.

Meurtre (d'une personne de la tribu) : accident (-50), légitime défense (-70).

Non respect des ordres : selon l'humeur du chef.

Sauver une vie (d'un membre de la tribu) : enfant (+5), vieillard (+30), adulte (+50), chef (+100).

Mission réussie : nourriture (+10), essence (+50), mort glorieuse (+500).

Buts secondaires

Chaque personnage peut avoir un but secondaire qui lui permet d'obtenir des points de prestige supplémentaires. Le personnage peut choisir son but dès qu'il connaît la tribu à laquelle il appartient (voir la partie " tribus "). Les buts indiqués (+) dans la description des personnages rapportent le double de PP, ceux indiqués (-) rapportent deux fois moins de PP.

Altruiste : le personnage reçoit 10 points de prestige chaque fois qu'il aide un autre personnage de manière importante.

Bon vivant : le personnage aime vivre confortablement en ne manquant de rien. Chaque semaine passée dans un parfait confort lui rapporte 10 points de prestige.

Collectionneur : le prestige gagné dépend du type d'objets collectionnés, mais il doit obligatoirement se situer entre 1 et 100 points, à la discrétion du maître de jeu

Courageux : chaque fois que le personnage prend des risques importants devant au moins un témoin, il reçoit 10 points de prestige.

Fou de vitesse : chaque fois que le personnage roule à une vitesse supérieure à 200km/h devant au moins un témoin, il reçoit 50 points de prestige. Chaque fois qu'il combat dans un véhicule roulant à plus de 100km/h, il reçoit 10 points de prestige.

Guerrier : le personnage reçoit 10 points de prestige chaque fois qu'il combat et ce, quelles que soient les raisons et l'issue du combat.

Inventeur : chaque fois que le personnage crée une nouvelle machine particulièrement utile pour lui ou pour sa tribu, il reçoit 50 points de prestige.

Musicien : le personnage gagne 1PP par demi-heure passée à jouer devant 10 personnes et 1PP par 10 personnes supplémentaires. Encore faut-il que le public apprécie (jet de Séduction avec un bonus égal à (IN+RA+PR) si le personnage possède le talent spécial de Musicien). En cas d'échec, c'est le mépris ou même une pluie de projectiles divers si le public est vraiment mécontent.

Pacifiste : chaque fois que le personnage évite un combat par la diplomatie ou par la ruse, il reçoit 20 points de prestige.

Vengeur : le personnage tient à se venger de quelqu'un ou de quelque chose. Ce but doit être bien défini en accord avec le maître de jeu. Il doit être assez difficile pour que le joueur ne puisse pas y arriver avant d'avoir joué de nombreuses aventures. Dès que le personnage a assouvi sa vengeance, il reçoit 500 points de prestige. Il a alors droit de choisir un autre but s'il le désire. C'est le seul cas où un personnage peut changer de but.

Violent : chaque fois que le personnage tue un autre personnage (PNJ ou non), il reçoit 5 points de prestige.

Voyageur : le personnage reçoit 1 point de prestige chaque fois qu'il parcourt 10km en terre inconnue.

Voici, tribu par tribu, un guide simple et explicatif sur les moyens de gagner du prestige. Ce n'est pas un guide exhaustif ! Soyez imaginatifs !

LES FILS DU MÉTAL	Prestige
Valeur du véhicule possédé (exprimé en francs)	
Pas de véhicule	-100
Moins de 3.000	-50
Entre 3.000 et 7.000	-25
Entre 7.001 et 150.000	-
Entre 150.001 et 200.000	+25
Plus de 200.000	+50
Tuer un être humain	+5
Tuer un membre de sa tribu	-

LES GARAGISTES	Prestige
Chaque véhicule possédé	+10
Posséder un atelier	+50
Posséder une forge	+100

LES JUSTICIERS	Prestige
Chaque contrevenant livré aux autorités	+10
Chaque contrevenant tué	+5
Chaque victime secourue	+10

LES FERMIERS	Prestige
Chaque tête de bétail possédée	+10
Chaque hectare cultivé	+25

LES GUÉRISSEURS	Prestige
Soigner un être humain	+10
Soigner un animal	+5
Posséder un hôpital de campagne	+100

LES ENFANTS	Prestige
Posséder un jouet (arme automatique, explosif)	+25
Posséder un gros jouet (véhicule, arme lourde)	+50
Posséder le plus beau jouet de la tribu	+100

LA CONFRÉRIE DU SERPENT	Prestige
Détruire une moto	+10
Détruire une voiture	+25
Détruire un camion (ou un gros véhicule)	+50
Posséder un lance-flammes (chargé)	+20



LES HELL'S ANGELS	Prestige
Casser une Yamaha	+5
Etre le plus gros buveur de la tribu	+10
Posséder une Harley-Davidson	+25
Posséder une Triumph	+10
Posséder la moto la plus rapide de la tribu	+25

LES SKINHEADS	Prestige
Respecter les ordres du chef	x2
Ne pas respecter les ordres du chef	-(x2)

LES INDIENS	Prestige
Posséder une moto	+10
Posséder la moto la plus rapide de la tribu	+50
Chaque blanc tué (adulte)	+5
Chaque blanc tué (femme ou enfant)	-5

LES AMAZONES	Prestige
Chaque esclave possédé	+10
Chaque homme tué	+5
Chaque femme libérée d'une tribu d'hommes	+10

LES MARCHANDS	Prestige
Don	x2
Vol	-(x2)

LES VIKINGS	Prestige
Chaque esclave possédé	+5
Posséder un drakkar	+100

LES MERCENAIRES	Prestige
Chaque mission réussie	+200
Chaque manquement à une parole donnée	-100

LES YANKEES	Prestige
Chaque homme recruté par le personnage	+10
Don	x2

LES PUNKS	Prestige
Chaque acte " Destroy "	+25
Chaque kilo d'explosif possédé	+10

LES CONSERVATEURS	Prestige
Chaque âme convertie	+5
Etre responsable d'une " institution " (école, église)	+100

Hiérarchie

A tout moment du jeu, les points de prestige d'un personnage indiquent son niveau de popularité. La table ci-dessous répertorie tous les niveaux de popularité et leur équivalent en points de prestige.

Prestige	Réaction	Mod.
Moins de -100	Condamnation	-
-100 à -50	Très mauvaise	Séduction -30, Marchandage -80
-49 à 0	Mauvaise	Séduction -10, Marchandage -30
1 à 10	Médiocre	Marchandage -10
11 à 20	Normale	-
21 à 100	Assez bonne	Séduction +10, Marchandage +10
101 à 500	Plutôt bonne	Séduction +30, Marchandage +40
501 à 1000	Bonne	Séduction +35, Marchandage +45
1001 à 5000	Très bonne	Séduction +40, Marchandage +50
5001 et +	Parfaite	Séduction +45, Marchandage +55

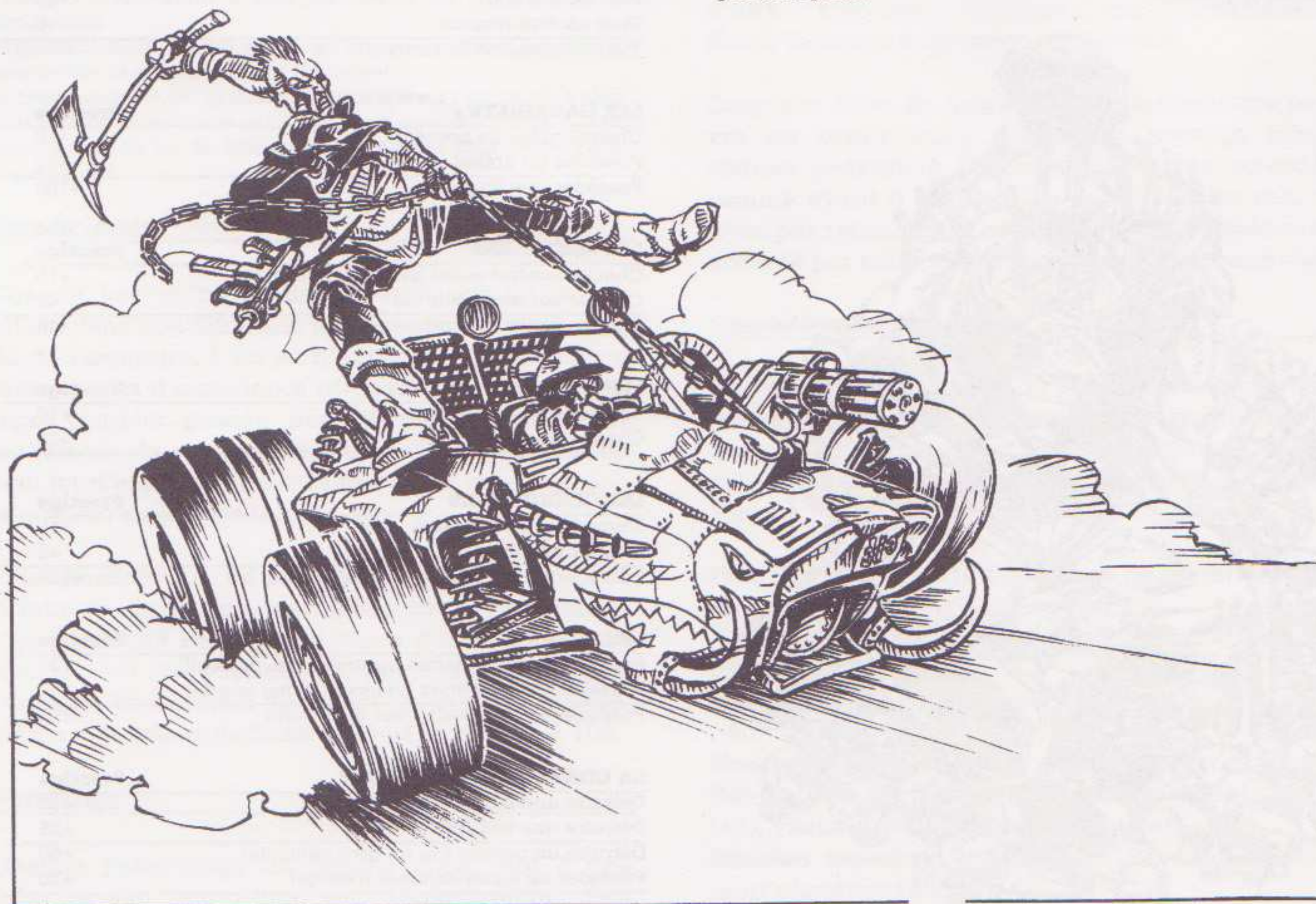
Mod. : ajustement aux talents indiqués. Ces ajustements ne sont valables que dans une tribu où le personnage est connu ou reconnu.

Condamnation : le personnage est tué ou seulement chassé de la tribu s'il réussit un jet de Marchandage.

Très mauvaise : le personnage est l'esclave du chef.

Très bonne : le personnage peut prendre la place du chef s'il le tue en combat singulier.

Parfaite : l'ancien chef se retire sans combat et le personnage prend sa place.



CHAPITRE 4 : HISTORIQUE

La catastrophe de la Comète de Halley, en 1986, a pris le monde entier par surprise. Les astronomes avaient en effet calculé très précisément sa trajectoire et, depuis des mois, les télescopes étaient braqués sur cet événement très attendu. Il est évidemment fort étrange que personne n'ait remarqué le changement de trajectoire, changement qui a logiquement dû s'amorcer des semaines auparavant... Ce mystère et l'étrange circonstance du " journal à scandales " français qui seul, annonça la catastrophe, restent apparemment insolubles pour les quelques historiens doués de raison qui existent en 2026.

La première conséquence du passage de la comète fut, bien entendu, une énorme catastrophe écologique. Raz de marée, tremblements de terre, puis volcans... Des pays entiers disparurent sous les eaux, des torrents de lave engloutirent des villes, des continents se déchirèrent... Plus d'un milliard de personnes furent tuées dès les premiers jours de la catastrophe. Les moyens de communication (télévision, téléphone) furent presque entièrement détruits et seules quelques stations de radio continuèrent à diffuser des nouvelles sporadiques de la catastrophe.

Puis la mer se retira, la lave s'arrêta de couler et la boue sécha... Et les ennuis commencèrent. La famine et les épidémies (peste, choléra et tutti quanti, vous connaissez la chanson) se déclarèrent. Les gouvernements occidentaux (surtout européens, les Etats-Unis n'ayant plus du tout de gouvernement central) commencèrent à réagir et tentèrent d'organiser des secours. En Juillet 87, ils commençaient seulement à se rendre compte de l'étendue des dégâts quand frappa " La Maladie "...

Surnommée la «Grande Folie», elle toucha en quelques semaines, dans le monde entier, hommes, femmes et enfants. Sa manifestation principale ? L'amnésie...

Les personnes frappées furent d'abord atteintes de maux de tête, puis, au fil des jours, leurs souvenirs d'ordre privé (mariage, amour, famille, etc.) puis généraux (culture, histoire, parfois capacité de lire et écrire) disparurent peu à peu. Seuls restaient le langage et quelques instincts élémentaires de survie : manger, boire, se battre... Toutes les structures existantes qui avaient pu survivre au passage de la comète (gouvernements, sociétés, familles, tribus) se désintégrèrent totalement. Toute la technologie cessa de fonctionner, personne ne sachant plus comment l'entretenir ni même l'utiliser... Les dernières radios cessèrent d'émettre... Ce fut le noir total pendant quatre ans.

Les quelques personnes qui échappèrent, on ne sait comment, à «La Maladie» (à peu près une sur 10.000, plus chez les Indiens qui semblent avoir été touchés à 60% seulement), furent les témoins impuissants - ils étaient trop peu nombreux pour agir - de cette destruction par l'intérieur et des cauchemars et des délires inexplicables dont souffraient tous les malades. Quelques médecins épargnés émirent des théories (un virus amené - par quel procédé - par la comète ? Un choc psychologique à dimension planétaire ?) mais ne purent, faute de moyens techniques,

chercher efficacement un remède... Le pire était que " La Maladie " était permanente, puisque les gens frappés oubliaient le lendemain ce qu'ils avaient fait la veille. Aucune reconstruction n'était donc possible...

Dépêche AFP 10-02-1986

Priorité de Transmission

Le Bangladesh sous les eaux... Djibouti, le Zaïre, le Cameroun détruits par l'activité volcanique...

La faille de San Andreas explosée, San Francisco et la majorité de la Californie détruite... Hawaï ne répond plus... Un énorme raz de marée submergeant la côte est de l'Amérique du Sud, des Etats Unis et du Canada jusqu'à cinquante kilomètres à l'intérieur des terres... Rien que dans l'immense mégapole que forment les villes de l'est des Etats-Unis - New-York, Washington, Boston, Philadelphie, Richmond - sans doute plusieurs centaines de millions de morts...

Une faille de plus de dix kilomètres de largeur traverse le Mexique d'est en ouest et sépare les deux continents...

Le Japon et les Philippines submergés par les volcans, les coulées de boue et la cendre...

Des pans entiers de ces îles s'écroulant dans la mer...

Le nord du Tibet sous la lave... L'explosion du Krakatoa battant tous les records terriens enregistrés... Aucune nouvelle de la Chine ne filtre.

Israël et tous les émirats arabes ne donnent plus signes de vie...

L'URSS ravagée par les tremblements de terre... Une nouvelle carte de la Sibérie...

Le Massif central, le Vésuve et l'Etna en éruption... La Sicile totalement détruite... La Finlande sous les eaux...

Une faille énorme, traversant le nord de l'Irlande, le pays de Galles, la Bretagne... Une autre faille découpe presque l'Europe en deux, passant par l'Allemagne de l'est, la Tchécoslovaquie, pour s'arrêter au milieu de la Hongrie... Raz de marée sur les côtes d'Irlande, de Vendée, de Charente Maritimes et de Gironde, détruisant une trentaine de kilomètres de côtes...

*- Fin de Transmis*ù ^-----*

La France avait eu, pendant la catastrophe proprement dite, à peu près 4% de morts (2.000.000), ce qui était extrêmement peu... Certains pays, vous l'avez vu, ayant été totalement rayés de la carte. La famine et les épidémies qui suivirent (là encore, la France fut relativement épargnée) doublèrent en quelques mois le nombre de victimes. Dans les quatre ans de la «Grande Folie», 98% de la population restante périt... «La Maladie» n'était pas mortelle en elle-même, mais toute production alimentaire avait cessé. Les paysans avaient oublié comment produire de la nourriture, les enfants mouraient faute de soins, les maladies

n'étaient plus soignées, les adultes s'entre-tuaient pour la nourriture restante (celle des supermarchés, du bétail, des vergers)...

Autre conséquence de la catastrophe, le climat se mit à changer. Là encore la comète était responsable mais, si certaines évolutions étaient compréhensibles (le refroidissement du nord de l'Europe dû à des changements de courants marins et aériens), d'autres - comme le curieux environnement amazonien du Massif central - n'ont trouvé en l'état de la science de 1986 aucune explication.

Puis «La Maladie» repartit comme elle était venue. Les survivants commencèrent à se souvenir de ce qu'ils avaient fait la veille et purent peu à peu commencer à réfléchir. Il n'y eut cependant qu'à peu près 0,1% de guérisons complètes... C'est-à-dire de survivants qui retrouvèrent tous les souvenirs de leur vie d'avant la catastrophe. Pour la plupart, la vie commençait en septembre 91... Et leur histoire, leur culture, leur vie privée n'étaient maintenant plus que d'étranges mélanges d'images incohérentes qui les hantaient parfois au fond de leur sommeil. Et il y avait devant eux tous les signaux de cette ancienne civilisation disparue, ces choses incompréhensibles, dans les ruines des maisons, des supermarchés, des bibliothèques : des livres, des magazines, des affiches, des films, des disques, des panneaux, des cartes routières...

Peu à peu, les survivants se réorganisèrent. Des micro-sociétés se formèrent, les habitants s'adaptèrent au climat et aux nouvelles conditions de vie. Mais la nouvelle "civilisation" évolua d'une manière que nul n'aurait pu prévoir.

En effet, les habitants interprétèrent à leur manière les fameux "signaux" qu'ils avaient devant eux... mais sans pouvoir faire la différence entre ce qui était "historique" et ce qui était "roman", entre ce qui était "film d'actualité" et ce qui était "dessin animé" *... Les populations se créèrent leur propre mythologie et leur propre histoire, mélangeant les thèmes et les époques, interprétant le désastre de la comète de Halley à leur façon. La plupart de ceux qui n'avaient pas été touchés par «La Maladie» et ceux qui avaient retrouvé tous leurs souvenirs essayèrent de rétablir "la connaissance" (d'autres profitèrent au contraire de la situation, comme il est expliqué plus loin), mais ne purent renverser la tendance.

Peu à peu, les micro-sociétés se transformèrent en tribus et les religions se structurèrent. Nous sommes en 2026...

* Les personnages (joueurs ou non joueurs) possédant le talent d'Histoire peuvent être classés en deux catégories : ceux qui, ayant survécu aux divers cataclysmes, ont retrouvé ou n'ont jamais perdu leurs souvenirs (ceux-là sont rares et le deviennent encore plus au fur et à mesure que les années passent car l'espérance de vie dans le monde de Bitume est très courte) et ceux qui ont appris, par les livres ou par un enseignement procuré par un membre de la catégorie ci-dessus, la vérité sur l'histoire des cinquante dernières années.

LES FOURMIS

Il y a de nombreuses énigmes dans le monde de Bitume. Le mystère entourant la catastrophe, les changements de climat inexplicables... Mais la plus importante reste sans contester l'étrange apparition des Fourmis.

C'est en 1998, quelques années après la fin de la "Grande Folie", que les premiers témoignages concernant des humains réfugiés sous terre firent leur apparition. Nul ne fit vraiment attention au problème à ce moment là, des rumeurs folles et infondées traversant périodiquement le pays. Pourtant, si quelque chose avait été fait à ce moment là, un énorme problème aurait pu être évité, car il semble évident que l'empire souterrain des Fourmis n'était alors qu'à ses prémices et que la plupart de leurs fameux complexes ne devaient être qu'à l'état de plan... Quoi qu'il en soit, ces mystérieux humains furent laissés à leurs affaires et ce n'est que relativement récemment (douze ans tout au plus) que leurs actions à la surface devinrent tellement évidentes que leur existence fut connue de tous (mais pas interprétée de la même manière), comme vous le verrez dans la description des doctrines et religions des différentes tribus.

Que sont véritablement les Fourmis ? Des humains réfugiés sous terre après la catastrophe, sans doute pendant les quatre ans d'obscurité de la "Grande Folie". Était-ce pour se protéger de la maladie ? Étant donné le niveau de technologie qu'ils ont atteint en 2026, la manœuvre semble avoir réussi. Cependant, quel que soit leur but initial, ils construisirent en quelques dizaines d'années une société souterraine dont les ramifications exactes sont encore inconnues.

Les Fourmis - surnom qui leur fut rapidement donné par les tribus - considèrent les "barbares d'en-haut" comme des animaux et les traitent comme tels, les utilisant comme cobayes pour leurs expériences scientifiques ou comme gladiateurs dans des combats d'arènes. Les personnages des joueurs ne doivent pas pouvoir pénétrer dans ces complexes souterrains, les entrées blindées étant gardées par des caméras et par de nombreuses armes lourdes. Les Fourmis ont conservé toute la technologie de 1986 et l'ont encore développée.

Elles se distinguent des autres humains par quelques détails physiques et mentaux.

- Hémophilie : toute blessure subie par une Fourmi est immédiatement considérée comme provoquant une hémorragie.
- Les Fourmis semblent moins fortes et moins résistantes que les personnages habituellement rencontrés dans le monde de Bitume. Elles compensent ce petit désavantage en étant plus agiles, plus intelligentes, plus rapides et plus belles. Rien que ça.

Les Fourmis utilisent des armures en plastique, légères et très résistantes. Il en existe deux types : le plastique souple qui protège de 2 et pèse 40 grammes par point de taille et le plastique dur qui protège de 4 et pèse 100 grammes par point de taille.

Il existe trois types de Fourmis. Tous ont un rôle à jouer dans leur civilisation.

Nom	P%	Utilisation	Couleur
Civile	60	Travail	Blanc
Militaire	30	Combat	Rouge
Scientifique	10	Réflexion	Vert

P% : pourcentage de Fourmis de ce type dans chaque cité.
Utilisation : rôle théorique d'une Fourmi de ce type.
Couleur : couleur de la combinaison de ce type de Fourmi.

Les Fourmis ont des contacts réguliers avec la plupart des tribus d'en haut, leur fournissant un grand nombre d'armes, de carburant et de munitions, pour obtenir de la nourriture fraîche et pour les inciter à se combattre.

Même si les détails exacts de leurs intentions ne sont pas connus, il semble que le tout tend à plus ou moins long terme, à éliminer " les barbares " de la surface de la Terre - expression à prendre au sens propre, pour une fois.

QUELQUES GENERALITES

Avant de passer à la description de la France de 2026 tribu par tribu puis région par région, voici quelques généralités - ben oui, c'est marqué là, juste au dessus - qui vous donneront une idée générale - puisque ce sont des généralités - de la situation. Gni.

ECOLOGIE

Les volcans du Massif central, de nouveau en activité, sont responsables de grandes nappes de cendres qui retombent régulièrement sur les régions avoisinantes. Il n'est pas rare non plus qu'il y ait des pluies de sable dans le sud, dues aux tornades qui sévissent sur le Sahara.

La surface de la Terre a été, et est toujours, bouleversée par des tremblements de terre très fréquents (environ dix par semaine), qui ne sont pas en France assez puissants pour causer de véritables dégâts. Il arrive rarement (une fois par an) que l'un d'entre eux soit assez important pour endommager des bâtiments ou des routes. Les raz-de-marée et les typhons ne sont pas rares sur les côtes de Vendée, de Charentes Maritimes et de Gironde. Celles-ci ne sont cependant plus habitées depuis l'énorme raz de marée du passage de la comète qui ravagea plus de trente kilomètres à l'intérieur des terres de ces trois régions... On peut y trouver d'ailleurs de gigantesques marais salants.

POPULATION

La France en 2026 compte à peu près deux millions cinq cent milles habitants, dont cinq cent milles en Ile de

France. Beaucoup de villes de province ont pratiquement disparu sous la végétation. Les Fourmis ont créé de petits complexes sous chaque ancienne agglomération.

POLITIQUE

Les tribus des villes sont bien plus agressives que celles des campagnes, les territoires respectifs étant plus petits et les armes plus faciles à obtenir. A la campagne, la plupart des villageois cultivent des fruits et des légumes et élèvent des animaux. Les Fourmis, en revanche, ont du mal à se procurer des produits frais et de la viande. Les tribus sont à peu près toujours en guerre, à cause des lois divergentes et de l'action déstabilisatrice des Fourmis.

COMMERCE

Il n'est pas rare que des Fourmis troquent des produits frais contre des munitions et du carburant. Ces échanges se font souvent sous la forme d'offrandes aux " dieux souterrains " qui, en récompense, apportent des cadeaux de bienvenue. Le commerce entre tribus est assez difficile, mais peut être fructueux, les tribus n'ayant pas la même échelle de valeurs. Les raffineries de carburant, les garages et les marchés d'esclaves sont choses communes, mais sont souvent la proie des tribus trop pauvres pour échanger leurs produits. Il arrive que des tribus importantes mettent au point un système de monnaie valable dans un petit périmètre (à Strasbourg, par exemple).

FAUNE ET FLORE

C'est la flore qui a le plus profité du passage de la comète. Une bonne partie de la planète est couverte de forêts immenses et seuls les grands rubans de bitume zèbrent encore ces étendues vertes. Les arbres fruitiers ne sont pas rares dans les campagnes françaises et sont une source importante de nourriture fraîche. La faune a en revanche, pour des raisons inconnues (encore un mystère), très mal supporté le cataclysme. Seuls les animaux les plus résistants ont survécu et vivent maintenant comme des humains : ils se dévorent entre eux pour survivre. Les herbivores en ont pris un sacré coup et les quelques têtes de bétail qui ont survécu à la " Grande Folie " ont été la proie de convoitises sauvages... En France, les Fermiers ont fait leur travail et les vaches, moutons, chèvres et autres boeufs sont maintenant un peu plus nombreux... Mais la viande reste une denrée relativement rare. Les charognards (hyènes, vautours...) sont une vraie plaie et les rats infestent les égouts des grandes villes, n'hésitant pas à tuer les humains qui s'y aventurent. L'hiver, il arrive que des loups (on a même vu parfois quelques ours blancs) descendent dans le nord de la France...

INDUSTRIE

Certaines tribus disposent de raffineries de pétrole en état de marche. Elles en tirent du carburant qu'elles utilisent ou revendent. D'autres tirent leur carburant de la fiente

d'animaux ou de la distillation de fruits. De très rares tribus ont réussi à faire marcher d'anciennes usines et à fabriquer en série des armes et des munitions.

LES TRIBUS

Voici la liste et la descriptions des tribus les plus communes de la France de 2026. Cette liste n'est pas exhaustive : dans un monde disloqué comme l'est la Terre à cette époque, les humains ont tendance à créer de petits groupes qu'ils croient protecteurs et leur nombre, leur philosophie ou leurs coutumes sont variables à l'infini. Le Maître de Jeu est donc parfaitement libre de créer dans ses scénarios de nouvelles tribus... Ou des variations sur le thème de celles-ci. Plus le lieu sera reculé (le Massif central par exemple), plus les moeurs de la tribu peuvent être étranges.

Les seize tribus qui suivent sont, tout simplement, les plus communes en France et dans ses environs proches. Cette - très relative - unité (" seulement " seize modes de vie principaux) s'explique par le fait que, même avec des voies de communication très abîmées, la France reste un petit pays. Un Fils du Métal ou un Hell's Angel bien équipé et chanceux peut passer du sud du Cactus Country en plein pays Viking en une petite soixantaine d'heures à peine... Les nouvelles vont donc relativement vite, du moins pour un pays en un tel état de délabrement, ce qui évite la création de trop de microcosmes coupés du reste du pays. Il n'en est évidemment pas de même pour les " grands " pays ou continents, tels que les Etats-Unis, l'Australie, etc... Mais ceci est une autre histoire. Chaque type de tribu est présenté suivant le même schéma :

NOM DE LA TRIBU

Le premier nom (en lettres capitales) représente le type de la tribu. Les suivants (entre parenthèses) sont des exemples de tribus présentant des caractéristiques communes.

DOCTRINE

Dans le monde cruel de Bitume, ceux qui ont eu la " chance " de survivre ont besoin, en plus de nourriture, d'armes et de véhicules, d'un solide soutien moral afin de faire face à toutes les situations qu'ils peuvent être amenés à rencontrer. D'où le succès des croyances et des religions nées après la «Grande Folie». Ces religions sont souvent des variations ou des actualisations de croyances existantes en 1986 mélangées parfois à des bande-dessinées, des bouquins, des dessins-animés... Le tout mal interprété. Elles peuvent varier, voire être totalement différentes au sein d'un même genre de tribu (tous les Skins n'ont pas la même doctrine). Un seul point commun dans toutes ces religions (ou presque toutes) : la reconnaissance des Fourmis comme des créatures mythiques.

Il est évident que les individus possédant le talent d'Histoire ne se laissent pas influencer par ces religions et connaissent très bien la véritable cause du désastre... Le fameux passage de la comète, phénomène purement physique. Paradoxalement, ce sont parfois ces mêmes " historiens " qui ont inventé ou soutenu les superstitions dans le but d'exploiter les autres survivants... On les retrouve alors au sein des tribus, avec des statuts de prêtres ou de gourous. Tout personnage ayant le talent d'Histoire peut posséder le statut de prêtre dans sa tribu d'origine, si sa doctrine s'y prête. Chaque doctrine, ou religion, est traitée selon le schéma suivant :

CITATION : extrait des chants ou des écrits saints de cette religion.

HISTOIRE : histoire fantasmatique de la religion.

PRECEPTES : les règles ou commandements de cette religion.

PANTHEON : différents dieux ou personnages saints de la religion.

COMMENTAIRES : les réelles origines de la croyance.

DESCRIPTION : description des pratiques religieuses.

MUSIQUE : musiques des années 80 encore écoutées par les membres croyants de la tribu.

FOURMIS : le statut des Fourmis d'après cette religion.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

La vie quotidienne et le matériel habituel des membres de la tribu.

BLASON

Description du blason de la tribu et localisation de ce blason.

TAILLE

Composition moyenne d'une tribu de ce type.

HIERARCHIE

Place des individus les uns par rapport aux autres, importance relative des hommes, femmes et enfants au sein de la tribu.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : dans cette partie sont indiqués les ajustements aux variables qui déterminent votre personnage.

Talents de base : dans cette partie sont indiquées les modifications aux talents de base.

Talents spéciaux : ceux indiqués (+) coûtent 5PPE de moins. Ceux indiqués (-) coûtent deux fois les PPE de base. La valeur indiquée entre parenthèses tient déjà compte de ce modificateur.

Défauts : même chose que pour les talents spéciaux. (+) rapporte 5PPE de plus et (-) rapporte deux fois moins. La valeur indiquée entre parenthèses tient déjà compte de ce modificateur.

Buts : les buts notés (+) rapportent le double de PP, ceux notés (-) rapporte deux fois moins de PP. La valeur indiquée entre parenthèses tient déjà compte de ce modificateur.

Matériel : les boucliers sont considérés comme des armes de corps à corps. Les munitions supplémentaires pour les armes de tir sont fournies jusqu'à concurrence de 100 francs par arme en plus d'un chargeur plein. Pour les armes de jet, le nombre reçu dépend du prix à l'unité :

Prix	Nombre
1-300	4
301-450	2
451 et +	1

ARCHETYPE

Enfin, vous trouverez un personnage typique correspondant à la tribu décrite. Il est prêt à jouer ou peut aussi être utilisé par le maître de jeu en cas d'improvisation



LES AMAZONES

(Filles d'Aphrodite, Princesses de l'aube)

DOCTRINE

En quelques mots : les hommes ne sont que des animaux, qui sont hélas pratiquement indispensables pour perpétuer la race. Ils peuvent être utilisés comme esclaves, mais ne doivent en aucun cas être considérés comme des êtres doués de raison. En effet, la nature masculine est profondément mauvaise et les hommes sont responsables de l'état actuel du monde.

CITATION : " MLH, SPA : même combat ! ! " (Cri de guerre Amazone. MLH= Mouvement de Libération de l'Homme). Le sens réel de ce cri est depuis longtemps oublié et seules quelques très vieilles femmes se souviennent de l'humour sous-jacent et du sens historique de ces initiales.

HISTOIRE : un jour, Héraclès vint dans le royaume céleste des Amazones. Sa renommée l'ayant précédé, celles-ci l'accueillirent décemment bien qu'il fut un homme, croyant qu'il venait en paix et sans arrière-pensées. Mais bien sur, comme tout homme qui se respecte, il profita de l'affection que la reine des Amazones lui portait pour lui dérober lâchement et sournoisement sa ceinture, artefact de la puissance des Amazones donné par Aphrodite. Il réussit à s'échapper, profitant du cataclysme que la perte de la relique provoqua dans le royaume céleste. Celui-ci, déstabilisé par le vol de la ceinture, coupé de ses supports magiques, tomba vers la terre des hommes, dans un rugissement sidéral. Depuis ce jour, les Amazones sont obligées de vivre sur ce monde ruiné et détruit par les actions des hommes. Peut-être que si elles retrouvaient un jour la ceinture d'Antiope, elles pourraient alors reconstruire leur royaume. Si elles ne la trouvent pas, elles peuvent toujours transformer ce monde en une réplique du leur, après avoir éliminé tous les hommes, bien évidemment.

PRECEPTES : un homme bon est un homme mort ou en esclavage. Quand un homme te tend la main, coupe-la. Les hommes ne sont que des pourceaux avides de sexe.

PANTHEON :

Antiope

Déesse reine des Amazones, elle attend qu'on lui rende sa ceinture pour régner à nouveau.

Héraclès

Personnifie tout ce qui est mauvais dans l'homme (tout est mauvais dans l'homme).

Aphrodite

Déesse de l'éternel féminin, personnification de tout ce qui est bon dans la femme (tout est bon dans la femme).

Yvette Roudy, Sainte Simone de Soixante-quinze, Margaret, Edith, Anti-Gone

Héroïnes de la cause féminine... Les détails de leur lutte étant depuis longtemps oubliés.

COMMENTAIRES :

cette religion n'est qu'une actualisation de la " véritable " légende grecque. La catastrophe ayant détruit le royaume des Amazones s'est confondue, au fil des années, avec la catastrophe créée par la comète de Halley. Dans l'esprit des Amazones, les protagonistes, Héraclès, Aphrodite et Antiope n'ont plus qu'un lointain rapport avec leurs anciens modèles... Si on demandait à des membres de la tribu à quoi ces personnages légendaires ressemblaient, la description donnée serait un mélange de " Super-Héros ", de technologie fantasmagorique et de pouvoirs puissants dans le flou artistique le plus total.

" Et Aphrodite aux cheveux rasés et au bras souple sortit de l'eau sur son énorme moto équipée d'un side-car... "

Particulièrement violente et misandre, l'application de cette religion prêche au quotidien l'élimination à plus ou moins long terme de tous les hommes. Les Amazones se reproduisent par parthénogénèse : lorsque deux Amazones décident d'avoir un enfant, elles font un petit séjour chez les Fourmis qui, par de savants moyens biologiques et techniques, arrivent à féconder chacune des deux femmes avec les cellules de l'autre. Neuf mois plus tard, les deux Amazones accouchent plus ou moins en même temps de deux ravissantes filles pour la plus grande joie des heureuses mamans. En échange, les Amazones fournissent de la nourriture aux Fourmis (nourriture produite par des hommes réduits en esclavage). Dès leur plus jeune âge, les Amazones sont initiées à l'art de la guerre et de la haine de l'homme.

MUSIQUE : quelques groupes de rock exclusivement féminin (GIRLSCHOOL, RUNAWAYS, VIXEN, LITA FORD, DORO, THE BANGLES ou ROCK GODDESS).

FOURMIS : les relations des Amazones avec les Fourmis sont extrêmement ambiguës. D'un côté, la société des Fourmis est patriarcale et est le symbole vivant de tout ce qu'elles haïssent, d'un autre côté, la technologie de cette même société leur est indispensable... Les Amazones observent donc, pour l'instant du moins, une stricte neutralité en ce qui concerne les " Ennemis " souterrains. L'existence même des Fourmis est à la base d'une certaine mythologie. Il s'agirait d'une " survivance " de l'esprit d'Héraclès, rejeté sous terre par la colère d'Aphrodite... La parthénogénèse est le symbole de la malédiction féminine qui fait que l'existence de l'homme (donc d'Héraclès) leur est encore nécessaire pour se reproduire. Un jour cependant, la ceinture d'Antiope sera retrouvée et lèvera la malédiction, l'esprit d'Héraclès sera chassé de la surface de la Terre et les Amazones pourront enfin avoir des filles sans aucune intervention masculine.

EQUIPEMENT

Les jeunes et belles Amazones ont remarqué que les hommes étaient légèrement déconcentrés quand elles

étaient peu vêtues et utilisent cet avantage pour les surprendre plus facilement. Elles utilisent toutes sortes d'armes individuelles et de nombreux véhicules rapides et bien armés. La " mode " de base varie selon les régions et les goûts de chaque Amazone, mais gardez à l'esprit que les vêtements, en plus d'être suggestifs, doivent aussi être pratiques...

BLASON

Il est souvent dessiné dans le dos des vêtements ou tatoué sur le bras ou le ventre. Il représente généralement un symbole féminin ou une guerrière célèbre (Jeanne d'Arc, Red Sonja...). Certains symboles sont déformés par le temps et le manque de culture et les résultats sont parfois surprenants (un tatouage d'Yvette Roudy ayant la forme, les formes et la figure de Rita Hayworth, avec une paire de ciseaux ensanglantés à la main).

TAILLE

20 femmes et 5 hommes.

HIERARCHIE

Les hommes sont considérés comme des esclaves. Les femmes, quel que soit leur âge, ont droit de vie et de mort sur les hommes de la tribu.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Rapidité +1, Beauté +1.

Talents de base : Discrétion +10, Marchandage -20, Tir +20.

Talents spéciaux :

(+)	(-)
Camouflage (20 PPE)	Résistance à l'alcool (40 PPE)
Combat Nocturne (35 PPE)	Résistant (30 PPE)
Course (5 PPE)	Tir indirect (40 PPE)
Escalade (10 PPE)	Tricherie (40 PPE)
Esquive (15 PPE)	
Maquillage (gratuit)	
Tir rapide (10 PPE)	

Défauts :

(+)	(-)
Dandy (15 PPE)	Cicatrice (3 PPE)
Misandre (obligatoire, 15 PPE)	Naïf (13 PPE)
	Obsédé sexuel (13 PPE)
	Vieux (8 PPE)

Buts :

(+)	(-)
Guerrier (20 PP par combat)	Altruiste (5 PP par aide)
Violent (10 PP par mort)	Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 arme à distance de moins de 10.000 francs.
- 2 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 5 objets de moins de 500 francs chacune.
- Des vêtements (peu importe la matière, à condition que le ou les vêtements n'occupent pas plus de 15 points de taille au total).

ARCHETYPE

Tribu : Amazone

Sexe : féminin

Force	4
Endurance	5
Agilité	6
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	6
Intelligence	5
Perception	5

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	11
Charge	13

Combat	50
Conduite	55
Discrétion	70
Lancer	45
Marchandage	35
Mécanique	55
Premiers soins	55
Repérage	50
Résistance	45
Acrobatie	55
Séduction	60
Tir	75

Talents spéciaux : Camouflage (modificateur de -30 points à la compétence de Repérage de l'adversaire après 5 tours passés à se camoufler), Esquive (modificateur de -24 points au jet d'attaque de l'adversaire en subissant soi-même un modificateur de -20 points à toutes les actions réalisées dans le même tour), Spécialisation et Tir rapide à la carabine (Tir = 100, Rapidité = 12).

Défauts : Misandre (Séduction = 10 et Marchandage = 5 lors d'une interaction avec un homme).

But : Guerrier (20 PP par combat).

Équipement : carabine (avec un chargeur de 15 balles), 6 balles supplémentaires, épée, poignard, trousse de maquillage, briquet à essence, gourde remplie d'eau, réchaud à gaz, lampe électrique, gilet en cuir, short, baskets, gant clouté à la main droite.

Comportement : l'amazone est misandre au point de s'entourer avec malice de personnages masculins dans le simple but de leur faire prendre les risques les plus incensés. Elle n'en reste pas moins une combattante agile, rapide et efficace. Elle ne supportera aucune remarque désobligeante, ponctuant chaque remarque salace d'un bon coup de pied dans les roustons. Pour les mains baladeuses, elle ripostera avec une petite balle dans la tête.

Réplique typique : " Ecoute petit, tu prends tout ton petit matériel, tu t'le mets sur l'oreille et tu l'fumeras plus tard ".



LA CONFRERIE DU SERPENT

(Cobras cracheurs, Serpents a sonnette)

DOCTRINE

En quelque mots : les véhicules à moteur représentent le mal parfait et doivent être détruits (par le feu), tout comme ceux qui les utilisent. Un monde meilleur ne peut être créé qu'en purifiant la Terre.

CITATION : un peu de rigueur que diable !!! (Bouly 24.12). Laissez tomber, c'est une private joke.

HISTOIRE : au commencement, Najapalm, le serpent cosmique, créa le monde. Il le fit d'amour et de simplicité. Les hommes vivaient en harmonie. Mais dans un recoin du monde se terrait Harchimerde qui, allant à l'encontre de la nature, inventa des choses que seul un esprit dérangé pouvait engendrer : les armes, les raffineries, le béton, Guy Lux, la télé, le top 50, le foot, les usines, l'huile de vidange et celle pour les frites, Donjons et Dragons, le bitume, le tabac, la mère Denis, l'alcool, la graisse aux patates lardées, l'apple pie... Et enfin, comble de la démente, il inventa le moteur à explosion. Toutes ces inventions, contrairement à Najapalm, n'aidaient pas l'homme à mieux vivre, aussi en continuant à utiliser ces inventions diaboliques, l'homme était condamné à mourir à plus ou moins long terme en détruisant le monde en même temps.

Najapalm, voyant le chaos dans lequel le monde était plongé, décida de purifier la Terre de cette malédiction, il cracha afin de réduire la Terre en poussière et d'en recréer une autre. Mais alors que son souffle dévastateur fendait l'espace entre lui, Najapalm (le soleil), et la Terre, il remarqua qu'un homme, Dupont-Dupont, essayait de convaincre d'autres hommes de l'horreur du monde moderne. Najapalm décida alors, dans sa grande bonté, de dévier son souffle pour qu'il laisse en vie Dupont-Dupont et ses disciples sur les ruines (cela évitait à Najapalm de passer des siècles à reconstruire le monde). Malheureusement, le souffle se dévia et Najapalm laissa en vie beaucoup trop de païens. Les membres de la confrérie doivent donc les éliminer afin de pouvoir vivre en paix dans le paradis créé par Najapalm.

PRECEPTES : le moteur à explosion est à l'homme ce que l'aérobic est à la vache.

PANTHEON :

Najapalm

Serpent cosmique qui éclaire et réchauffe la Terre de son souffle chaud.

Harchimerde

Créateur des mauvaises inventions.

Dupond-Dupont

Messie de Najapalm, il fut illuminé lorsqu'il vit le souffle de Najapalm.

COMMENTAIRES : mélange hallucinant né des délires de l'ancien Télé-écologiste Erik Dupond-Dupont (qui sévissait sur les chaînes de télé privées), cette religion prêche la destruction systématique des véhicules à moteur et des inventions jugées mauvaises pour l'harmonie du monde : le bitume, le béton, les raffineries, les véhicules. Les messes ont lieu exclusivement à la lueur de véhicules incendiés. Les fidèles se mettent alors à chanter en écoutant la musique de leur messie (musique appelée " Hot Wave "). Leur but ultime est l'annihilation de tous les utilisateurs des inventions maudites afin de pouvoir construire un monde meilleur.

Note : certains groupes de la Confrérie sont connus pour élever et utiliser des serpents à des fins guerrières. Cette religion est un amas de diktats et d'illuminismes. L'usage des armes à feu est par exemple permis, alors que le plus petit moteur rencontré doit être impitoyablement détruit... Les contradictions sont bien entendu dues à la personnalité du défunt " Maître ", Erik Dupond-Dupont, dont le livre mythique " Notre Planète sera sauvée ", considéré comme le Graal des enfants du Serpent, reste jusque là introuvable...

MUSIQUE : la Confrérie du serpent écoute principalement des musiques gaies, style Joy Division, Death in June, Front 242, Current 93 et Bauhaus.

FOURMIS : les Fourmis ne sont que des païens qui continuent de perpétuer la malédiction des inventions... Les abominables descendants d'Harchimerde. Ils doivent être impitoyablement détruits. Certains disent même que dans leurs repaires secrets ils cachent un exemplaire de " Notre Planète sera sauvée ", dédié par le maître lui-même...

EQUIPEMENT

Les membres de la Confrérie du serpent détruisent les véhicules motorisés, les réserves de carburant et les tribus utilisatrices qu'ils rencontrent. Ses membres sont nomades, très discrets, et attaquent souvent de nuit. Ils n'hésitent pas à se vêtir de manière assez excentrique et portent beaucoup de couleurs vives. Ils sont bien armés mais n'utilisent jamais de véhicules à moteur.

BLASON

Il est dessiné sur le dos des vêtements et représente généralement un serpent entouré de flammes.

TAILLE

5 à 10 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Hommes et femmes sont égaux.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Perception +1, Précision +1.

Talents de base : Conduite -50, Discrétion +20, Tir +10.

Talents spéciaux :

(+)

Camouflage (20 PPE)
Combat nocturne (35 PPE)
Course (5 PPE)
Déguisement (30 PPE)
Démolition (30 PPE)
Escalade (10 PPE)
Flatterie (20 PPE)
Parade (15 PPE)
Pistage (10 PPE)
Spécialisation en arme (5 PPE)
Tir rapide (10 PPE)

(-)

Tous les talents spéciaux ayant trait aux véhicules sont interdits.

Défauts :

(+)

Dandy (15 PPE)
Galant (20 PPE)
Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)
Phobie (Vroumphobie uniquement, 45 PPE)

(-)

Cicatrice (3 PPE)
Jambe en moins (20 PPE)

Buts :

(+)

Courageux (20 PP par prise de risque)
Guerrier (20 PP par combat)
Vengeur (1000 PP)
Violent (10 PP par mort)

(-)

Altruiste (5 PP par aide)
Fou de vitesse (interdit)
Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 2 armes de moins de 10.000 francs chacune.
- 2 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 4 objets de moins de 1.000 francs chacun.
- Des vêtements au choix (pas de cuir, pas d'acier ou de fibre de verre et pas plus de 3 espaces de cuir clouté).

ARCHETYPE

Tribu : Confrérie du serpent

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	6
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	6

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	10
Charge	16

Combat	50	(60)
Conduite	5	
Discrétion	75	(85)
Lancer	70	(80)
Marchandage	55	
Mécanique	50	
Premiers soins	55	
Repérage	55	(65)
Résistance	55	
Acrobatie	50	(60)
Séduction	55	
Tir	75	(85)

Talents spéciaux : Spécialisation et Tir rapide au fusil (Tir = 100 (110), Rapidité = 10), Camouflage (modificateur de -33 points au talent de Repérage de l'adversaire après avoir passé 5 tours à se camoufler), Combat nocturne (modificateurs indiqués ci-dessus entre parenthèses lors d'un combat de nuit). Défauts : Vroumphobie.

But : Vengeur (1000 PP).

Équipement : fusil (avec un chargeur de 6 balles), 6 balles supplémentaires, 4 cocktails molotov, trident, lance-roquette jetable, trousse de maquillage, 2 bombes de peinture, jeans, baskets, T-shirt, gants cloutés.

Comportement : le membre de la Confrérie du serpent vit dans le souvenir de son (sa) mari/femme/fils/fille/chien/chienne écrasé(e) par le rouleau compresseur du chef d'un gang de Fils du Métal. Il a réchappé de justesse à cette catastrophe et en a gardé une aversion pour les engins motorisés. Gageons qu'il surmontera sa peur pour tuer le responsable de tous ses malheurs.

Réplique typique : " Quelque chose me dit que ma vengeance est proche. La mort de Pilou, mon petit Yorkshire, ne restera pas impunie ".



LES ENFANTS

(Club des Huit, Toonies)

DOCTRINE

En quelques mots : les Enfants ont entre 4 et 15 ans. Dès qu'un membre de la tribu atteint 16 ans, il est tué ou chassé de la tribu. Pour perpétuer leur tribu, les Enfants capturent des nourrissons qu'ils élèvent à leur façon. Les adultes sont responsables de la destruction de la planète, ils doivent donc être punis.

CITATION : " Moitié homme, moitié robot, le plus valeureux des héros. Bi O'Man, Bi O'Man, défenseur de la Terre " (chant guerrier).

HISTOIRE : avant l'arrivée de Bi O'Man, les adultes terrorisaient les Enfants et les obligeaient à faire de nombreux travaux inutiles (mettre la table, se laver les dents etc.). Le tyran Charlemagne avait aussi créé un lieu de torture pour les Enfants qu'il souhaitait punir : l'école. Mais un beau jour, Bi O'Man arriva et détruisit la plupart des adultes et toutes les écoles. Avant d'être tué, Charlemagne jeta une malédiction sur les Enfants : inexorablement, ils se métamorphoseraient en adultes au bout de seize années de leur vie. Ainsi, depuis la fin du combat entre les deux héros, la malédiction de Charlemagne frappe chaque Enfant à son seizième anniversaire.

PRECEPTES : nananananèreeuuuh, bisque bisque rage ! ! ! C'est c'lui qui dit qui y est.

PANTHEON :

Bi O'Man

Le héros de la cause des Enfants.

Charlemagne

Tyran, créateur de l'école.

Ixhor

Demi-frère de Bi O'man.

COMMENTAIRES : cette religion, malgré les apparences, est loin d'être simpliste. L'imagination des Enfants est en effet fertile et les plus jeunes, nourris du délire de leurs aînés et des innombrables restes de dessins animés, bandes dessinées et livres pour enfants qu'ils découvrent dans les supermarchés ou dans des ruines d'immeubles, façonnent sans cesse de nouvelles légendes... Des histoires interminables, aussi confuses et violentes que " Les Chevaliers du Zodiaque " s'élaborent ainsi en quelques jours dans des réunions de contes improvisés, où chaque Enfant inspiré rajoute une part d'histoire et où se mêlent joyeusement Mickey, Freddy Kruger, Babar, Goldorak, Superman et le lieutenant Blueberry. Ajoutez à cela de nombreuses épées magiques, des armures de combat, beaucoup, beaucoup de morts et des scènes de magazines pornographiques revues et corrigées avec la puissance des fantasmes enfantins... Cela vous donnera une idée de

la richesse et de la complexité du monde ainsi créé. Cette nouvelle mythologie ne sert pas seulement à faire passer les longues soirées d'hiver. Des tribus entières peuvent très bien partir sur la piste de leurs héros imaginaires, cherchant des pays qui n'existent pas. Des Enfants particulièrement charismatiques essayent parfois de reproduire les exploits de leurs héros...

La malédiction de Charlemagne et le passage à l'âge de seize ans donnent lieu à des cérémonies symboliques et très détaillées, variables selon les tribus. Que la mort ou l'exil soient choisis, les légendes sur les choses à la fois atroces et fascinantes qui arrivent aux Enfants ayant dépassé l'âge limite courent dans toutes les tribus... Parfois, un chef efficace, arrivé à l'âge de quinze ans et quelques mois, essaye de faire " évoluer " la loi. La plupart se font tuer, mais qui sait, peut être existe-t-il quelque part une tribu où les Enfants, leur mode de vie et leur religion sont arrivés à l'âge " adulte "...

DESCRIPTION : la base du culte des Enfants se déroule d'une façon assez simple ; ils se réunissent et projettent à l'aide d'un magnétoscope béni, les meilleurs moments de Bi O'Man. Ils jouent ensuite avec des reproductions de leurs héros. La cérémonie dure environ six heures et a lieu tous les trois jours. Les figurines et les poupées à l'effigie de Bi O'Man sont donc des objets sacrés. Selon les modes créées par la légende en cours, des figurines de tel ou tel autre personnage peuvent être aussi très respectées.

MUSIQUE : toutes les chansons des Musclés et les génériques de dessins animés, de Bio-Man à Goldorak, en passant par X-Or et les Chevaliers du Zodiaque.

FOURMIS : les êtres qui vivent sous la terre sont les alliés d'un des parent de Bi O'Man : Force rouge. Ils complotent contre les adultes et donnent des jouets aux Enfants (armes et véhicules).

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Malgré leur jeune âge, les Enfants sont souvent vicieux et malins. Cependant, leur conduite est parfois déconcertante. Ils peuvent à la fois faire preuve d'un fanatisme à toute épreuve et être frappés soudain par un geste, une parole ou un objet qui les " touche " émotionnellement... Ils peuvent alors s'écrouler en pleurant en plein combat ou réagir d'une manière complètement inattendue. Au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, ces faiblesses deviennent de plus en plus rares. Parmi les plus vieux cependant, on peut parfois tomber sur des êtres craignant le sort qui les attend à l'âge de seize ans... Les Enfants utilisent toutes les armes et véhicules qu'ils peuvent manier (en raison de leur petite taille et de leur force).

BLASON

Il est dessiné dans le dos des vêtements et représente souvent un jouet.

TAILLE

Au moins 30 enfants des deux sexes.

HIERARCHIE

Les filles sont les égales des garçons.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Agilité +1, Rapidité +1.

Talents de base : Discrétion +20, Repérage +10, Acrobatie +20, Marchandage -20.

Talents spéciaux :

(+)

Combat nocturne (35 PPE)

Course (5 PPE)

Dessin (5 PPE, +20 PP)

Escalade (10 PPE)

Esquive (15 PPE)

Flatterie (20 PPE)

Manipulation (25 PPE)

(-)

Amitié (100 PPE)

Forgeron (60 PPE, +10PP)

Histoire (80 PPE, +15PP)

Lire et écrire (20PPE, pas de gain de prestige)

Maître d'arme (80PPE, +10PP)

Résistant (30PPE)

Tir indirect (40PPE)

Défauts :

(+)

Jeune (obligatoire, 15 PPE)

Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)

Naïf (30 PPE)

(-)

Loyal (8 PPE)

Obsédé sexuel (13 PPE)

Vieux (impossible)

Buts :

(+)

Collectionneur (variable, mais gain doublé)

Violent (10 PP par mort)

(-)

Altruiste (5 PP par aide)

Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 arme de tir de moins de 10.000 francs.
- 3 armes de moins de 400 francs chacune.
- 5 objets de moins de 200 francs chacun.
- Des vêtements au choix.

ARCHETYPE

Tribu : Enfants

Sexe : masculin

Force	4
Endurance	4
Agilité	5
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	5

Points de vie	16
Seuil d'Inconscience	4
Prestige	10
Charge	12

Combat	45
Conduite	55
Discrétion	75
Lancer	45
Marchandage	30
Mécanique	60
Premiers soins	55
Repérage	75
Résistance	40
Acrobatie	75
Séduction	45
Tir	55

Talents spéciaux : Course (30 mètres par tour pendant 4 tours), Escalade (Acrobatie = 105 pour tout jet ayant trait à l'escalade), Esquive (modificateur de -22 points au jet d'attaque de l'adversaire en subissant soi-même un modificateur de -20 points à toutes ses actions).

Défauts : Jeune.

But : Collectionneur de préservatifs (10PP par capote).

Équipement : fusil à canon scié (2 cartouches), 2 cartouches supplémentaires, cran d'arrêt, garrot, lance-pierres, miroir, boîte de conserve, 2 bombes de peinture, 1 mètre de ficelle, short, baskets, T-shirt, casquette.

Comportement : l'Enfant est un être hyper-actif et violent. Il fera tout pour obtenir des préservatifs et, une fois son butin ramassé, passera le plus clair de son temps à jouer des tours pendables aux autres personnages joueurs (condom péteur, bombe à eau, etc.).

Réplique typique : " Humide devant, je mouille... *Flaouch* ".



LES CONSERVATEURS

(Technocrates, Bacheliers)

DOCTRINE

En quelques mots : la Terre n'est plus ce qu'elle était, il faut se tourner vers le passé pour reconstruire ce qui a été détruit.

CITATION : " Nous vivons dans un siècle barbare. Autour de nous règnent la peur, la haine, l'insécurité et l'angoisse. La vie éternelle est à notre portée, mais nous sommes captifs du péché qui a triomphé de nous. Une solution existe. Un être a pris la peine de venir partager notre condition humaine afin de nous guérir. En vérité je vous le dis, l'avenir d'un homme dépend de son attitude vis-à-vis de la personne de Jason-Palus. Il transformera votre vie si vous le laissez entrer dans votre coeur par la foi " (Saint Jean Psaume 5.12.13).

HISTOIRE : Dieu a dévié légèrement la trajectoire naturelle de la comète de Halley. Les voies du Grand-Puissant étant impénétrables, aucune explication ne peut être fournie à cette punition divine (il s'agit peut être d'un essai afin de préparer l'Apocalypse) et ceux qui cherchent à lui trouver une explication " rationnelle " suivent les voies de l'AntiPal. Il faut reconstruire le monde pour la plus grande joie de Notre Seigneur en essayant de ne pas dévier de la voie tracée par son fils Jason-Palus. En effet le fils de Dieu, Jason, béni soit son nom, est venu visiter les hommes pendant leurs heures de plus grande détresse. Il a tenté de les sauver mais ils avaient trop péché en suivant les voies tortueuses et perverses du double maléfique de Dieu, le Noir Déchu, l'AntiPal. Celui-ci influence toutes les tribus - sauf les Conservateurs - et a réussi, par l'intermédiaire d'une troupe de Skins maléfiques, à faire empaler le Fils de Dieu. Mais celui-ci, dans sa grande bonté, a offert sa mort au Grand-Puissant pour absoudre nos péchés. Hélas, malgré son sacrifice, le Mal et l'AntiPal règnent toujours sur Terre et la vie est difficile pour qui tente de suivre la vraie voie.

PRECEPTES : " Aime ton prochain comme toi même (même si tu frises le masochisme) ". " Tous les hommes sont frères (un infidèle n'est pas un homme) ".

PANTHEON :

Dieu

Seigneur Grand-Puissant de toutes choses, omniprésent, Dieu Unique dans tout l'univers, à la bonté, à la générosité et à la clémence sans limite.

L'Antipal

(Dit le Noir-Déchu, dit le Croc-Malin, dit le Grand Satan, dit l'Encullé). Ancien être de lumière, châtié pour ses tendances sexuelles perverses, il est tombé sur la Terre et s'est introduit dans le coeur des hommes par les moyens les plus détournés. Son pouvoir est - presque - illimité, mais un coeur pur et fidèle à Jason-Palus est la meilleure défense.

Jason-Palus

Fils de Dieu cité précédemment et malgré cela, empalé par des Skins de César.

Saint Nicolas du Chardonneret

Prophète martyr ayant, bien avant la comète de Halley et l'avènement de Jason-Palus, prêché le retour à la vraie voie.

COMMENTAIRES : vous l'aurez compris, cette religion (le Palusisme) est largement inspirée de l'ex-christianisme. Les Palusiens mélangent cependant les époques - le supplice de Jason-Palus, postérieur au désastre de la comète, est mélangé à celui de Jésus-Christ, le tout dans un beau melting-pot de références bibliques - et les principes chrétiens y sont réduits à leur plus simple expression : le Bien et le Mal. Ce qui n'est pas fait pour engendrer la tolérance ! Les Palusiens sont, encore plus que leurs prédécesseurs chrétiens, obsédés par la sexualité et le sombre AntiPal symbolise toutes les perversions en ce domaine. Les représentations graphiques du Grand Satan sont donc sur ce point... assez instructives.

DESCRIPTION : cette religion est la plus structurée et la plus organisée du monde de Bitume. Elle possède un calendrier de fêtes religieuses extrêmement compliqué et varié, une hiérarchie cléricale très structurée et des heures de prières régulières et précises. Il existe un nombre incalculable de cérémonies religieuses auxquelles doit se soumettre, à des âges précis, toute personne désirant devenir un Palusien (c'est le nom qu'ils se sont donné en souvenir de Jason, mort sur le Pal). Les Palusiens portent tous un petit pal miniature autour du cou et ils sont les seuls, avec les Indiens, à avoir des prêtres à plein temps, reconnaissables au fait qu'ils ne sont pas habillés comme les autres. Comme si cela ne suffisait pas, on bourre, dès leur plus jeune âge, le crâne des enfants avec l'histoire du culte (et croyez moi, il y en a suffisamment pour écrire un bouquin sacrement épais).

MUSIQUE : tous les groupes de WHITE METAL, STRYPER en tête (et son célèbre album " In God we trust "). Du classique comme s'il en pleuvait.

FOURMIS : les Fourmis sont des démons qui ont réussi à s'échapper de l'Enfer et qui sèment la mort sur Terre. Ils sont le Mal incarné et seule notre foi peut les tenir à l'écart.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Conservateurs essaient de perpétuer les habitudes d'autrefois. Ils se lèvent à heure fixe, se nourrissent à des moments précis de la journée, écoutent de la musique " classique " et décident de ce qui est Bien ou Mal. Ils sont vêtus comme dans les années 1990 (costume, cravate, chaussures vernies, etc...), ne portent pas d'armes et roulent dans des véhicules dépourvus d'armes et de protections.

BLASON

Les Conservateurs n'ont pas de blason.

TAILLE

Jusqu'à 100 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Les femmes sont généralement reléguées aux tâches ménagères et les enfants passent beaucoup de temps à l'école.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Intelligence +1, Force -1, Endurance -1.

Talents de base : Conduite -10, Tir -20, Combat -30, Résistance -40.

Talents spéciaux :

- (+)
- Célébrité (5 PPE, +40 PP)
- Dessin (5 PPE, +20 PP)
- Histoire (35 PPE, +30 PP)
- Lire et écrire (5 PPE, +15 PP)
- Maquillage (gratuit)
- Musicien (5 PPE, +15 PP)
- Nage (15 PPE)
- Pêche (15 PPE)

- (-)
- Tous les autres talents spéciaux coûtent deux fois plus cher.

Défauts :

- (+)
- Avare (20 PPE, pas de perte de prestige)
- Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)
- Loyal (20 PPE)
- Pensif (15 PPE)
- Sourd (25 PPE)
- Vieux (20 PPE)

- (-)
- Alcoolique (10 PPE, -10 PP)
- Dandy (5 PPE)
- Désagréable (5 PPE, -20 PP)
- Galant (8 PPE)
- Impulsif (10 PPE, -10 PP)

Buts :

- (+)
- Bon Vivant (20 PP par semaine)
- Collectionneur (variable, mais gain doublé)
- Inventeur (100 PP par invention)

- (-)
- Guerrier (5 PP par combat)
- Vengeur (250 PP)

Violent (3 PP par mort)
Voyageur (1 PP pour 20 kilomètres)

Matériel :

- 10 objets de moins de 1.500 francs chacun.
- Des vêtements (pas d'acier, ni de cuir clouté, ni de fibre de verre. Pas plus de 3 espaces de cuir).

ARCHETYPE

Tribu : Conservateur

Sexe : masculin

Force	3
Endurance	2
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	6
Perception	5

Points de vie	8
Seuil d'Inconscience	2
Prestige	81
Charge	7

Combat	5
Conduite	40
Discrétion	70
Lancer	40
Marchandage	50
Mécanique	55
Premiers soins	50
Repérage	70
Résistance	5
Acrobatie	45
Séduction	40
Tir	30

Talents spéciaux : Histoire, Célébrité, Maquillage (Séduction = 45 avec une trousse de maquillage), Dessin.

Défauts : Vieux.

But : Bon vivant (20 PP par semaine de calme).

Équipement : trousse de maquillage, 4 boîtes de conserve, 10 mètres de ficelle, popote, sac de couchage, sac à dos, réchaud à gaz, chaussures de ville, pantalon, chemise, veste et chapeau en cuir.

Comportement : le conservateur est un être totalement éloigné des réalités du monde de Bitume. Il n'arrête pas de ressasser ses souvenirs de l'avant-comète et est réellement gênant lorsque l'aventure devient un peu plus mouvementée. Ce n'est pas un mauvais diplomate, si seulement les adversaires daignent discuter avec lui.

Réplique typique : " Ah oui, mais là non, ça va pas être possible. Vous marchez présentement sur mon pied avec votre grosse moto ".



LES FILS DU METAL

(Chevaliers du Tonnerre)

DOCTRINE

En quelques mots : celui qui contrôle le métal est le plus puissant, car le métal permet de se déplacer, de tuer et de mourir. Le destin a donné le métal aux Fils du Métal pour leur permettre de dominer les autres tribus. Le bruit et la vitesse sont leurs alliés. Il faut vivre vite et mourir jeune.

CITATION : " Celui qui refuse de prendre part à la médiocrité du monde actuel reste toujours un solitaire, un hors-caste. Il est le " Bringer of Change ". Les transformations effraient tout ceux qui suivent le courant de la mode. Ils ont tort. Nous les plaignons car les " Bringers of Change " se sont réunis. Le moment est venu. Nous ne pouvons être arrêtés. La bataille fait rage. Choisissez votre camp. **MORT AU FAUX METAL ! !** Combattons le monde pour toujours " (La Bible du Métal, chapitre 3, psaume 23).

HISTOIRE : lors de la création du monde, Ferrum et Carbo, les tout-puissants, se sont réunis dans la sainte forge. De cette première union est né Uranum, le premier dieu du métal. Celui-ci s'éloigna de la sainte forge et en refroidissant devint la Terre. De ses entrailles naquirent les hommes et les animaux. Quand le moment fut venu, il enseigna aux hommes comment utiliser sa propre chair pour construire des véhicules et des armes. Malheureusement, après plusieurs millénaires de bonnes guerres incessantes, certains hommes s'écartèrent de la voie tracée par les dieux et inventèrent une nouvelle forme d'énergie et de destruction : le nucléaire. Ils allèrent le chercher au plus profond de la Terre et ils le nommèrent uranium en l'honneur d'Uranum qui leur en avait fait don. Celui-ci s'était lui aussi écarté de la vraie voie et au lieu d'empêcher les mortels de recueillir le minerai maudit, il les laissa s'armer jusqu'aux dents d'armes atomiques. A ce moment là, presque toutes les guerres cessèrent et la quasi-totalité des hommes se détournèrent de la vraie voie et adorèrent le faux métal. Ferrum et Carbo s'unirent à nouveau et enfantèrent Acies, le deuxième dieu du métal. Celui-ci est arrivé sur Terre sous la forme d'une gigantesque boule d'acier en fusion qui apporta la mort à ceux qui vénéraient le faux métal et nous révéla, nous ses fils, afin que nous puissions continuer à nous battre pour la plus grande gloire du métal et que nous puissions exterminer les derniers infidèles.

PRECEPTES : un vrai Fils du Métal doit naître, vivre et mourir dans son véhicule. Il doit exterminer tous les adorateurs du faux métal. Il n'épargne jamais jusqu'à demain celui qu'il peut tuer aujourd'hui. Il doit continuer la sainte guerre éternelle. Et quand il n'y a plus d'ennemis, il doit en inventer. Rien ne sert de partir à point : il faut aller le plus vite possible.

PANTHEON :

Ferrum

Père d'Acies et détenteur de la sainte forge (le soleil).

Carbo

Mère d'Acies.

ACIES

Dieu du vrai métal. Fils de Ferrum et Carbo.

K'Heure

Dieu de la vitesse.

Texaco

Dieu du pétrole.

Uranum

Le dieu maudit du faux métal.

Il est à noter qu'il existe de nombreux héros et demi-dieux vénérés localement (dans la région de Metz sont vénérés les jumeaux forgerons : Usinor et Sacilor).

COMMENTAIRES : mélange d'une certaine vision de la mythologie grecque, de la réalité présente et d'une approximation du culte de Baal, la religion des Fils du Métal, bien qu'extrêmement dure et exigeante, a pour étrange conséquence de laisser plus de place à la liberté individuelle que dans bien d'autres tribus. Elle encourage cependant l'ultraviolence et l'extermination de tous les non-croyants. C'est, avec le Palusisme (voir " Les Conservateurs "), une des religions les plus suivies au sein de la vie quotidienne d'une tribu... On ne trouve que peu de Fils du Métal incroyants.

DESCRIPTION : les adorateurs se réunissent tous les ans dans de grandes réunions intergroupes afin de célébrer l'arrivée d'Acies sur Terre. Ces réunions donnent lieu à des trocs, concours, combats et autres réjouissances très " métalliques ". Une grande messe a lieu, où tous les Fils du Métal forment un cercle avec leurs véhicules, leurs phares éclairant une scène centrale où durant toute la nuit différents groupes " musicaux " hurlent des chants guerriers et leur foi en Acies. Des grands combats suivent. Le gagnant est alors " possédé " par Acies et doit écraser avec son véhicule les prisonniers hérétiques amenés là pour l'occasion. Puis, sous les cris délirants de la foule (leur fameux cri de guerre étant " Métal ! Métal ! " et il ne fait pas bon l'entendre lorsque l'on est sur une route), le possédé est censé aller rejoindre Ferrum et Carbo en s'immolant (cette crémation veut représenter la comète d'Acies). Tout bon Fils du Métal croyant se doit de mourir dans son véhicule et la plupart possèdent un système d'auto-destruction pour se faire sauter s'ils sont blessés ou acculés. Les Fils du Métal croient en effet que s'ils meurent au volant, ils iront rejoindre Ferrum et Carbo dans la sainte forge ou ils fusionneront avant d'être réincarnés. Cette religion encourage grandement la " musique " et tout groupe de Fils du Métal possède sa joyeuse fanfare qui accompagne les fidèles le soir au coin du feu tandis que retentissent les doux cris des prisonniers torturés.

MUSIQUE : les Fils du Métal écoutent principalement du Speed Metal et du Thrash, ainsi que le TRUE METAL joué par Manowar. Albums conseillés : Slayer " Reign in blood ", Manowar " Sign of the hammer " ou Metallica " Kill'em all ".

FOURMIS : les Fourmis sont les esclaves d'Acies sur Terre et forgent sans cesse des véhicules et des armes pour nous, les Fils du Métal et pour les autres tribus afin que toute la Terre puisse à nouveau résonner du vacarme des joyeux cris d'agonie et des explosions. Les Fourmis doivent être traitées avec respect car sans elles, le métal ne régnerait plus sur Terre.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Fils du Métal sont très violents et presque tous fous. Ils vivent dans des bolides surabondamment armés et tuent pour le plaisir. Ils sont la plupart du temps vêtus de plaques d'acier et de cuir clouté et possèdent tous un véhicule armé et blindé qu'ils entretiennent le mieux possible. Un Fils du Métal qui perd son véhicule est automatiquement tué et dépouillé par les autres membres de sa tribu.

BLASON

Il est inscrit sur le véhicule (généralement sur le capot) et représente une tête de mort accompagnée de divers symboles (croix, flammes, etc.).

TAILLE

5 à 10 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Les Fils du Métal respectent une seule loi, celle du plus fort. Il n'est donc pas rare de voir les membres d'une même tribu s'entre-tuer pour une simple divergence d'opinion. Les femmes se considèrent comme les égales des hommes et sont traitées comme telles.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Intelligence -2, Rapidité +1.

Talents de base : Conduite +20, Tir +20, Marchandage -20, Premiers soins -30.

Talents spéciaux :

(+)	(-)
Combat motorisé (35 PPE)	Agriculture et élevage (20 PPE, +10 PP)
Conduite spécialisée (5 PPE)	Amitié (100 PPE)
Manufacture d'armes (35 PPE, +30 PP)	Course (20 PPE)
Résistant (10 PPE)	Escalade (30 PPE)
Spécialisation en arme (5 PPE)	Histoire (80 PPE, +15 PP)
Tir rapide (10 PPE)	Lire et écrire (20 PPE, pas de gain de prestige)
	Nage (40 PPE)
	Pêche (40 PPE)

Défauts :

(+)
Cicatrice (10 PPE)
Désagréable (15 PPE, pas de perte de prestige)
Fou (Tueur psychopathe, 30 PPE, pas de perte de prestige)
Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)

(-)

Code d'honneur (variable, mais 2 fois moins de PPE)
Dandy (5 PPE)
Galant (8 PPE)
Loyal (8 PPE)
Pensif (5 PPE)

Buts :

(+)
Fou de vitesse (100 PP par pointe de vitesse, 20 PP par combat)
Guerrier (20 PP par combat)
Violent (10 PP par mort)
(-)
Altruiste (5 PP par aide)
Bon vivant (5 PP par semaine)
Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 arme de corps à corps.
- 1 arme de jet.
- 1 arme à distance.
- 2 armes supplémentaires de moins de 1.000 francs chacune.
- 3 objets de moins de 800 francs chacun.
- Des vêtements au choix (pas de tissus).
- 1 véhicule roulant entièrement équipé de moins de 21 espaces.

ARCHETYPE

Tribu : Fils du Métal

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	5
Intelligence	3
Perception	5

Points de vie	24
Seuil d'Inconscience	7
Prestige	8
Charge	16

Combat	55	
Conduite	75	(95)
Discrétion	35	
Lancer	55	
Marchandage	5	
Mécanique	45	
Premiers soins	25	
Repérage	40	(60)
Résistance	75	
Acrobatie	45	
Séduction	5	
Tir	75	(95)

Talents spéciaux : Combat motorisé (modificateurs indiqués entre parenthèses, valable uniquement lors d'un combat entre un ou plusieurs véhicules en mouvement), Résistant.

Défauts : Cicatrice, Désagréable.

But : Violent (10 PP par individu tué).

Équipement : tronçonneuse, grenade incendiaire, fusil-mitrailleur (30 cartouches), 3 cartouches supplémentaires, cran d'arrêt, poignard, 1 boîte de conserve, 2 mètres de corde, bombe de peinture, bottes, jeans, T-shirt, blouson en cuir, casque en acier, masque de hockey sur glace, voiture normale (canon à tir rapide fixé à l'avant (20 obus), 4 points d'armure. Vitesse de pointe : 100km/h. Accélération : +5km/h).

Comportement : le Fils du Métal est un individu abject et déroutant. Tour à tour tueur en petite série, enfant gâté à qui on vient d'acheter un nouveau jouet de mort et expert en armement, on ne sait jamais quand il va péter les plombs. Avoir un Fils du Métal dans son groupe réserve toujours des (mauvaises) surprises.

Réplique typique : " J'te rentre dedans, j'te nique toutes les dents et j'te met dedans, mon pote ".



LES FERMIERS

(Gardiens du troupeau, Moissonneurs de la mort)

DOCTRINE

En quelques mots : la nature est une inépuisable source de nourriture ; il faut l'utiliser le mieux possible.

CITATION : " Pour les insectes qui font Crr... Crr... Crr... : Begh-On Vert, pour les insectes qui font Bzzzzzz... : Begh-On Jaune " (Devise campagnarde).

HISTOIRE : de tous temps les hommes ont élevé des animaux et fait pousser des plantes pour se nourrir. Le double dieu (Begh-On Vert et Begh-On Jaune) a confié aux Fermiers le droit et le devoir de perpétuer les coutumes de culture et d'élevage. La Terre a été ensuite presque entièrement détruite par une catastrophe causée par l'explosion d'un réacteur nucléaire. La technologie a ainsi créé un brasier qui a détruit la planète. Les Fermiers, aidés de Kabe-Jardin le messie, dignes descendants des premiers cultivateurs, doivent sauver les autres êtres humains (tout du moins ceux qui le méritent).

PRECEPTES : qui va à la chasse perd sa place. Tant va la cruche à l'eau, qu'à la fin elle se casse. C'est toujours ça que les doryphores n'auront pas.

PANTHEON :

Begh-On Vert

Dieu de l'agriculture.

Begh-On Jaune

Dieu de l'élevage.

Kabe-Jardin

Messie des dieux Begh sur Terre.

Kasto-Rah'Mah

Demi-dieu de l'équipement.

COMMENTAIRES : le problème majeur de cette religion, apparemment pacifique et positive, est que c'en est une : une religion, et non une science. Toute la connaissance des plantes, des herbes, des saisons, des récoltes et de l'entretien des terres, accumulée durant des milliers d'années, a été perdue au moment de la «Grande Folie» suivant le désastre de la comète. Les premiers Fermiers se sont donc reposés uniquement sur les préceptes enseignés dans les livres de jardinage (" Les Bons Trucs de Barnabé le Jardinier ") découverts dans les anciens supermarchés. Passés oralement, parfois mal compris, les enseignements de ces livres ont pris valeur de préceptes réellement divins et les Fermiers les appliquent sans réfléchir, sans en tirer enseignement et surtout sans oser les contester ou les faire évoluer, ne serait-ce que d'un iota, pour les adapter aux nouvelles conditions climatiques.

DESCRIPTION : le

culte des Fermiers

ne possède pas de messe ni de

lieu de culte, mais utilise par contre

un grand calendrier très précis de tous

les actes à accomplir durant l'année pour mener à

bien un élevage ou une plantation (semis, labourage,

récolte etc.). Les membres de ces tribus le suivent sans

broncher car la réussite des récoltes et donc leur survie,

est à ce prix.

MUSIQUE : les Fermiers écoutent surtout Dolly Parton et Franck Sinatra.

FOURMIS : les Fourmis échangent du matériel contre des produits frais. L'utilité est donc réciproque.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Fermiers essaient de vivre en paix à la campagne en élevant des animaux et en cultivant toutes sortes de végétaux. Ils ont des relations régulières avec des tribus motorisées, leur échangeant souvent des drogues et des alcools contre des objets technologiques. Ils sont vêtus d'habits de travail, en tissus épais ou en peau, se battent avec leurs outils (fourches, haches...) et utilisent quelques armes à feu comme le fusil de chasse. Leurs véhicules servent surtout à labourer et assez peu à combattre.

BLASON

Les Fermiers ne portent généralement pas de blason mais, quand c'est le cas, il représente une plante ou un animal domestique.

HIERARCHIE

Les femmes sont les égales des hommes.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Beauté -1, Endurance +1.

Talents de base : Marchandage +10, Conduite -20.

Talents spéciaux :

(+)

Agriculture et élevage (5 PPE, +25 PP)

Construction (15 PPE, +25 PP)

Course (5 PPE)

Dessin (5 PPE, +20 PP)

Manufacture de vêtements (20 PPE, +20 PP)

Pêche (15 PPE)

(-)

Combat urbain (60 PPE)

Histoire (80 PPE, +15 PP)

Lire et écrire (20 PPE, pas de gain de prestige)

Tir rapide (30 PPE)

Défauts :

(+) :

Alcoolique (25 PPE, pas de perte de prestige)

Naïf (30 PPE)

Vieux (20 PPE)

(-) :

Aversion envers les animaux (8 PPE)

Dandy (5 PPE)

Galant (8 PPE)

Buts :

(+) :

Bon vivant (20 PP par semaine)

Pacifiste (40 PP par combat évité)

(-) :

Courageux (5 par prise de risque)

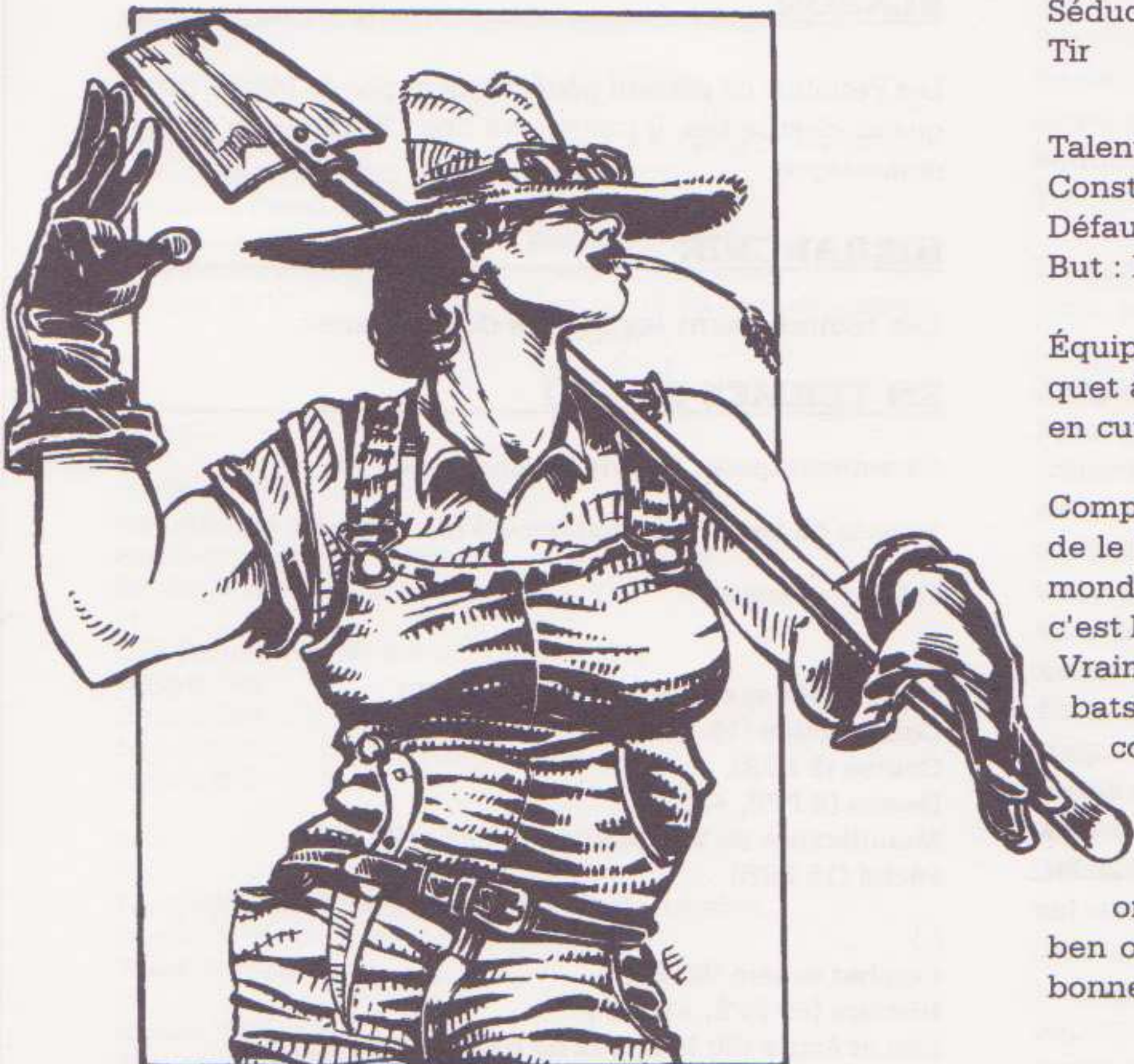
Fou de vitesse (25 PP par pointe de vitesse, 5 PP par combat)

Violent (3 PP par mort)

Voyageur (1 PP pour 20 kilomètres)

Matériel :

- 1 arme de corps à corps de moins de 1.000 francs.
- 1 fourche ou une hache.
- 1 arme de moins de 500 francs.
- 5 objets de moins de 300 francs chacun.
- Des vêtements (tissus ou cuir).

**ARCHETYPE****Tribu : Fermier**

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	6
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	4
Perception	5

Points de vie	24
Seuil d'Inconscience	6
Prestige	59
Charge	18

Combat	60
Conduite	30
Discretion	40
Lancer	55
Marchandage	60
Mécanique	45
Premiers soins	70
Repérage	45
Résistance	75
Acrobatie	45
Séduction	55
Tir	50

Talents spéciaux : Agriculture et élevage, Pêche, Construction.

Défauts : Naïf.

But : Bon vivant (20 PP par semaine au calme).

Équipement : fourche, poignard, fronde, miroir, briquet à essence, 2 pots de peinture, bottes, pantalon en cuir, chapeau.

Comportement : le Fermier est l'individu qui possède le karma le plus cool de tous les personnages du monde de Bitume. Pour lui, le travail et l'aventure, c'est lentement le matin et pas trop vite l'après-midi. Vraiment inutile pour tout ce qui concerne les combats à distance, il ne faut pas trop le chauffer au contact, sous peine de se prendre une fourche en plein ventre.

Réplique typique : " Ben vouis, mais quand on sait c'qu'on sait et qu'on voit c'qu'on voit, ben on n'est pas loin de penser c'qu'on pense, ma bonne dame ".



LES GUÉRISSEURS

(Sauveteurs, Envoyés du ciel)

DOCTRINE

En quelques mots : les hommes ont le droit de vivre le plus longtemps possible et les Guérisseurs se doivent d'aider les plus faibles.

CITATION : " There's too many men, too many people, making too many problems and not much love to go round. Can't you see this is a land of confusion " (Cantique des guérisseurs).

HISTOIRE : Velpeau et sa bande (Pasteur, Cabrol, Schwart-Cenberg et leurs disciples...) ont, après des siècles de recherches dans le grand laboratoire cosmique, mis au point un médicament miracle capable d'éliminer toutes les maladies. Ils l'envoyèrent aussitôt afin de stopper le fléau des maladies de la Terre. Urgo, déesse de l'air et du feu, fut chargée de la très importante mission de transporter le précieux vaccin suprême. La science du puissant Velpeau et de sa non moins puissante bande se révéla une fois de plus infaillible et les hommes vivent depuis à l'abri des infections, contaminations et autres dangers qui mettaient jusque là leur existence en péril. Malheureusement, il y avait une très légère erreur dans le dosage du médicament et quand la belle Urgo se rapprocha de la Terre avec son aura de lumière et de feu bienfaisant, celui-ci, au lieu de ne faire qu'éliminer les maladies, abîma très légèrement le monde et le rendit tel qu'il est aujourd'hui. Ces dégâts n'étaient cependant pas grand chose en comparaison des immenses bienfaits apportés. Néanmoins, pour réparer les effets secondaires du puissant remède, Velpeau envoya des messagers sur la Terre. Ces messagers partirent donc en guérison sainte de par le monde afin d'appliquer les préceptes du Tout-puissant.

PRECEPTES : quand quelqu'un a besoin de soins, qu'il soit Fils du Métal, Punk ou Fourmi, la médecine ne peut faire la sourde oreille. Or, nous sommes la médecine. Toujours prier avant d'opérer. Toujours tenir un bistouri par le manche. Ne pas se nettoyer les oreilles avec son stéthoscope.

PANTHEON :

Velpeau

Le bistouri universel.

La Bande à Velpeau

Les demi-dieux de la guérison.

Urgo

Déesse de l'air et du feu.

Ether

Dieu de l'anesthésie.

Mengele

Le faux médecin, le boucher infâme. Le monarque du royaume des morts.

COMMENTAIRES :

on peut faire la même remarque sur la religion des Guérisseurs que sur celle des Fermiers. Le culte de Velpeau est positif et sans danger, mais la médecine utilisée par les Guérisseurs souffre d'être une religion et non une science. Si les Guérisseurs faisaient plus confiance à leur expérience personnelle qu'aux préceptes appris parfois par coeur sur les " Livres Sacrés " tels que le Vidal ou " Le petit chirurgien illustré ", leurs résultats seraient meilleurs et leurs connaissances pourraient s'améliorer. La situation n'est cependant pas aussi bloquée que chez les Fermiers : les adeptes de Schwart-Cenberg, un des demi-dieux de la Bande à Velpeau, s'adonnent à la recherche (pas d'expérimentation sur les humains !). Si leurs découvertes ne sont pas trop révolutionnaires, elles sont bien considérées.

DESCRIPTION : les seuls moments de prières à Velpeau ont lieu juste avant chaque opération chirurgicale ou médicale. Les guérisseurs se mettent alors à invoquer sa protection divine afin que l'opération se passe dans les meilleures conditions. Si le patient ne survit pas, les guérisseurs prétendent que c'est parce qu'il n'avait pas assez la foi en Velpeau et se déchargent ainsi de toute responsabilité.

MUSIQUE : pas de musique.

FOURMIS : les Fourmis sont mauvaises car elles donnent des armes aux tribus pour qu'elles s'entre-tuent. Heureusement, Velpeau les a punies pour ce crime en les rendant hémophiles.

SOUS-CULTE : LES ANGES DE LA MORT

Il existe des groupes de Guérisseurs, appelés les Anges de la Mort, qui vénèrent Mengele. Ils se font passer pour des Guérisseurs ordinaires et soignent quiconque le leur demande, de la même façon que des Guérisseurs normaux. La seule différence est que les Anges de la Mort pensent que pour faire avancer la médecine, il faut faire toutes les expériences biologiques possibles et ils s'amusent donc à toutes sortes de greffes, amputations et tortures dans le plus grand respect de la science. Ils essayent toujours de ne pas se faire remarquer et ne tentent la plupart du temps ces atrocités que sur des personnes isolées. Ils sont craints et haïs par toutes les tribus mais restent quand même beaucoup plus rares que leur réputation grandissante ne pourrait le laisser croire. Il leur arrive de soigner des Fils du Métal en échange de prisonniers à tester : aussi voit-on parfois des hordes de Fils du Métal accompagnées d'Anges de la Mort. Malheur à ceux qui croiseront leur chemin, car les survivants regretteront de ne pas être tombés sur le champ de bataille. Mieux vaut, en effet, être découpé vivant par la tronçonneuse d'un Fils du Métal que de tomber entre les bistouris des Anges de la mort.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Guérisseurs se déplacent en petits groupes. Ils soignent les humains qu'ils rencontrent, sont aimés de presque toutes les tribus et n'ont aucun mal à trouver refuge et protection en cas de besoin. Ils portent des vêtements sobres et fonctionnels, ne sont pas armés et voyagent dans des véhicules aménagés pour soigner et transporter des blessés.

BLASON

Il est dessiné dans le dos des vêtements et représente une boîte de médicaments ou un instrument de chirurgie.

TAILLE

Les Guérisseurs voyagent par groupe de 5 à 10 personnes des deux sexes.

HIERARCHIE

Les femmes sont les égales des hommes, mais elles restent assez rares.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Intelligence +2, Perception +1, Précision +1.

Talents de base : Premiers soins +30, Discrétion +10.

Talents spéciaux :

(+)

Amitié (45 PPE)

Camouflage (20 PPE)

Célébrité (5 PPE, 40 PP)

Histoire (35 PPE, +30 PP)

Lire et écrire (5 PPE, +15 PP)

(-)

Combat (motorisé 80 PPE, nocturne 80 PPE, rural 80 PPE, urbain 60 PPE)

Combat sans arme (40 PPE)

Commandement (50 PPE, +15 PP)

Conduite sportive (20 PPE)

Résistant (30 PPE)

Spécialisation en arme (20 PPE)

Tir indirect (40 PPE)

Tir rapide (30 PPE)

Défauts :

(+)

Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)

Loyal (20 PPE)

Pensif (15 PPE)

Réservé (15 PPE)

Vieux (20 PPE)

(-)

Avare (8 PPE, -30 PP)

Fou (variable, mais 2 fois moins de PPE, -40 PP)

Impulsif (10 PPE, -10 PP)

Jeune (5 PPE)

Buts :

(+)

Altruiste (20 PP par aide)

Pacifiste (40 PP par combat évité)

(-)

Guerrier (5 PP par combat)

Violent (3 PP par mort)

Matériel :

- 1 arme de moins de 200 francs.

- 6 objets de moins de 1.000 francs chacun.

- 1 trousse de premiers soins.

- Des vêtements (tissus uniquement).

- 1 véhicule de moins de 21 espaces, entièrement équipé, contenant au moins deux habitacles.

ARCHETYPE

Tribu : Guérisseur

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	6
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	7
Perception	6

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	42
Charge	16

Combat	50
Conduite	55
Discrétion	65
Lancer	60
Marchandage	75
Mécanique	60
Premiers soins	85
Repérage	65
Résistance	55
Acrobatie	50
Séduction	55
Tir	60

Talents spéciaux : Amitié (un mercenaire qu'il a sauvé dans sa jeunesse), Célébrité.

Défauts : Loyal.

But : Altruiste (40 PP par combat évité).

Équipement : poignard, trousse de premiers soins, popote, réchaud à gaz, 3 boîtes de conserve, gourde remplie d'eau, baskets, combinaison en tissus couverte de sang, voiture normale (1 siège de passager, 2 habitacles, 4 points d'armure. Vitesse de pointe : 100km/h. Accélération : +15km/h).

Comportement : le Guérisseur est le petit chéri de toutes les tribus de Bitume. C'est quasiment l'équivalent du prêtre à Donjons & Dragons, pas très marrant à jouer mais obligatoire si l'on veut survivre plus de quelques minutes. Dans le monde de Bitume, le guérisseur peut aussi être un guerrier émérite si le joueur qui l'incarne prend soin de le doter de quelques talents spéciaux offensifs.

Réplique typique : " Il est sauvé pourvu qu'on réussisse à éviter une amputation de la tête ".



LES GARAGISTES

(Mécaniciens de l'enfer, Bricoleurs déments)

DOCTRINE

En quelques mots : les véhicules sont l'avenir de l'homme et représentent tout ce dont un humain peut avoir besoin.

CITATION : " C'est l'piston, piston qui fait marcher la machine ; c'est l'piston, piston qui fait marcher les camions " (Chant d'atelier).

HISTOIRE : bien avant le commencement du temps, tous les dieux de l'univers vivaient sur la montagne mythique appelée le Mont-Blanc et se battaient depuis l'éternité pour obtenir le pouvoir. Le Mont-Blanc était le théâtre de luttes intestines, de trahisons et de fourberies diverses, chaque dieu essayant de devenir le chef. Mais loin de ces tourmentes, profondément enfoui sous le Mont-Blanc, Vulcain travaillait inlassablement sans se mêler au combat divin. Il forgeait et forgeait sans relâche et sans fatigue des armes et des véhicules qu'il revendait aux autres dieux pour qu'ils puissent continuer à se faire la guerre. Il réussissait toujours à rester neutre quelques soient les événements et savait résister aux tentatives de soudoiment de la part des autres dieux qui rêvaient tous de se l'accaparer, sachant qu'il assurerait la victoire de celui qu'il soutiendrait. Pour se venger de son refus de les rejoindre, certains dieux firent courir le bruit que Vulcain avait pris parti pour une faction et qu'il lui fournissait des armes en cachette et à moitié prix. A l'annonce de cette terrible, mais fausse, nouvelle, tous les autres dieux se rendirent dans l'antre de Vulcain. Là ils s'en saisirent et le précipitèrent du haut du mont divin pour le bannir à jamais. La chute de Vulcain fut visible du monde entier et le choc fut terrible pour lui comme pour la Terre. Les deux furent irrémédiablement blessés et mutilés. La Terre devint ce qu'elle est aujourd'hui et Vulcain devait rester difforme et boiteux. Sa grande faiblesse physique l'empêche de forger mais heureusement, son savoir n'a pas été perdu pour autant car il enseigna à des hommes l'art de la métallurgie. Et les hommes qu'il éduqua étendirent son savoir de par le monde. Désormais, les disciples de Vulcain sont nombreux et perpétuent l'héritage divin du dieu banni. Ils peuvent, tout comme le faisait Vulcain, vendre leurs réalisations aux gens qui en ont besoin.

PRECEPTES : rien n'est définitivement perdu, tout se récupère. Rien ne se crée, rien ne se détruit, tout se transforme. Le carburant est aux véhicules ce que le sang est à l'homme.

PANTHEON :

Vulcain

Le forgeron divin.

Note : les Garagistes sont extrêmement tolérants et reconnaissent l'existence de tous les dieux quels qu'ils soient. Ils n'en vénèrent cependant qu'un seul : Vulcain.

COMMENTAIRES : ce mélange de la légende de Prométhée et de la personnalité latine d'Héphaïstos, dieu de l'enfer et des forges, n'est finalement qu'une jolie fable sur la puissance de la technologie et du danger qu'elle tombe entre les mains d'une seule personne. Les Garagistes ne prennent d'ailleurs leur religion qu'à moitié au sérieux et s'y réfèrent de temps en temps sans en faire le guide de leur vie quotidienne. La philosophie qu'ils en tirent est la suivante : à partir du moment où la technologie existe et qu'il est certain que les hommes vont en faire un usage violent (qu'ils ne désapprouvent pas), autant l'accorder également à tous, la seule loi étant celle du troc. En effet, privilégier un parti (ou une tribu) plutôt qu'un autre ne peut amener que des ennuis et un déséquilibre nuisible à tous.

DESCRIPTION : les Garagistes n'aiment pas parler longuement de leur religion, sauf dans leurs jurons, et n'ont aucun service religieux. Pour eux, la meilleure façon de vénérer Vulcain est de bricoler et de vendre leurs créations. Afin de s'assurer un maximum de clientèle, ils restent toujours les plus neutres possible et l'on voit souvent des Fils du Métal marchander le plus simplement du monde avec des Garagistes le prix de tel ou tel véhicule. Néanmoins, neutralité ne veut pas dire pacifisme et les Garagistes ne dédaignent pas tester leurs véhicules de guerre " pour de vrai ".

MUSIQUE : tous les groupes Techno Industriel comme par exemple Ministry, Cassandra Complex et Einsturzende Nubauten.

FOURMIS : les Fourmis sont les dieux du Mont-Blanc descendus sur Terre afin de pouvoir se procurer des armes et des véhicules chez les disciples de Vulcain. Malheureusement, ils ont réussi à percer le secret de la métallurgie et n'ont désormais plus besoin des services des adorateurs du dieu banni.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Garagistes vivent dans d'anciens parkings ou dans des usines abandonnées. Ils construisent et réparent toutes sortes de véhicules motorisés, dont ils se servent ensuite comme monnaie d'échange. Les garagistes portent des vêtements de travail et sont souvent couverts de cambouis. Ils ne possèdent que très rarement des armes individuelles, mais leurs véhicules sont de véritables machines de guerre.

BLASON

Les blasons dessinés dans le dos des vêtements représentent souvent des outils ou des morceaux de véhicules (volant, roue, etc.).

TAILLE

10 à 20 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Les femmes sont les égales des hommes. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont initiés aux mystères de la mécanique.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Intelligence +1, Précision +1.

Talents de base : Conduite +10, Mécanique +30.

Talents spéciaux :

(+)

Conduite spécialisée (5 PPE)

Conduite sportive (5 PPE)

Dessin (5 PPE, +20 PP)

Forgeron (25 PPE, +25 PP)

Manufacture d'armes (35 PPE, +30 PP)

(-)

Déguisement (70 PPE)

Maquillage (10 PPE)

Défauts :

(+)

Avare (20 PPE, pas de perte de prestige)

Pensif (15 PPE)

Réservé (15 PPE)

Vieux (20 PPE)

(-)

Alcoolique (10 PPE, -10 PP)

Bras en moins (20 PPE)

Buts :

(+)

Collectionneur (variable, mais gains doublés)

Fou de vitesse (100 PP par pointe de vitesse, 20 PP par combat)

Inventeur (100 PP par invention)

(-)

Courageux (5 PP par prise de risque)

Violent (3 PP par mort)

Matériel :

- 2 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 1 caisse à outils.
- 5 objets de moins de 500 francs chacun.
- Des vêtements (tissus et pas plus de 6 espaces de cuir).
- 1 ou 2 véhicules de moins de 20 espaces en tout et 15 espaces d'accessoires et d'armes pour véhicules, en vrac.

ARCHETYPE

Tribu : Garagiste

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	6
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	6
Perception	5
Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	66
Charge	16

Combat	50
Conduite	75
Discrétion	50
Lancer	60
Marchandage	30
Mécanique	55
Premiers soins	50
Repérage	65
Résistance	55
Acrobatie	50
Séduction	55
Tir	55

Talents spéciaux : Forgeron (Mécanique = 75 lorsque le personnage dispose d'une forge), Manufacture d'armes (55 sans forge, 85 avec).

Défauts : Avare.

But : Inventeur (100 PP par invention).

Équipement : hachette, masse d'arme, caisse à outils, 2 bombes de peinture, briquet à essence, sac à dos, couteau multi-lames, baskets, combinaison en tissus couverte de cambouis, casquette " Esso ".

Comportement : le Garagiste est aux véhicules roulants ce que le Guérisseur est aux personnages : un être quasiment mythique capable de fabriquer une voiture neuve (? ! ?) avec trois carcasses enchevêtrées. Il est confiant en son travail et n'hésite pas à piloter lui-même ses prototypes même s'il préfère confier ses engins de combat à ceux qui savent s'en servir (des Fils du Métal le plus souvent).

Réplique typique : " Ah ben non elle est pas prête, y sont à cinq dessus depuis hier matin, ils la terminent ".



LES SKINHEADS

(Légions de César, Rois)

DOCTRINE

En quelques mots : toutes les autres tribus sont génétiquement inférieures et doivent être dominées puis éliminées.

Les Skinheads n'ont pas de religion précise mais pratiquent le culte de la personnalité. Chaque groupe de Skins vénère un personnage historique différent (HITLER, STALINE, NAPOLEON, CESAR, CROC, JEAN PAUL II, ATILA, etc.) qu'il déifie et dont il suit fanatiquement les préceptes, en général guerriers et racistes. Voici plusieurs exemples de citations religieuses, suivis d'un exemple de culte Skinhead.

CITATION : (exemple fasciste) " Le troisième Reich, cette oeuvre immense, mal comprise, fut paralysée par une guerre déclenchée par la juiverie internationale " (Le nouveau " Mein Kampf " illustré).

(Autre exemple fasciste) : " Ecoute petit, si tu veux être neuski, t'auras dix règles à respecter le jour et la nuit :

- 1- le crâne rasé pour les poux.
- 2- les docs cirées pour la boue.
- 3- le bomber braqué pour les sous.
- 4- une meuf pour tirer un coup.
- 5- le scooter des mod's pour les roues.
- 6- être tatoué de partout.
- 7- savoir boire comme un trou.
- 8- bastonner comme un fou.
- 9- être toujours le plus ripou.
- 10- et lyncher tous les fonbous.

Nous sommes skinheads, bêtes et méchants, et le pire de tout c'est qu'on est contents.

CULTE DE LOUIS XX (EXEMPLE ROYALISTE)

CITATION : " Pourquoi sommes nous fidèles à notre roi ? C'est parce que Dieu a créé les rois et les distingue selon sa volonté. En comblant notre roi de dons, soit dans la paix, soit dans la guerre, il l'a fait notre souverain, l'a rendu ministre de sa puissance et de son image sur la Terre. Honorer et servir notre roi est donc honorer et servir Dieu lui même " (Extrait du catéchisme royal).

HISTOIRE : la vermine révolutionnaire, aidée par une coalition d'étrangers, a ignominieusement exécuté Louis XVI et a mis en place durant deux longs siècles des régimes aussi grotesques et différents les uns que les autres. Non contents d'avoir privé la France d'un des meilleurs dirigeants du monde, ils ont contaminé la Terre entière en instaurant partout leur démocratie populaire, immonde relent de communisme bolchevique et révolutionnaire. Bien entendu, l'aube rouge ne pouvait durer longtemps tant elle allait à l'encontre de la nature et du bon sens. Les états, privés de leur suzerain pour les éclairer, se firent la guerre et l'apocalypse nucléaire eut lieu.

Les survivants, conscients de leurs erreurs passées, rappelèrent à eux leurs anciens maîtres pour les guider sur la voie du renouveau. Ainsi Louis XX est arrivé pour prendre soin de son peuple comme ses aïeux l'ont toujours fait. Il s'est entouré d'une armée de fidèles afin de l'aider à relever de ses cendres les restes du royaume et à lui redonner sa splendeur passée. C'est un grand honneur qu'il nous fait en nous choisissant comme ses serviteurs et nous devons nous préparer à mourir pour lui car telle est la volonté de Dieu.

PANTHEON :

Dieu

Concepteur du monde, dieu unique et tout puissant.

PRECEPTES : la racaille révolutionnaire est partout. Tout ce qui n'est pas blanc ou qui ne reconnaît pas le roi comme seigneur et maître fait partie de la vermine sans-culotte. Dieu est le plus grand et le roi est son prophète. L'état c'est le roi.

COMMENTAIRES : désolant.

DESCRIPTION : Louis XX n'est qu'un vulgaire imposteur qui se fait passer pour le descendant de Louis XVI, arrivé sur Terre dans une boule de feu et chargé de prendre le pouvoir. Ses disciples sont tous nés après le passage de la comète et aucun ne possède le talent d'Histoire ce qui permet à Louis XX de les conserver dans un état de soumission fanatique. Ces Skins se prennent pour les justes maîtres du monde et se sentent chargés d'une mission divine.

MUSIQUE : il existe de rares groupes Skinheads. On peut citer, pour le côté hardcore américain " Agnostic Front " et " Carnivore ", pour l'Angleterre " Screwdriver " et son album " Hail the new dawn " et enfin le groupe français le plus connu " Evilskin ", qui n'a malheureusement (! ? !) jamais sorti d'album.

FOURMIS : les Fourmis sont " l'élite " des rouges et doivent donc être impitoyablement éliminés.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Skinheads sont très violents et très bien organisés. L'ordre et la loi sont omniprésents. Il existe même parfois dans ces tribus un code écrit qui permet de simplifier et d'accélérer les jugements. Les Skinheads portent la plupart du temps des vêtements militaires, ont le crâne rasé, et utilisent tous les mêmes armes. Leurs véhicules sont identiques.

BLASON

Il représente le plus souvent l'emblème d'une puissance du passé (croix gammée, aigle impérial, fleur de lys...).

TAILLE

20 à 150 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Les femmes n'ont pas le droit de donner leur avis, de voter ou de porter des armes. Les enfants sont élevés dès leur plus jeune âge selon les lois en vigueur dans la tribu.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Force +1, Perception -1.

Talents de base : Marchandage -10, Combat +10, Tir +10, Discrétion -10.

Talents spéciaux :

(+)

Célébrité (5 PPE, +40 PP)

Commandement (20 PPE, +30 PP)

Construction (15 PPE, +25 PP)

(-)

Dessin (20 PPE, +5 PP)

Esquive (40 PPE)

Manipulation (60 PPE)

Musicien (20 PPE, pas de gain de prestige)

Défauts :

(+)

Désagréable (15 PPE, pas de perte de prestige)

Misogyne (15 PPE)

(-)

Dandy (5 PPE)

Galant (8 PPE)

Buts :

(+)

Guerrier (20 PP par combat)

Violent (10 PP par mort)

(-)

Altruiste (5 PP par aide)

Bon vivant (5 PP par semaine)

Collectionneur (variable, mais gain divisé par deux)

Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

Tous les personnages d'une même tribu doivent être armés et habillés de la même façon :

- 4 armes de moins de 10.000 francs chacune.

- 3 objets de moins de 200 francs chacun.

- Des vêtements au choix, mais le bomber noir et les docs 18 trous sont de bon goût.

ARCHETYPE

Tribu : Skinhead

Sexe : masculin

Force	7
Endurance	5
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	4

Points de vie	20
Seuil d'inconscience	5
Prestige	35
Charge	18

Combat	75
Conduite	50
Discrétion	35
Lancer	60
Marchandage	35
Mécanique	50
Premiers soins	45
Repérage	45
Résistance	70
Acrobatie	45
Séduction	60
Tir	65

Talents spéciaux : Commandement (20 personnes au maximum).

Défauts : aucun (comme si être Skinhead ne suffisait pas...).

But : Guerrier (20 PP par combat).

Équipement : fusil à pompe (10 cartouches), 6 cartouches supplémentaires, revolver (6 cartouches), 6 cartouches supplémentaires, 2 grenades offensives, briquet à essence, réchaud à gaz, 2 mètres de ficelle, paraboos 18 trous avec lacets blancs, jean délavé, T-shirt blanc, bretelles bleu-blanc-rouge, bomber noir.

Comportement : être Skinhead c'est plus qu'une tribu, c'est une façon de vivre. Seul, le Skinhead peut être amusant, voire burlesque si tant est qu'on apprécie l'humour au 13ème degré. Lorsque l'on en rencontre plusieurs, cela tourne tout de suite au vinaigre. Moins dangereux sur la route qu'une tribu de Fils du Métal, ils peuvent cependant mettre en danger plus d'une tribu avec leurs habitudes de nettoyer les régions qu'ils occupent de tous ceux qu'ils trouvent " impurs ", c'est-à-dire presque tout le monde.

Réplique typique : " Ami Punk, te casse pas la tête, on s'en charge ! ".

LES PUNKS

(Enfants du désastre, Croûtons à l'ail).

DOCTRINE

En quelques mots : le cataclysme a eu lieu pour permettre aux Punks de s'amuser. L'anarchie est reine, il faut détruire ce qui reste et s'amuser pendant que c'est encore possible.

CITATION : " I am an Antechrist, I am an anarchist, I don't know what I want but I know how to get it, I wanna destroy " (chanson PUNK).

HISTOIRE : durant des siècles, Bonnot et sa bande ont essayé de faire comprendre au monde que seule l'anarchie pouvait le sauver de l'autodestruction. Mais personne ne les a écoutés, aussi ont-ils envoyé des bombes afin de leur faire mieux comprendre, en vain. Ils ont alors décidé d'envoyer la plus grosse bombe de toute leur carrière afin d'instaurer une bonne fois pour toute la véritable anarchie. La bombe a explosé mais tous les survivants n'ont pas encore réalisé que le chaos était là pour toujours et certains essayent de reconstruire une société organisée. C'est une grossière erreur et s'ils ne la comprennent pas tout seuls, il faudra que les Punks leur fassent comprendre.

PRECEPTES : il est interdit d'interdire.

PANTHEON :

Bonnot

Dieu de l'anarchie. Roi de tous les poseurs de bombes.

Sacco et Vanzetti

Demi-dieux martyrs assassinés lâchement par des immondes Skinheads.

La Bande à Bonnot

Mortels devenus immortels grâce à leurs actions en faveur de l'anarchisme (Louise Michel, Elisée Reclus, Emile Henry, etc.).

COMMENTAIRES : la question évidente - puisque il est interdit d'interdire et que les Punks n'obéissent à aucune loi - est " comment de tels anarchistes parviennent-ils à vivre en tribu ? " La réponse est que tous leurs beaux discours sont surtout appliqués dans les relations avec l'extérieur... Même si il n'y a nominalement aucun chef et que rien que les mots " hiérarchie " et " commander " suffiraient à déclencher un massacre, des rapports de force conscients ou inconscients structurent la tribu. La nature humaine est ainsi faite... En théorie, aucune " résolution " commune n'a besoin d'être prise (cela ressemblerait trop à une société) puisque chacun fait ce qu'il désire sans s'occuper des autres. En pratique il en est tout autrement. Le groupe a quelques décisions " basiques " à prendre : rester là ou bouger, combattre ou non, se séparer ou rester groupés... Et même si chacun a l'impression qu'une sorte

d'accord s'est dégagé de tous, c'est souvent le plus charismatique ou le plus fort qui a réussi à convaincre les autres. C'est toujours la même histoire...

DESCRIPTION : cette religion n'en n'est pas vraiment une. Les Punks y croient plus ou moins et ne l'appliquent pas dans leurs faits et gestes quotidiens. Il n'y a ni messe, ni réunion religieuse. Les athées sont tout à fait admis (de toutes manières personne n'y fait très attention).

MUSIQUE : le vrai Punk, même à l'époque, se résume en cinq groupes : Exploited, Discharge, Sex pistols, Toy Dolls et GBH.

FOURMIS : les Fourmis représentent le mal par excellence, car leur société est tout ce qu'il y a de plus organisée. Néanmoins ces imbéciles font tout pour que ceux d'en haut se combattent et en plus ils fournissent du matériel, alors on aurait tort de se plaindre !!!

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Punks souhaitent vivre pleinement le peu de temps qui leur est imparti. Ils veulent s'amuser par tous les moyens et sont plus inconscients que vraiment méchants. Les Punks portent des vêtements très provocants (Jean's déchirés, T-shirts peints à la bombe, etc.) et de nombreuses armes de tous types. Leurs véhicules sont souvent de vrais tas de ferraille.

BLASON

Leur chevelure leur tient lieu de blason. Couleurs et coiffures sont autant de signes distinctifs.

TAILLE

5 à 50 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Femmes et hommes sont sur un pied d'égalité.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Agilité +1, Rapidité +1, Force -1.

Talents de base : Combat +10, Discrétion +20, Marchandage -20, Acrobatie +10, Tir +10.

Talents spéciaux :

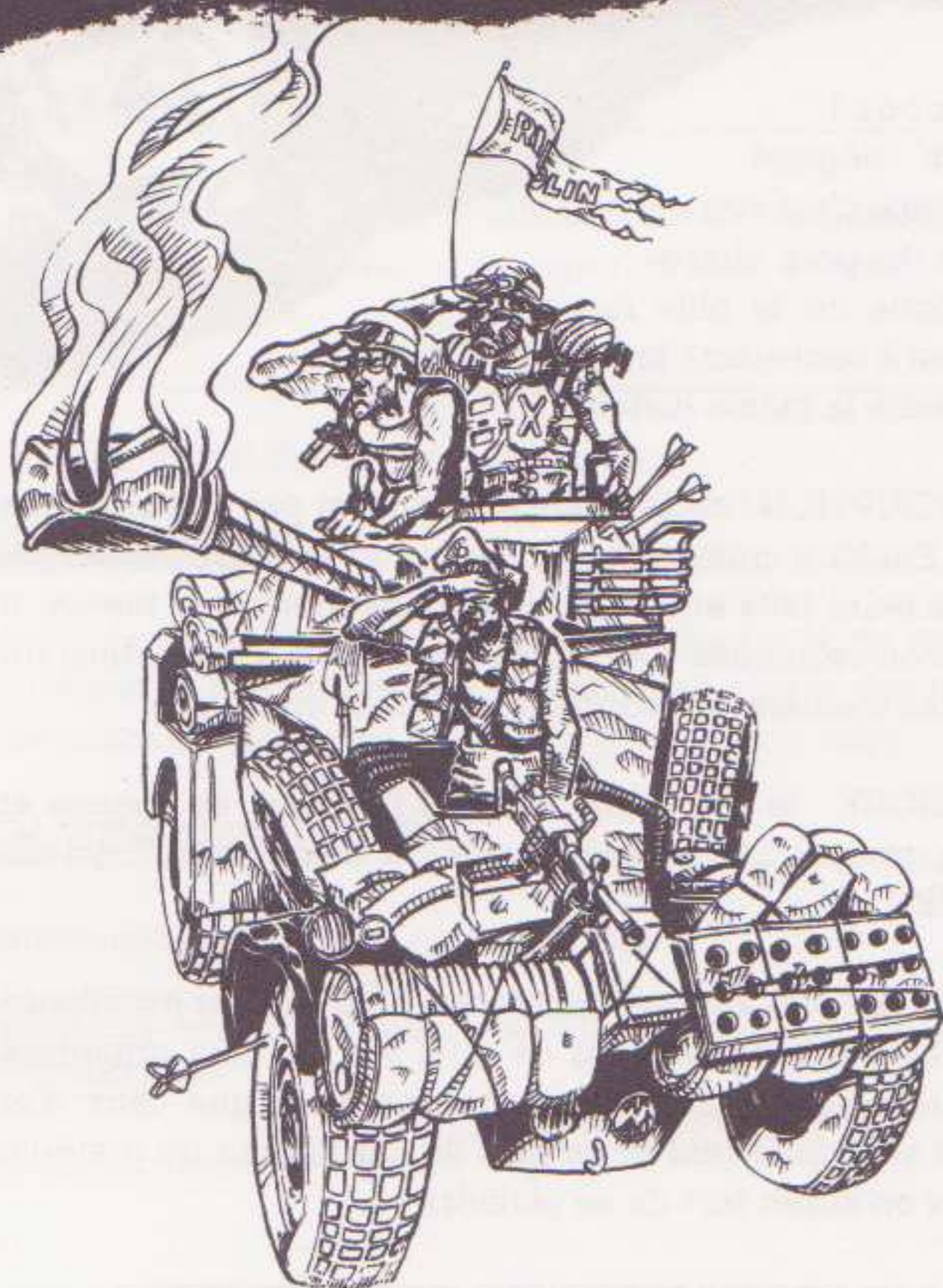
(+)

Camouflage (20 PPE)

Combat nocturne (35 PPE)

Combat urbain (25 PPE)





Conduite sportive (5 PPE)

Course (5 PPE)

Démolition (30 PPE)

Escalade (10 PPE)

Esquive (15 PPE)

Maquillage (gratuit)

Tricherie (15 PPE)

(-)

Agriculture et élevage (20 PPE, +10 PP)

Commandement (50 PPE, +15 PP)

Construction (40 PPE, +10 PP)

Forgeron (60 PPE, +10 PP)

Histoire (80 PPE, +15 PP)

Lire et écrire (20 PPE, pas de gain de prestige)

Nage (40 PPE)

Pêche (40 PPE)

Défauts :

(+)

Alcoolique (25 PPE, pas de perte de prestige)

Cicatrice (10 PPE)

Désagréable (15 PPE, pas de perte de prestige)

Fou (variable, mais +5 PPE, pas de perte de prestige)

Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)

(-)

Dandy (5 PPE)

Galant (8 PPE)

Loyal (8 PPE)

Réservé (5 PPE)

Buts :

(+)

Courageux (20 PP par prise de risque)

Guerrier (20 PP par combat)

Violent (10 PP par mort)

(-)

Altruiste (5 PP par aide)

Bon vivant (5 PP par semaine)

Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 arme de moins de 1.000 francs.

- 5 armes de moins de 300 francs chacune.

- 3 objets de moins de 300 francs chacun.

- Des vêtements (qui ne doivent pas comprendre plus de 6 espaces d'acier ou de fibre de verre).

ARCHETYPE

Tribu : punk

Sexe : masculin

Force	5
Endurance	5
Agilité	5
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	5

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	10
Charge	15

Combat	60
Conduite	55
Discrétion	75
Lancer	50
Marchandage	5
Mécanique	55
Premiers soins	55
Repérage	65
Résistance	60
Acrobatie	60
Séduction	35
Tir	70

Talents spéciaux : Maquillage (Séduction = 55 si l'on dispose d'une trousse de maquillage), Course (30 mètres par tour pendant 5 tours), Démolition (transport : 50, pose : 50).

Défauts : Impulsif.

But : Violent (10 PP par mort).

Équipement : hache, 8 cocktails molotov, cran d'arrêt, garrot, poignard, 3 bombes de peinture, docs Martens, jeans, T-shirt déchiré, gilet en cuir clouté.

Comportement : le Punk est un grand enfant à l'attitude légèrement suicidaire. Il passe son temps à détruire ou à préparer de l'explosif afin de pouvoir détruire avec plus de facilité encore. C'est un allié de choix dans le monde de Bitume même s'il n'est pas d'une efficacité totale dans un combat.

Réplique typique : " Bleuhaarghhh ! ! ! ! ".



LES YANKEES

(Potes, Soldats de l'égalité)

DOCTRINE

En quelques mots : tous les hommes sont égaux et ceux qui ne sont pas d'accord avec ce principe doivent être éliminés.

Du fait de la diversité des origines des membres de ce genre de tribus, il n'y a pas de religion commune. Chacun croit en ce qu'il veut et chacun se fait un devoir de respecter l'opinion des autres. On constate d'ailleurs une forte proportion d'athées, les Yankees gardant en général de mauvais souvenirs de leurs anciennes tribus et de leur caractère intégriste. Il arrive cependant que certains d'entre eux pratiquent le culte de la personnalité de certains grands hommes ayant oeuvré pour l'égalitarisme ou la paix dans le monde : Desmond Tutu, Gandhi, Lech Walesa, Marx, Mao Zedong, etc. Comme pour les Skins, nous n'allons vous présenter qu'un exemple de culte de la personnalité.

CITATION : " Regroupons solidement toutes les forces de notre tribu sur la base des principes d'organisation et de discipline du centralisme démocratique. Nous devons assurer l'union avec tout camarade quel qu'il soit, à condition qu'il veuille observer le programme, le statut et les décisions des dirigeants de la tribu " (Oeuvres choisies de Mao-Zedong, tome 3).

HISTOIRE : les états capitalo-fascistes, cherchant chacun à gouverner le monde au lieu d'unifier l'humanité dans une seule et grande nation socialiste, se sont autodétruits dans un enfer de feu et de haine. Ce fut une catastrophe comme l'humanité n'en avait jamais connue, mais elle a permis au monde de redémarrer à zéro, pour qu'enfin la paix et l'amour règne dans la plus pure tradition marxiste et démocratique. Hélas, il reste encore des ersatzs de fascistes rampants et la dictature du prolétariat devra précéder l'ère nouvelle de la paix et de l'union.

PRECEPTES : renégats de toutes tribus, unissez-vous !!! Le parti commande aux fusils et il est inadmissible que les fusils commandent au parti. Sans armée populaire, le peuple n'est rien.

PANTHEON :

Karl Marx

Visionnaire et concepteur du socialisme.

Mao-Zedong

Sa femme, une charmante chinoise ayant recueilli ses paroles dans un petit livre mythique de couleur rouge.

Staline

Le Père de Bernard Dupeuple, symbole de l'Homo-Marxus, aussi appelé Stakhanovitch.

CGT

Les Casseurs Généreux
Travailleurs, bras armé du socialisme triomphant, organisation secrète combattant courageusement le capitalisme de par le monde.

DESCRIPTION : cette religion n'en est pas une : c'est une doctrine recouvrant une véritable organisation politique, économique et militaire. Elle fait office d'état et toutes les décisions sont prises par le conseil correspondant au problème posé. Il y a une bonne dizaine de conseils traitant chacun d'un aspect de la vie de la tribu, guerre, ravitaillement, relations extérieures etc. Chaque conseil est élu au suffrage universel. Le parti est divisé en une multitude de cellules s'occupant chacune des problèmes à une échelle infime et faisant part au conseil concerné des éventuels problèmes. Le conseil se réunit alors, débat et vote. Les décisions redescendent alors l'échelle hiérarchique et les cellules les appliquent. Inutile de dire que ce système est un peu lent et en cas d'invasion ou de danger nécessitant des décisions rapides, le parti est très vite débordé sauf si, et c'est souvent le cas, il existe un secrétaire général qui possède tous les pouvoirs et qui peut agir comme n'importe quel dictateur.

MUSIQUE : les Yankees écoutent soit la musique de leur ancienne tribu, soit d'autres artistes dans des genres très différents : aussi bien STING que TRUST ou JOHNNY KLEGG.

FOURMIS : les Fourmis sont des survivants de la pourriture capitalo-fasciste. Ils font tout pour gouverner le monde et y semer la mort et la haine.

COMMENTAIRES : nous vous avons présenté là un type " extrémiste " de Yankees. Beaucoup sont plus modérés, ne pratiquent aucun culte et s'inspirent avec plus ou moins de réussite des principes de démocratie française des années 1990. Chez les Yankees de ce type - appelons-les Démocrates -, non omnibulés par un culte ou une religion, on peut trouver des hommes cherchant à comprendre ce qui s'est passé et qui, pourquoi pas, essayent de fédérer pacifiquement les autres tribus dans le but de recréer un pouvoir central démocratique et de relever la France de ses cendres (eh oui, les Skins disent la même chose, dans un autre genre...). Il s'agit là de Démocrates " censés "... Nous ne vous parlons même pas de ceux qui n'ont pas tout compris et qui adorent, au choix, Mitterrand, Reagan ou le général de Gaulle en les prenant pour des sortes de Super-Héros habillés en collant bleu-blanc-rouge avec un bonnet, une femme appelée Marianne et une épée lumineuse à la main.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Ce type de tribu regroupe les rejetés des autres tribus, les solitaires et ceux qui ne supportent pas l'injustice. Ils sont pragmatiques et ne rejettent à priori aucun matériel.

BLASON

Il est dessiné dans le dos des vêtements et représente un message de paix et d'amitié entre les peuples (colombe, main tendue, etc.).

TAILLE

Plus de 50 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Les hommes et les femmes sont égaux.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Précision +1, Perception +1.

Talents de base : Discrétion +10, Acrobatie +10, Tir +10, Résistance -10, Marchandage -20.

Talents spéciaux :

(+)

Chance (35 PPE)
Combat nocturne (35 PPE)
Course (5 PPE)
Déguisement (30 PPE)
Escalade (10 PPE)
Esquive (15 PPE)
Flatterie (20 PPE)
Maquillage (gratuit)
Tricherie (15 PPE)

(-)

Amitié (100 PPE)
Célébrité (20 PPE, +25 PP)
Commandement (50 PPE, +15 PP)
Maître d'arme (80 PPE, +10 PP)
Résistant (30 PPE)

Défauts :

(+)

Tous les défauts sont considérés comme étant (+), +5 PPE pour chaque.

Buts :

(+)

Vengeur (1000 PP)

(-)

Courageux (5 PP par prise de risque)
Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 2 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 3 objets de moins de 500 francs chacun.
- Des vêtements (pas plus de 8 espaces de tissus, 3 espaces de cuir - clouté ou non -, 3 espaces de fourrure et 2 espaces d'acier ou de fibre de verre).

ARCHETYPE

Tribu : Yankee

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	6
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	6

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	10
Charge	16

Combat	60
Conduite	55
Discrétion	65
Lancer	60
Marchandage	35
Mécanique	50
Premiers soins	55
Repérage	70
Résistance	45
Acrobatie	60
Séduction	55
Tir	70

Talents spéciaux : Chance.

Défauts : Claustrophobie.

But : Voyageur (2 PP pour 10 kilomètres).

Équipement : épée, poignard, 2 bombes de peinture, sac de couchage, baskets, short.

Comportement : le Yankee est le survivant de la " zone " de l'avant-comète. Sa tribu est souvent cosmopolite, les gaulois côtoyant sans problèmes les keublas, les noichs et beurs. Malheureusement le symbole de la Terre enfin unifiée s'arrête là, les Yankees étant aussi agressifs envers les autres tribus que le pire des Skinheads. Même si leur doctrine est souvent teintée de communisme, la loi du plus fort reste souvent la plus fréquente.

Réplique typique : " J't'insulte pas, alors tu m'parles plus riche, enculé ".



LES VIKINGS

(Envoyés de Thor, Messagers des terres glacées)

DOCTRINE

En quelques mots : Thor a créé les routes et les semi-remorques pour que les vikings puissent se déplacer et se protéger. Les Vikings sont les plus forts et le monde doit les craindre.

CITATION : " Horses scream, Viking dream, drowned heroes in a lake of blood ; Armoured fist, severed wrist, broken spears in a sea of mud " (Contes ancestraux transmis par voie orale par les scaldes nordiques).

HISTOIRE : Loki et les géants ont lâchement détruit Irminsul, le pilier du monde, avec une immonde boule de feu cosmique. Ce feu ravageur fut si puissant qu'il ébranla Yggdrasil, l'arbre de l'univers. C'est pendant que les Dieux sommeillaient que Loki fit cette abominable action. Il les surprit et manqua de les anéantir tous. Ce fut alors le Ragnarok, conflit suprême entre les dieux et les géants, mais Thor réussit grâce à Mjolnir, son marteau-piqueur sacré et à ses éclairs, à ressouder Yggdrasil. Malheureusement ceci lui prit du temps et le monde souffrit beaucoup des retombées terrestres du Ragnarok. Une fois le monde réparé, Thor arriva sur Terre et enseigna, à ceux qu'il jugea dignes, la façon de survivre dans ce monde bouleversé. Mack, dieu du voyage, leur fit don des drakkars. Thor leur enseigna à combattre et à reconstruire une société capable de durer et d'empêcher les hordes de Loki (toutes les autres tribus) de continuer à détruire le monde.

PRECEPTES : la raison du plus fort est la seule valable. Sur la route, céder le passage c'est être faible. Aux commandes d'un drakkar, on est le plus puissant. Le pillage est au Viking ce que le squat est au Punk.

PANTHEON :

Thor

Le dieu du tonnerre et des éclairs. Le sauveur, celui qui veille afin d'empêcher Loki de revenir.

Mack

Dieu des drakkars (le nom de ce Dieu varie géographiquement, on l'appelle aussi Mercedes-Benz, Ford, Renault, etc.).

Hel

Déesse du monde souterrain où vont les Vikings indignes d'aller au Valhalla (ainsi que tous les non-Vikings).

Frijah

Déesse de la fertilité et des femmes Vikings.

Dagda

Dieu du carburant. Le dieu du chaudron rempli de diesel qui ne se vide jamais.

Loki

L'infâme, ami des géants et responsable de la destruction partielle du monde.

COMMENTAIRES : cette religion n'est qu'une variation moderne de la mythologie Viking. Il est d'ailleurs intéressant de penser que seule une catastrophe de l'ampleur de celle de la comète de Halley a pu relancer une foi à ce point moribonde. Plus intéressant encore, une partie des Vikings qui sont sur l'ex-hexagone sont d'origine... française. Ils ne sont donc que très minoritairement grands, blonds aux yeux bleus et n'ont pour la plupart jamais eu d'ancêtres, même très lointains, qui adoraient Odin. La majorité des Vikings sont cependant d'origine " Nordique " : Scandinaves, Danois, Suédois. Si vous les utilisez en tant que PNJs, n'oubliez pas un détail essentiel : ils ne parlent pas français.

DESCRIPTION : les Vikings se considèrent comme des êtres élus et pensent que seule leur façon de vivre est bonne (au demeurant, c'est le cas de la plupart des autres tribus). Ils se regroupent dans de vastes villages d'où ils partent en expéditions dans leurs drakkars (les semi-remorques) pendant que les femmes restent à s'occuper du village et du bétail. Il existe des états constitués de villages Vikings dirigés par des rois. Ceux-ci ne craignent pas la mort au combat car ils savent que s'ils meurent en braves, ils iront au Valhalla manger à la table de Thor. La plus importante de leur fête religieuse se passe le premier novembre et marque le début de l'année. A cette occasion, ils se réunissent en grand nombre afin d'échanger les fruits du pillage de l'année passée et fêter leurs morts. Ces réunions donnent lieu à des combats de lutte et à des courses de camions ainsi qu'à des concours de buveurs de bière etc. Le tout dans la plus grande jovialité. A minuit, les Vikings fêtent le nouvel an et sacrifient des prisonniers à Thor, ceux-ci étant tués à coups de marteaux-piqueurs sacrés. Il est à noter que beaucoup de tribus Vikings ont une représentation du Mjolnir : il s'agit d'un semi-remorque sur lequel est placé un immense marteau piqueur, au bout d'un bras articulé de grue. Ces camions sont les objets les plus sacrés pour les Vikings car ils sont réputés être des cadeaux de Thor lui-même et tout Viking rêve d'en posséder un un jour. Cet honneur est réservé aux meilleurs guerriers de chaque tribu. Certaines tribus vénèrent Loki au lieu de Thor, ce qui donne lieu à des affrontements sanglants entre les Lokiens minoritaires et les Thoriens majoritaires.

MUSIQUE : les Vikings ne sont pas vraiment portés sur la musique. On peut noter tout de même trois groupes qu'ils chérissent au dessus de tous les autres : Manowar, Motörhead et Raven.

FOURMIS : les Fourmis sont les descendantes des Walkiries (si, si, c'est l'orthographe officielle) et sont sur Terre pour fournir des armes et du matériel aux Vikings.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Vikings utilisent d'anciens supermarchés barricadés comme avant-postes. Ils sillonnent les routes à bord de semi-remorques blindés. Ils volent tout ce dont ils ont besoin aux tribus assez malchanceuses pour se trouver sur leur chemin mais sont très loyaux vis-à-vis de ceux qui leur résistent vaillamment, ils épargnent même parfois des adversaires qui ont pourtant tué nombre des leurs. Les Vikings sont vêtus de peaux de bêtes et de plaques d'acier. Ils utilisent surtout des armes de corps-à-corps, essentiellement des haches. Leurs véhicules sont exclusivement des semi-remorques blindés et armés.

BLASON

Il est peint sur les boucliers que les Vikings accrochent, en guise de décoration, à l'extérieur de leurs semi-remorques.

TAILLE

40 hommes et autant de femmes.

HIERARCHIE

Les femmes n'ont aucun pouvoir au sein de la tribu et n'ont généralement pas le droit de sortir du camp. Elles sont néanmoins correctement traitées. Fils et maris parcourent souvent de longs trajets pour leur apporter des cadeaux.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Force +1, Endurance +1, Rapidité -1.

Talents de base : Combat +20.

Talents spéciaux :

(+)

Combat sans arme (15 PPE)

Commandement (20 PPE, +30 PP)

Conduite spécialisée (tracteur et semi-remorque, 5 PPE)

Forgeron (25 PPE, +25 PP)

Parade (15 PPE)

Résistant (10 PPE)

Spécialisation en arme (hache ou hachette, 5 PPE)

(-)

Agriculture et élevage (20 PPE, +10 PP)

Conduite sportive (20 PPE)

Déguisement (70 PPE)

Nage (40 PPE)

Pêche (40 PPE)

Défauts :

(+)

Cicatrice (10 PPE)

Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)

Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)

Loyal (20 PPE)

(-)

Dandy (15 PPE)

Buts :

(+)

Courageux (20 PP par prise de risque)

Voyageur (2 PP pour 10 kilomètres)

(-)

Altruiste (5 PP par aide)

Inventeur (25 PP par invention)

Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 hache.

- 1 bouclier.

- 1 arme de corps à corps de moins de 1.000 francs.

- 3 objets de moins de 1.000 francs chacun.

- Des vêtements de cuir (clouté ou non), de fourrure et pas plus de 6 espaces d'acier.

Si les personnages créés sont au moins dix, ils peuvent disposer d'un tracteur et d'une semi-remorque entièrement équipée.

ARCHETYPE

Tribu : Viking

Sexe : masculin

Force	7
Endurance	6
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	4
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	5

Points de vie	28
Seuil d'Inconscience	8
Prestige	10
Charge	19

Combat	75
Conduite	60
Discrétion	45
Lancer	60
Marchandage	20
Mécanique	45
Premiers soins	45
Repérage	60
Résistance	75
Acrobatie	45
Séduction	45
Tir	60

Talents spéciaux : Combat sans arme (Combat = 103 lorsque le personnage combat sans arme), Résistant, Spécialisation à la hache (Combat = 95 avec tout type de hache).

Défauts : Impulsif.

But : Courageux.

Équipement : hache, bouclier, hachette, boussole, paire de menottes, briquet à essence, bottes, pantalon en cuir, gilet en fourrure.

Comportement : le Viking est un fier guerrier venu du nord-est de l'europe. Il vénère des dieux aussi violents que lui et ne respecte qu'une seule chose : le courage au combat. C'est un combattant émérite qui est cependant légèrement désavantagé dans un combat à distance (il ne possède aucune arme à distance).

Réplique typique : " Chaaaaargez ! ".



LES INDIENS

(Fils du cheval de fer, Tueurs de bisons métalliques)

DOCTRINE

En quelques mots : le grand esprit de la forêt a tué les blancs parce qu'ils étaient mauvais et a donné des motos aux Indiens pour qu'ils puissent chasser. Comme les blancs ont tué le gibier, ils prendront sa place.

CITATION : " White man came across the sea ; He brought us pain and misery ; He killed our tribes ; He killed our creed, he took our game for his own need ; We fought him hard, we fought him well ; Out on the plains we gave him hell ; But many came too much for CREE ; Oh will we ever be set free. RUN TO THE HILLS, RUN FOR YOUR LIVES ! ! " (Chant indien).

HISTOIRE : depuis l'aube des temps, le Grand-Manitou a veillé à ce que les hommes vivent en parfaite harmonie avec les plantes, les animaux et la nature en général. Les hommes suivaient plus ou moins la volonté du Grand-Manitou. Un seul peuple vivait parfaitement avec la nature : celui des peaux-rouges. Le Grand-Manitou, en reconnaissance de leur bonne conduite les plaça sur un continent isolé, hors d'atteinte des visages pâles. Les peaux-rouges comptaient vivre éternellement dans le bonheur, bien protégés dans leur paradis. Mais c'était compter sans l'esprit diaboliquement tordu de l'homme blanc. Il réussit, on ne sait trop comment, à atteindre le paradis des peaux-rouges. L'oncle Sam commandait cette ignoble armée d'invasion, secondé par des généraux encore plus ivres de pillages que lui : Buffalo Bill, le massacreur du bétail sacré, l'affameur des Indiens, John Wayne, le chasseur d'Indiens, Lucky Luke, le protecteur des blancs et bien d'autres encore. Ils étaient des millions à massacrer, piller, violer... Les peaux rouges durent courir dans les collines pour se protéger de cette horde surgie de l'enfer. C'est alors que Cochise, un chef indien, décida de riposter. Les peaux-rouges, grâce à leur courage et leur ténacité, écrasèrent une partie de la meute ennemie, massacrèrent un régiment et exécutèrent le chef, l'un des pires généraux de l'oncle Sam : le général Custer. Malheureusement, ce fut là leur seule victoire et tous les peaux-rouges furent emprisonnés dans de vastes camps en attendant la vengeance issue du cerveau démentiel de l'oncle Sam. A ce moment, le Grand-Manitou, en récompense de leur courage, libéra les peaux-rouges et détruisit l'armée des blancs dans un maelström de feu et de sang. Depuis ce jour, les peaux-rouges ne cessent de prospérer alors que les visages pâles s'affaiblissent et le continent redevient peu à peu la vaste plaine verdoyante bordée de forêts qu'il aurait toujours dû être. Bientôt, les peaux-rouges vivront à nouveau en paix dans le paradis du Grand-Manitou.

PRECEPTES : un animal, contrairement à l'homme blanc, est un être vivant qui pense et qui souffre tout comme nous, il a donc droit à un minimum de respect. Ne pas scalper un blanc après l'avoir tué, c'est comme ne pas remonter sa braguette après avoir pissé.

PANTHEON :

L'Oncle Sam

Chef des hommes blancs.

Lucky Luke

Protecteur des blancs.

John Wayne

Le chasseur d'Indiens.

Buffalo Bill

Le massacreur du bétail sacré.

Le Grand Manitou

Dieu de la nature et créateur de toutes choses.

Cochise

Héros de la cause indienne.

COMMENTAIRES : les Indiens français sont à 90% d'origine arabe. Quelques années avant la catastrophe de la comète, la population entière d'une réserve indienne d'Arizona avait été, à la suite d'un vote d'autodétermination des Indiens eux-mêmes (Loi passée aux USA en 1983) transférée en France. Le gouvernement de l'époque ne trouva rien de mieux que de les envoyer dans un quartier chaud de Marseille. Les populations d'origine maghrébine et les Indiens s'entendirent étonnamment bien... Mais l'expérience ne fut pas poussée plus loin. En 1986, la comète passait, puis ce fut la «Grande Folie»... Il semble que les Indiens aient moins été touchés que le reste des hommes par ce phénomène encore inconnu. Quoi qu'il en soit, ils tentèrent plus rapidement que les autres de faire revenir un certain ordre et s'occupèrent tout particulièrement de leurs frères d'adoption arabes. Des dizaines d'années et de nombreux mariages mixtes plus tard, l'origine des tribus indiennes dans le monde de Bitume est depuis longtemps oubliée et tous ses membres se croient descendants des mythiques peaux-rouges qui vivaient un peu partout dans le monde, en France aussi bien qu'ailleurs... L'histoire d'Oncle Sam, de John Wayne et des autres étant appliquée sans aucune distinction géographique. Tout cela n'a guère d'importance car les rites ont de toute manière évolué et se sont largement simplifiés.

DESCRIPTION : chaque tribu d'Indiens possède son totem en bois sculpté, placé en général au milieu des tipis du village. Les Indiens font très souvent des danses rituelles qui sont censées représenter les chasses et qui doivent, en principe, les rendre meilleures : un Indien est alors déguisé en animal alors que les autres miment les chasseurs. Tout se passe au rythme des tam-tam et suivant une chorégraphie aussi précise que soi-disant ancestrale. L'éducation des jeunes Indiens se fait grâce à des westerns montrant les plus ignobles actes des hommes blancs. Toute bonne tribu d'Indiens possède donc un magnétoscope et un lot de K7 vidéo " éducatives ". Leur western préféré est " Little Big Man ".

MUSIQUE : les Indiens écoutent de la musique subtile et douce comme par exemple Extreme, Fishbone, Red Hot Chili Peppers.

FOURMIS : les Fourmis sont les descendants des soldats survivants de l'armée de l'Oncle Sam que le Grand-Manitou n'a pas exterminés par pitié. Nous les tolérons car ils vivent sous terre et n'abîment donc pas le paradis.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Indiens essaient de vivre comme vivaient les Indiens d'Amérique avant l'arrivée des Européens. Ils chevauchent des motos et chassent les blancs comme des bisons. Ils ne tuent que s'ils ont besoin de nourriture ou de matériel. Ils sont en général peu vêtus et peu armés, mais utilisent de superbes motos parfaitement entretenues.

BLASON

Rares sont les tribus indiennes qui possèdent un blason. Leurs coiffes et leurs maquillages leur permettent généralement de se reconnaître.

TAILLE

30 hommes et 15 femmes.

HIERARCHIE

Les femmes ne peuvent pas devenir guerrières mais sont traitées très convenablement. Elles influent beaucoup sur les décisions concernant la vie courante de la tribu.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Agilité +1, Rapidité +1, Perception +1.

Talents de base : Marchandage -10, Discrétion +10, Tir +10, Repérage +20, Conduite +5.

Talents spéciaux :

(+)

Camouflage (20 PPE)
Combat rural (35 PPE)
Conduite sportive (5 PPE)
Escalade (10 PPE)
Esquive (15 PPE)
Parade (15 PPE)
Pistage (10 PPE)
Pose de piège (20 PPE)
Tir rapide (10 PPE)

(-)

Combat nocturne (80 PPE)
Combat urbain (60 PPE)
Construction (40 PPE, +10 PP)
Forgeron (60 PPE, +10 PP)
Histoire (80 PPE, +15 PP)
Lire et écrire (20 PPE, pas de gain de prestige)
Nage (40 PPE)
Pêche (40 PPE)

Défauts :

(+)

Cicatrice (10 PPE)
Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)
Dandy (15 PPE)
Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)

(-)

Boulimique (10 PPE)
Galant (8 PPE)
Sourd (10 PPE)

Buts :

(+)

Collectionneur (variable, mais gain doublé)
Fou de vitesse (100 PP par pointe de vitesse, 20 PP par combat)
Guerrier (20 PP par combat)
Voyageur (2 PP pour 10 kilomètres)

(-)

Violent (3 PP par mort)

Matériel :

- 1 arme de tir de moins de 10.000 francs.
- 2 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 3 objets de moins de 400 francs chacun.
- Des vêtements (cuir ou tissus, pas plus de 15 espaces en tout).
- 1 moto entièrement équipée.

ARCHETYPE

Tribu : Indien

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	5
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	6

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	10
Charge	16

Combat	55	(75)
Conduite	75	
Discrétion	40	(60)
Lancer	55	(75)
Marchandage	45	
Mécanique	60	
Premiers soins	60	
Repérage	75	(95)
Résistance	55	
Acrobatie	50	(70)
Séduction	55	
Tir	70	(90)

Talents spéciaux : Conduite sportive (Conduite = 95 pour tout jet ayant trait à l'accélération et au freinage), Combat rural (les valeurs entre parenthèses ne sont à prendre en compte que lorsque le personnage combat dans une zone rurale).

Défauts : Dandy.

But : Guerrier (20 PP par combat).

Équipement : carabine (15 cartouches), 6 cartouches supplémentaires, arc, 21 flèches, hachette, nécessaire de couture, trousse de maquillage, mocassins, short en cuir, gilet à franges, cheval de fer, c'est-à-dire une moto (mitrailleuse normale fixée à l'avant (100 cartouches), 4 suppléments au moteur. Vitesse de pointe : 180km/h. Accélération : +15km/h).

Comportement : l'Indien a gardé de ses origines méditerranéennes un sens certain de l'honneur qui cadre mal avec le monde cruel de Bitume. C'est un homme sur qui l'on peut compter même si ses capacités offensives sont loin d'être parfaites. Il préfère de loin utiliser sa moto en tout-terrain que sur les rubans de goudron qui zèbrent la France des années 2000.

Réplique typique : " Visage pâle, tu peux enlever ma squaw, brûler mon tipi et réduire en bouillie mon cheval de fer mais, surtout, surtout, ne touche pas à mon gilet à franges ".



LES HELL'S ANGELS

(Buveurs de bière, Esclaves de Satan)

DOCTRINE

En quelques mots : mieux vaut régner en enfer que servir au paradis.

CITATION : " Get your motor running, Head it on the highway, Looking for adventure, If whatever comes our way, Yeah Darling gonna make it happen, Take the world in a love embrace, Fire all of your guns at once and explode into space, Like a true nature child, I was born, born to be wild, You can climb so high and never die. Born to be Wild ! "

HISTOIRE : depuis le passage de la comète de Harley, c'est notre Triumph ; plus de flics pour nous empêcher de rouler comme on veut et à la vitesse qu'on veut, plus de péages sur les autoroutes, plus de pompistes pour nous faire payer l'essence et (presque) plus de connards d'automobilistes pour nous faire chier sur nos routes. Désormais, nous, les Hell's Angels, nous sommes les maîtres de la route, le monde est vraiment devenu l'enfer : des routes désertes, de la bière, de l'essence et des filles à volonté.

PRECEPTES : un Hell's Angel sans bière est comme une Harley sans essence. A part la moto, l'alcool et les gonzesses, il n'y a rien d'intéressant au monde.

PANTHEON :

Chaque Hell's Angel considère sa moto comme ce qu'il y a de plus précieux au monde.

COMMENTAIRES : il ne s'agit là bien évidemment pas d'une religion mais bien d'un mode de vie. La grande majorité des Hell's sont athées, mais comme il arrive parfois que les filles soient originaires d'un autre genre de tribus ou, rarement, qu'un homme charismatique se fasse " adopter " par les Hell's (il a intérêt à avoir sa Harley), certains membres ont comme des relents d'autres religions... qu'ils cachent, la plupart du temps, pour ne pas être ridiculisés.

DESCRIPTION : tout ce qui intéresse un Hell's Angel, c'est sa moto, sa bière et sa gonzesse (dans l'ordre, de préférence). Un Hell's passe son temps à rouler en meute ou à se bourrer la gueule (voire les deux en même temps), le monde peut s'écrouler, il s'en balance. Néanmoins sous leurs airs de clochards cloutés, les Hell's cachent un caractère de cochon et ne supportent pas qu'on les insulte ou qu'on les dérange sur la route car ils s'en croient les seigneurs... Et malheur à celui qui ne se range pas sur le bas-côté pour laisser passer une meute de Hell's Angels.

MUSIQUE : principalement du sudiste (Molly Hatchet ou Lynyrd Skynyrd) mais aussi les premiers Motörhead (spécialement la chanson " Iron horse "), sans oublier l'hymne de Steppenwolf : Born to be Wild.

FOURMIS : les Hell's Angels se foutent complètement des Fourmis (comme des autres survivants d'ailleurs) tant que celles-ci les laissent tranquilles.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Hell's Angels passent leur temps à boire et à s'amuser avec leurs compagnes. Ils sont assez violents quand ils sont ivres, ce qui est d'ailleurs fréquent. Ils sont spécialistes de l'humour noir, n'hésitant pas à tuer un inconnu pour s'amuser. Ils estiment qu'un Hell's a toujours raison. Ils sont très sales et ne se lavent jamais. Les Hell's ne portent pas de vêtements de protection (casque, cuir...), possèdent surtout des armes de corps à corps et chevauchent tous des motos (ou des side-cars).

BLASON

Il est dessiné dans le dos et représente le plus souvent un crâne entouré de divers objets (motos, feu, armes...).

TAILLE

Entre 30 et 300 personnes des deux sexes.

HIERARCHIE

Les femmes n'ont pas le droit à la parole et ne portent pas d'armes. Par contre les Hell's n'aiment pas que des inconnus maltraitent leurs gonzesses et les défendront quoi qu'il arrive.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Force +1, Endurance +1.

Talents de base : Conduite +20, Combat +10.

Talents spéciaux :

(+)

Combat motorisé (35 PPE)

Combat sans arme (15 PPE)

Conduite spécialisée (moto ou moto et sidecar, 5 PPE)

Conduite sportive (5 PPE)

Parade (15 PPE)

Résistance à l'alcool (15 PPE)

Spécialisation en arme (arme de corps à corps au choix, 5 PPE)

(-)

Course (20 PPE)

Déguisement (70 PPE)

Esquive (40 PPE)

Flatterie (50 PPE)

Maquillage (10 PPE)

Nage (40 PPE)

Pêche (40 PPE)

Défauts :

- (+)
Alcoolique (25 PPE, pas de perte de prestige)
Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)
Impulsif (25 PPE, pas de perte de prestige)
Misogyne (15 PPE)
Obsédé sexuel (30 PPE)

- (-)
Galant (8 PPE)
Impuissant (8 PPE, -30 PP)
Jeune (5 PPE)
Naïf (13 PPE)

Buts :

- (+)
Bon vivant (20 PP par semaine)
Voyageur (2 PP pour 10 kilomètres)

- (-)
Altruiste (5 PP par aide)
Vengeur (250 PP)
Violent (3 PP par mort)

Matériel :

- 1 arme de corps à corps.
- 2 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 3 objets de moins de 600 francs chacun.
- Des vêtements (tissus et pas plus de 6 espaces de cuir).
- 1 moto (ou sidecar) entièrement équipée.

ARCHETYPE

Tribu : Hell's Angel

Sexe : masculin

Force	7
Endurance	6
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	5

Points de vie	28
Seuil d'Inconscience	8
Prestige	10
Charge	19

Combat	75
Conduite	75
Discrétion	45
Lancer	60
Marchandage	50
Mécanique	60
Premiers soins	50
Repérage	50
Résistance	75
Acrobatie	45
Séduction	60
Tir	50

Talents spéciaux : Résistance à l'alcool (Résistance = 99 lors d'un jet ayant trait à la consommation d'alcool), Conduite spécialisée (Conduite = 95 avec une moto), Résistant, Spécialisation à la masse d'arme (Combat = 95).

Défauts : Alcoolique.

But : Voyageur (2 PP tous les 10 kilomètres).

Équipement : masse d'arme, poignard, poing américain, jerrican vide et tuyau, gourde remplie de bière, briquet à essence, bottes en cuir, jeans, T-shirt, moto (mitrailleuse légère fixée à l'avant (100 cartouches), 2 réservoirs supplémentaires (60 litres), 4 suppléments au moteur. Vitesse de pointe : 180km/h. Accélération : +15km/h).

Comportement : le Hell's Angel prend la vie comme elle vient et passe le plus clair de son temps à se saouler. Lorsqu'il bourré, il a un sale caractère. En fait, à jeun aussi. Il adore les longues chevauchées motorisées, les bonnes bagarres à coup de poings ou de masse d'arme et les parties de jambes en l'air. Il fera tout pour conserver sa moto et deviendra même enragé si on lui abime. Ne parlons pas de celui qui réussira à la lui voler.

Réplique typique : " Je préfère voir ma soeur sur le trottoir que sur une japonaise ".





LES MERCENAIRES

(Corsaires de la route, Piranhas)

DOCTRINE

En quelques mots : tout a un prix, aussi bien la vie que la mort.

CITATION : " On ne rompt jamais un contrat. Jamais ! Ta survie en dépend. Il te faudra toujours aller jusqu'au bout ! TOUJOURS ! ! " (Les bons conseils d'oncle WEBLEY).

COMMENTAIRES : officiellement, il n'y a pas de doctrine Mercenaire. Cependant, vu le look cinématographique que beaucoup arborent, il semble évident que des années de visionnage de toutes les cassettes vidéos survivantes ont créé une sorte de mythe du Mercenaire (mélange entre Mad Max, Les Sept Mercenaires et Clint Eastwood) auxquels les membres de cette profession aiment bien adhérer. Certains individus se font un plaisir de citer les plus belles phrases de leurs films préférés... Et comme souvent dans le monde biscornu de Bitume, certains Mercenaires sont sincèrement persuadés que ces films sont un témoignage réel de la vie de l'époque et que leurs héros préférés ont vraiment existé. Les Mercenaires sont bien trop matérialistes et bien trop intéressés par leur paye pour s'intéresser aux dieux. Ils croient en peu de choses : leurs véhicules et leurs armes. Les Mercenaires peuvent voyager seuls (dans le genre Mad Max, ce qui vous donne tout de suite " un style ") ou en groupe. Ils choisissent souvent cette dernière option, non par amour fraternel envers leurs collègues de travail, mais par sécurité. De plus, quand une tribu désire engager des mercenaires pour, par exemple, combattre une autre tribu, elle a souvent besoin de plusieurs Mercenaires à la fois... Et leur fait une sorte de forfait (en nourriture ou en armes) que les survivants se partagent.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Mercenaires se respectent entre eux sauf s'ils sont payés par des ennemis. Ils sont sans pitié, mais restent généralement loyaux vis-à-vis de leur employeur.

Nota Bene : il n'est pas obligatoire pour un mercenaire, comme semblent le croire parfois certains joueurs, d'être du " Strong and silent type ". Il y a des rigolards et des râleurs dans tous les camps, même dans celui là.

Les Mercenaires sont généralement vêtus de cuir, clouté ou non. Ils possèdent au moins quatre armes chacun et un véhicule en parfait état.

BLASON

Les Mercenaires ne portent pas de blason.

TAILLE

Les Mercenaires sont quelquefois solitaires, mais se déplacent le plus souvent en petits groupes.

HIERARCHIE

Les femmes, bien qu'elles puissent être mercenaires comme les hommes, sont assez rares.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Rapidité +1, Précision +1, Perception +1.

Talents de base : Combat +10, Conduite +10, Lancer +5, Tir +10.

Talents spéciaux :

- (+)
- Combat motorisé (35 PPE)
- Combat nocturne (35 PPE)
- Combat rural (35 PPE)
- Combat sans arme (15 PPE)
- Combat urbain (25 PPE)
- Commandement (20 PPE, +30 PP)
- Maître d'arme (35 PPE, +25 PP)
- Résistant (10 PPE)
- Spécialisation en arme (5 PPE)
- Tir indirect (15 PPE)
- Tir rapide (10 PPE)
- (-)
- Agriculture et élevage (20 PPE, +10 PP)
- Dessin (20 PPE, +5 PP)
- Histoire (80 PPE, +15 PP)
- Lire et écrire (20 PPE, pas de gain de prestige)
- Maquillage (10 PPE)
- Musicien (20 PPE, pas de gain de prestige)
- Pêche (40 PPE)

Défauts :

- (+)
- Avare (20 PPE, pas de perte de prestige)
- Cicatrice (10 PPE)
- Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)
- Réservé (15 PPE)
- (-)
- Alcoolique (10 PPE, -10 PP)
- Boulimique (5 PPE)
- Impulsif (10 PPE, -10 PP)
- Naïf (13 PPE)
- Pensif (5 PPE)

Buts :

- (+)
- Altruiste (20 PP par aide)
- Guerrier (20 PP par combat)
- Violent (10 PP par mort)
- (-)
- Courageux (5 PP par prise de risque)
- Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 arme de moins de 10.000 francs.
- 5 armes de moins de 1.000 francs chacune.
- 2 objets de moins de 300 francs chacun.
- Des vêtements au choix (pas plus de 4 espaces de tissus).
- 1 véhicule de moins de 21 espaces, entièrement équipé.

ARCHETYPE

Tribu : Mercenaire

Sexe : masculin

Force	6	
Endurance	5	
Agilité	4	
Précision	6	
Rapidité	6	
Beauté	5	
Intelligence	5	
Perception	6	
Points de vie	24	
Seuil d'Inconscience	7	
Prestige	10	
Charge	16	
Combat	70	(80)
Conduite	75	
Discrétion	45	(55)
Lancer	75	(85)
Marchandage	35	

Mécanique	55	
Premiers soins	60	
Repérage	55	(65)
Résistance	55	
Acrobatie	50	(60)
Séduction	55	
Tir	75	(85)

Talents spéciaux : Résistant, Combat urbain (les valeurs entre parenthèses ne sont utilisées que lorsque le personnage combat dans une zone construite).

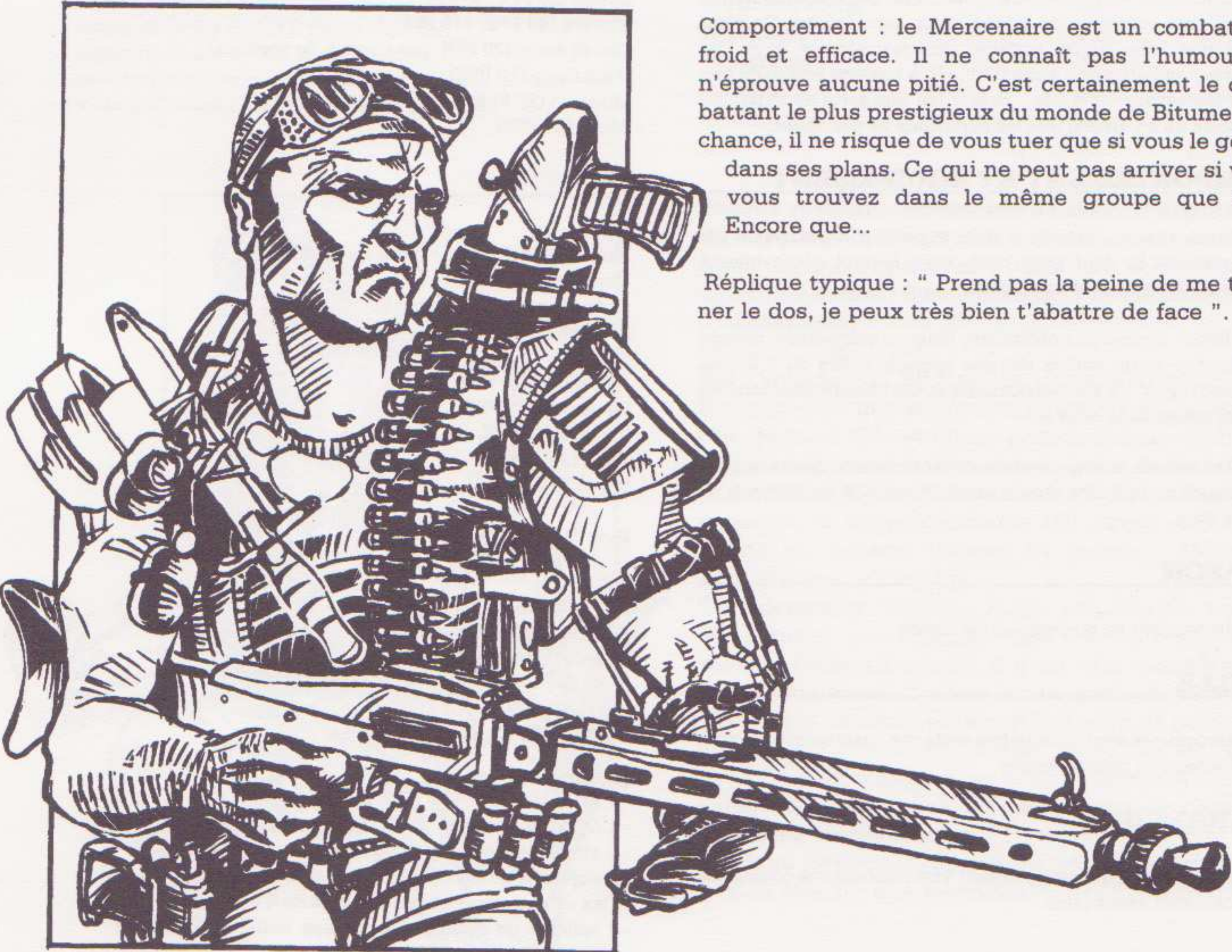
Défauts : Réservé.

But : Guerrier (20 PP par combat).

Équipement : fusil à pompe (10 cartouches), 6 cartouches supplémentaires, 2 grenades fumigènes, 2 grenades lacrymogènes, 1 grenade défensive, 3 mètres de corde, briquet à essence, bottes, pantalon en cuir, blouson en cuir, casque en fibre de verre, voiture normale (2 mitrailleuses lourdes synchronisées et fixées à l'avant (100 cartouches chacune), 3 points d'armure. Vitesse de pointe : 100km/h. Accélération : +5km/h).

Comportement : le Mercenaire est un combattant froid et efficace. Il ne connaît pas l'humour et n'éprouve aucune pitié. C'est certainement le combattant le plus prestigieux du monde de Bitume. Par chance, il ne risque de vous tuer que si vous le gênez dans ses plans. Ce qui ne peut pas arriver si vous vous trouvez dans le même groupe que lui... Encore que...

Réplique typique : " Prend pas la peine de me tourner le dos, je peux très bien t'abattre de face ".





LES MARCHANDS

(Toupourriens, Abaprix)

Après quelques années de " service ", les Mercenaires survivants décident parfois de se caser. Ils se convertissent alors en Marchands, métier qui fait appel à leur amour du voyage et à leur sens, heu... de la communication.

Il est certes étonnant que des machines à tuer ou à combattre se convertissent aussi facilement en paisibles marchands (paisibles, tu parles...). Mais il suffit de réfléchir un instant. Si un Mercenaire survit, il faut qu'il pense à sa reconversion... Un ex-Mercenaire n'aura pas peur de courir les routes de tribu en tribu, sans compter que son Prestige l'aidera sans aucun doute dans ses transactions. Il ne faut pas croire que tous les Marchands soient d'anciens Mercenaires, ne serait-ce qu'en terme de jeu il n'y aurait pas besoin d'indiquer d'autres caractéristiques, mais une minorité a un passé plein de poudre et de fureur. Il faut bien cela pour discuter avec certaines tribus du monde de Bitume...

DOCTRINE

Tout s'achète et se vend. L'homme n'est vraiment homme que lorsqu'il consomme. Tout être humain doit pouvoir posséder ce qu'il désire s'il est prêt à en payer le prix.

Description

Les marchands sont regroupés en guildes dont la plus importante se trouve à Strasbourg. Ils se déplacent dans toutes sortes de véhicules mais affectionnent plus particulièrement les semi-remorques pour les longs trajets dangereux. Ils sont acceptés par toutes les tribus et ne sont donc presque jamais attaqués, d'où leur réputation " peace & love " (ou plutôt " buy & sell ").

Equipement

Equipés assez richement, ils disposent toujours d'une multitude d'objets en tous genres.

Blason

Le plus souvent le logo d'une ancienne chaîne de supermarchés ou d'une marque bien connue.

Taille

Guildes jusqu'à 100 personnes, mais se déplacent en groupes d'environ 5 individus.

HIERARICHIE

Les femmes sont les égales des hommes.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Intelligence +2, Endurance -1, Perception +1.

Talents de base : Marchandage +30, Repérage +10.

Talents spéciaux :

(+)

Célébrité (5 PPE, +40 PP)

Déguisement (30 PPE)

Dessin (5 PPE, +20 PP)

Flatterie (20 PPE)

Héraldique (5 PPE)

Histoire (35 PPE, +30 PP)

Lire et écrire (5 PPE, +15 PP)

Manipulation (25 PPE)

Maquillage (gratuit)

Richesse (20 PPE)

Tricherie (15 PPE)

(-)

Combat (nocturne 80 PPE, rural 80 PPE et urbain 60 PPE)

Démolition (70 PPE)

Maître d'arme (80 PPE, +10 PP)

Parade (40 PPE)

Spécialisation en arme (20 PPE)

Tir indirect (40 PPE)

Défauts :

(+)

Alcoolique (25 PPE, pas de perte de prestige)

Avare (20 PPE, pas de perte de prestige)

Dandy (15 PPE)

Vieux (20 PPE)

(-)

Désagréable (5 PPE, -20 PP)

jeune (5 PPE)

Loyal (8 PPE)

Muet (13 PPE)

Naïf (13 PPE)

Réservé (5 PPE)

Sourd (10 PPE)

Buts :

(+)

Bon vivant (20 PP par semaine)

Collectionneur (variable, mais gain doublé)

Pacifiste (40 PP par combat évité)

Voyageur (2 PP pour 10 kilomètres)

(-)

Courageux (5 PP par prise de risque)

Guerrier (5 PP par combat)

Vengeur (250 PP)

Violent (3 PP par mort)

Matériel :

- 1 arme à distance de moins de 5.000 francs au choix.
- 1 arme de corps à corps de moins de 1.000 francs au choix.
- 40 objets de moins de 500 francs chacun.
- Des vêtements au choix (pas de cuir clouté, de fibre de verre ou d'acier).
- 1 véhicule de moins de 25 espaces, entièrement équipé, contenant au moins 6 cargos.

ARCHETYPE**Tribu : Marchand**

Sexe : masculin

Force	6
Endurance	4
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	7
Perception	6

Points de vie	16
Seuil d'Inconscience	4
Prestige	52
Charge	15

Combat	60
Conduite	50
Discrétion	55
Lancer	55
Marchandage	85
Mécanique	60
Premiers soins	55
Repérage	55
Résistance	50
Acrobatie	45
Séduction	25
Tir	55

Talents spéciaux :

Flatterie (Marchandage = 106 et Séduction = 60 contre tout personnage sensible à la flatterie), Célébrité, Manipulation (score de 50), Maquillage (Séduction = 30 si l'on dispose d'une trousse de maquillage).

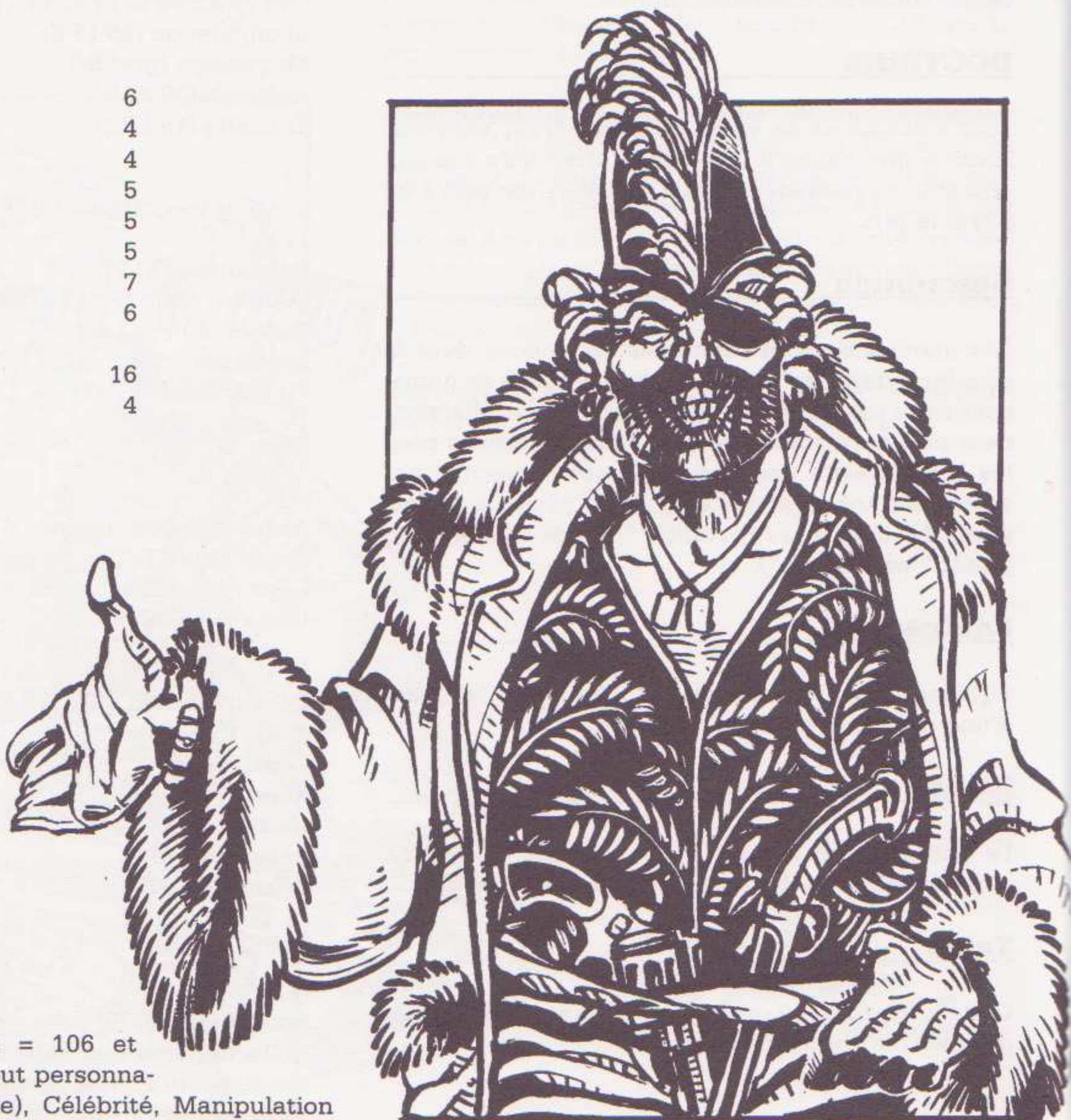
Défauts : Borgne.

But : Pacifiste (40 PP par combat évité).

Équipement : revolver (6 cartouches), 6 cartouches supplémentaires, poignard, 5 boussoles, 15 boîtes de conserve, 5 miroirs, 10 trousse de maquillage, 5 briquets à essence, baskets, pantalon, veste en cuir, chapeau de paille, van (14 cargos, 2 sièges de passagers, 6 points d'armure. Vitesse de pointe : 100km/h. Accélération : +5km/h).

Comportement : le Marchand est un être pacifique et pacifiste même s'il ne rechigne jamais à vendre des armes aux gangs pourtant déjà surarmés. Lorsque la situation tourne au vinaigre, il aime s'entourer de personnages experts en armement, histoire de garder une chance de plus de discuter (en fait, une par calibre pointé sur l'interlocuteur).

Réplique typique : " Vous cherchez pas des mosks ? ".





LES JUSTICIERS

(Juges de fer, Défenseurs de la Foi)

DOCTRINE

En quelques mots : la Terre est remplie de criminels. Il faut les éliminer et faire régner la Loi.

Tout comme les Skins et comme certains Yankees, les Justiciers pratiquent le culte de la personnalité. Ils vénèrent un policier ou justicier célèbre qu'ils considèrent comme un dieu et dont leur " justice " est inspirée. Chaque groupe de Justiciers a donc une justice différente et une définition du criminel également différente. Citons comme exemples de dieu : Judge Dredd, Starsky et Hutch, Space Crusader, Columbo, Lucky Luke, Mac Carthy, Tintin, Mr Réaux, Kojak, Pasqua, Nicky Larson, Harry Calahan, etc.

CITATION : " Go ahead ! Make my day ! " (Devise du grand CALAHAN).

EXEMPLE DE CULTE JUSTICIER : LES FILS DE DREDD

CITATION : " Break the law and we'll break you ! Believe it ! " (The LAW volume 976).

HISTOIRE : ces salopards d'East Meg II, refaisant la même erreur que feu Mad Dog, nous ont envoyé un TAD (Total Anihilation Device) gigantesque. Les lasers de défense de Mega City One n'ont mystérieusement pas fonctionné, sans doute à cause d'un sabotage à la Dalok. Toujours est-il que Mega City One n'est plus que ruines et désolations où errent les Punks et autres vermines. Heureusement que le nouveau chief Judge, le juge Haïne a rassemblé les derniers représentants de la loi afin de purger Mega City One pour que la statue du jugement puisse à nouveau s'élever fièrement.

PRECEPTES : no one escape the law, and we are the law. You can run but you can't hide CREEP !

PANTHEON :

La LOI

Sans loi, c'est le chaos.

COMMENTAIRES : le créateur de ce culte, resté jusqu'ici anonyme, s'est inspiré d'une énorme pile de BD anglaises restées presque intactes, qu'il dénicha dans l'appartement brûlé d'un collectionneur parisien. Il sut appliquer le mythe à ses disciples... presque tous fous, qui ont passé le mot à la génération suivante. Les réactions de ces Justiciers n'obéissent qu'à une logique qui leur est personnelle, tirée d'années de profondes réflexions sur l'univers de Judge Dredd.

DESCRIPTION :

les fils de Dredd sont une vaste tribu de justiciers placés sous les ordres de Chief Judge Haïne. Celui-ci entretient l'illusion qu'il est le remplaçant de Mc Gruder et qu'il est donc le maître de Mega City One. Les Judges passent leur temps à chasser les contrevenants et à les juger sur place. Ils appliquent sans pitié une loi de fer que personne ne connaît (ils rallument les feux rouges avec des groupes électrogènes et arrêtent tous ceux qui les grillent). Leur loi ne comprend qu'une sentence : la mort. Les Judges s'entendent très bien avec les conservateurs qu'ils considèrent comme les survivants de Méga City One mais ont une haine très prononcée pour les Punks qu'ils interpellent souvent afin de procéder à des contrôles d'identité. Malheureusement pour eux, les Punks ignorent l'usage de la carte d'identité.

MUSIQUE : quelques chansons de groupes célèbres, ANTHRAX " I am the law " ou JUDAS PRIEST " Defender of the Faith ".

FOURMIS : les Fourmis sont les rescapées des cités sov. impitoyablement jugées.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Justiciers sont regroupés en tribus nomades qui pourchassent, jugent et exécutent les criminels et tous ceux qu'ils estiment être en dehors de la Loi.

BLASON

Il est souvent représenté par un simple insigne militaire.

TAILLE

10 individus environ.

HIERARCHIE

Les femmes sont traitées comme les hommes mais les justicières sont rares, un peu comme les chevalières, en fait.

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : pas de modification.

Talents de base : Conduite +10, Tir +10, Combat +10.

Talents spéciaux :

(+)

Célébrité (5 PPE, +40 PP)

Histoire (35 PPE, +30 PP)

Lire et écrire (5 PPE, +15 PP)

Pistage (10 PPE)

Tir rapide (10 PPE)

- (-)
- Déguisement (70 PPE)
- Flatterie (50 PPE)
- Maquillage (10 PPE)
- Tricherie (40 PPE)

Défauts :

- (+)
- Code d'honneur (variable, mais +5 PPE)
- Loyal (20 PPE)
- Vieux (20 PPE)

- (-)
- Impulsif (10 PPE, -10 PP)
- Jeune (5 PPE)

Buts :

- (+)
- Courageux (20 PP par prise de risque)
- Guerrier (20 PP par combat)
- Vengeur (1000 PP)

- (-)
- Bon vivant (5 PP par semaine)
- Pacifiste (10 PP par combat évité)

Matériel :

- 1 arme de corps à corps.
- 1 arme de tir de moins de 10.000 francs.
- 1 arme de moins de 1.000 francs.
- 3 objets de moins de 1.000 francs chacun.
- Des vêtements (pas plus de 5 espaces de cuir clouté, de fibre de verre ou d'acier).



ARCHETYPES

Tribu : Justicier
Sexe : masculin

Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	5
Perception	5

Points de vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Prestige	10
Charge	16

Combat	75
Conduite	60
Discrétion	45
Lancer	75
Marchandage	50
Mécanique	50
Premiers soins	50
Repérage	50
Résistance	55
Acrobatie	45
Séduction	55
Tir	75

Talents spéciaux : Pistage (Repérage = 65 uniquement lors d'un pistage).

Défauts : Loyal.

But : Courageux (20 PP par prise de risque).

Équipement : fusil à pompe (10 cartouches), 6 cartouches supplémentaires, épée à deux mains, poignard, bottes, 3 paires de menottes, combinaison en cuir.

Comportement : le Justicier est un individu inflexible et courageux. Il hait les contrevenants et autant le dire tout de suite, 80% des habitants du monde de Bitume sont des contrevenants à ses yeux. C'est un compagnon loyal et serviable tant que l'on ne franchit pas les limites qu'il a fixées.

Réplique typique : " Personne ne peut courir plus vite qu'une balle. Et tu n'es personne ! ".

CHAPITRE 5 : LA FRANCE EN 2026

La France en 2026 est à la fois semblable et dissemblable à celle que nous connaissons. Dissemblable parce qu'elle est, pour résumer, en ruines, et que le climat et la «Grande Folie» ont fait profondément évoluer les modes de vie ; semblable parce que les structures existantes en 1986 n'ont pas changé : rien de neuf n'a été reconstruit. Ni nouvelle ville, ni nouvelle voie de communication... Juste ce que nous connaissons, après 40 ans de destruction.

En 2026, la France a une population globale de 2.500.000 habitants... Plus un nombre indéterminé de Fourmis. En y promenant vos joueurs, vous pouvez utiliser les tables qui suivent, tables représentant la fréquence des tribus et l'état des routes. Ces tables ne sont là que pour vous faciliter le boulot, pas pour vous contraindre. Rien ne vous empêche, au contraire, de choisir le résultat au lieu de le tirer au sort.

Si vous ne savez pas quelle tribu vos joueurs vont rencontrer, déterminez-la en vous aidant de la table suivante :

D100	Tribu	Nombre	Mod.
1-3	Viking	2D6	-60
4-8	Fils du métal	D6	-100
9-11	Punk	2D6	-40
12-14	Confrérie du serpent	D6	-20
15-18	Garagiste	D6	+20
19-24	Guérisseur	D6	+40
25-32	Hell's Angel	8D6	+10
33-37	Skinhead	2D6	-20
38-43	Mercenaire	1	-
44-50	Yankee	3D6	-40
51-53	Justicier	D6	-
54-60	Conservateur	4D6	+30
61-70	Fermier	5D6	+40
71-74	Enfant	D6	-40
75-80	Amazone	2D6	-60
81-90	Indien	2D6	-40
91-00	Marchand	D6	+30

Nombre : nombre de guerriers valides présents dans la tribu. Les non-combattants peuvent quelquefois être aussi nombreux que les guerriers.
 Mod. : malus ou bonus aux jets de Marchandage (et/ou de Séduction) sur un membre de la tribu concernée.

Etat de la région

L'état des routes est variable, allant de la longue route intacte à la piste Hô-Chi Minh après un passage de B-52.

D100	Route	Effets
1-60	Droite	-
61-70	Virage de 15°	Jet de Conduite -5.
71-75	Virage de 30°	Jet de Conduite -10.
76-78	Virage de 45°	Jet de Conduite -15.
79-80	Bifurcation en Y	Jet de Conduite -10*.
81-82	Bifurcation en X	Jet de Conduite -30*.
83-84	Bifurcation en T	Jet de Conduite -30*.
85	Carcasse(s)	Conduite -30.
86	Barricade	Collision (taille : xx-xx).
87	Rochers	Collision (taille : 50)
88-95	Eau ou glace	Jet de conduite -30.
96-99	Sable ou cendre	Jet de conduite -10.
00	Route coupée	Oooooops.

* : jet à réaliser uniquement si le personnage change de route.
 Route : type d'obstacle rencontré.
 Effets : jet de dé à réaliser pour suivre la route sans heurter quoi que ce soit (ou sans quitter la route).

Météorologie

Le temps change vite dans le monde de Bitume et le maître de jeu devra tirer régulièrement sur la table suivante.

D100	Temps	Effets
1-50	Couvert	-
51-70	Pluie	Repérage, Tir et Lancer -5.
71-75	Orage	Discrétion +5, Repérage, Tir et Lancer -50.
76-80	Grêle	Discrétion +20, Repérage -5.
81-85	Tempête	Repérage, Tir et Lancer -50.
86-00	Soleil	-

Temps : type de précipitation.
 Effets : modificateurs à appliquer aux compétences indiquées.

Ces généralités ne sont pas valables pour toutes les régions françaises. Les quelques descriptions qui suivent devraient vous permettre de vous rendre compte qu'il existe, en France, de nombreuses régions très originales.

VIKINGS REICH UBER ALLES

Le nord-est de la France, l'Allemagne et tous les pays nordiques ont été envahis par les Vikings quelques courtes années après la catastrophe. Ces régions sont victimes d'un micro-climat glacial qui en a complètement bouleversé l'écologie. Dans cette région, seule la ville de Strasbourg résiste encore et toujours à l'envahisseur. Les Fourmis interviennent rarement dans ces régions.

BZH FLIBUSTE

La Bretagne a été séparée du continent par une immense faille et est devenue le repère de tous les pirates, corsaires et flibustiers de l'Atlantique (et de la Manche). Les Bretons pillent les quelques bateaux marchands qui naviguent encore et attaquent les villes portuaires. L'île de Bretagne est donc riche mais très dangereuse pour les étrangers, même pour les Fourmis qui n'ont pas de base souterraine dans la région. (Z'avez déjà essayé de creuser dans du granit ?).

CACTUS COUNTRY

Tout le sud de la France sur plus de 200 kilomètres est recouvert d'une couche de sable importante (venue d'Afrique du nord) et est baigné par un soleil quasi permanent. Une flore de milieu semi-désertique s'est développée peu de temps après le changement de climat. Le tout formant un superbe décor très " western "... La grande majorité des tribus se sont ralliées à un des deux camps existants, les blancs et les Indiens. Les Fourmis font ce qu'elles peuvent pour attiser les haines...

CONCRETE JUNGLE

L'île de France a été, avec la Bretagne, la région plus durement touchée par l'apocalypse... Mais, ne pouvant pas revenir à une tradition maritime, elle s'est beaucoup moins bien remise de la catastrophe que la nouvelle île bretonne. L'ex-région parisienne est devenue la région la plus dangereuse de France et les gens qui y vivent sont extrêmement bien équipés et bien entraînés. Il n'y fait pas bon vivre... Les Fourmis se font un plaisir de vendre des armes aux différents partis.

SPAGHETTI SAUCE FOURMI

Le sud-est de la France (et une partie de l'Italie) est entouré d'un immense mur gardé par les troupes d'élite Fourmi. Son but est double : empêcher les habitants de la région de sortir et empêcher les autres de rentrer. Ce qui s'y passe peut intéresser bon nombre de joueurs curieux : c'est là que les Fourmis testent tout leur matériel expérimental (cela peut aller des vaches piégées aux fusils-mitrailleurs à balles incendiaires).

APOCALYPSE FRANCE

Les volcans du Massif central sont entrés en éruption dès le début de la catastrophe. La population fut entièrement détruite et la région se couvrit de jungles épaisses. Le niveau technologique est à peine supérieur à celui du Moyen-Age. Pour certaines tribus extrêmement reculées, la technologie est apparentée à de la magie... Les Fourmis y font de l'expérimentation végétale dans des buts militaires.

RENCONTRES

Durant la partie, un Maître de Jeu correct est amené, il faut le dire, à improviser quelques rencontres pour

mettre un peu d'animation. Les règles ci-dessous lui permettront de pallier toutes les éventualités.

Personnages non joueurs

Un personnage est une entité dirigée par un joueur qui lui donne vie et caractère. Les joueurs ne peuvent diriger à eux seuls de trop nombreux personnages (en général, ils n'en jouent d'ailleurs qu'un). Le maître doit donc faire appel à des personnages non joueurs qu'il dirige lui-même. Les personnages non joueurs (PNJs) suivent les mêmes règles que les personnages dirigés par les joueurs.

Exemple : le chef de la tribu qui accueille les personnages-joueurs est le plus souvent un PNJ.

Les personnages non joueurs mineurs (PNJMs) sont moins détaillés que ceux dirigés par les joueurs.

Exemple : les punks qui attaquent Croc dans l'exemple de création d'un personnage sont des PNJMs.

Les PNJMs subissent des dommages tout comme les personnages. Pour calculer les dommages on emploie la procédure suivante :

- On ne localise pas les dommages mais on ajoute 3 au potentiel destructif de l'arme utilisée (pour représenter les risques de toucher les endroits vitaux).
- Si le PNJM encaisse un nombre de points de dommages supérieur ou égal à son SI en une seule attaque, il doit réussir un jet de Résistance ou mourir sur le coup.
- Dès que les Points de vie du PNJM sont inférieurs ou égaux à son SI, il doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (20-EN) tours.
- Dès que les points de vie du PNJM sont inférieurs à 1, il meurt.
- L'armure est représentée par une seule valeur qui est soustraite à toutes les attaques.

Il peut arriver que les personnages entrent en conflit avec des animaux.

La liste ci-après donne les caractéristiques de divers ennemis non humains. Tous les animaux sont considérés comme des PNJMs.

Nom	PV/RES	ATT	Dom.	Talent	Prot.	R
Rat	4/10	20	D6-5	-	0	6
Cafards	4/10	20	D6-3	Acrobatie (10)	0	2
Chien	12/30	40	D6-1	-	1	4
Loup	16/40	50	D6+1	Repérage (70)	1	7
Ours	36/90	45	D6+2	-	2	3
Serpent	12/30	60	D6-2	Discrétion (60)	1	9
Chat	8/20	30	D6-4	Discrétion (80)	0	8
Vautour	16/40	25	D6	Repérage (70)	1	5
Aigle	12/40	50	D6	Repérage (90)	1	6
Tigre	28/70	60	D6+3	Discrétion (60)	1	6
Lion	28/70	50	D6+2	-	1	5
Hyène	20/50	45	D6+1	Repérage (65)	1	4
Requin	36/90	80	D6+4	Repérage (100)	1	3
Rhinocéros	48/100	50	3D6	Discrétion (10)	3	1
Cheval	24/60	20	D6-2	Acrobatie (75)	1	5
Crocodile	36/90	50	D6+2	-	3	3

PV/RES : le chiffre de gauche indique les points de vie de la créature et celui de droite son talent de Résistance. Le SI d'un animal est égal à ses points de vie divisés par 4.

ATT : talent de Combat de l'animal.

Dom. : potentiel destructif d'une attaque causée par un tel animal.

Talent : type de talent (et valeur) possédé par l'animal.

Prot. : indice de protection apportée par la peau de l'animal.

R : caractéristique de Rapidité.

Cafards : les caractéristiques sont données pour 100 créatures du même type.

Rhinocéros : pour les collisions, le rhinocéros compte comme un véhicule pouvant contenir 10 espaces et qui est équipé d'une pointe d'éventration.

TABLE DE RENCONTRES

Quand des personnages errent sans but sur une route ou dans les ruines d'une ville, le maître de jeu doit réagir rapidement pour que les joueurs ne s'ennuient pas. Il doit lancer toutes les heures de temps fictif un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à 20, les personnages font une rencontre et le maître de jeu consulte la table ci-dessous.

Tribu	Route	Ville	Campagne	Nombre
Amazone	1-5	1-5	1-5	2D6
Punk	6-10	6-15	-	2D6
Skinhead	11-15	16-20	6-10	2D6
Fils du Métal	16-35	21-25	-	D6
Yankee	36-40	26-35	11-15	3D6
Confrérie du serpent	-	36-40	16-20	D6
Garagiste	-	41-50	-	D6
Fermier	-	-	21-35	5D6
Hell's Angel	41-50	51-60	36-40	8D6
Indien	51-60	-	41-50	2D6
Viking	61-75	-	-	2D6
Mercenaire	76-78	61-63	51-53	1
Marchand	79-80	64-65	54-55	1
Conservateur	-	66-75	56-60	4D6
Justicier	81-90	76-80	61-65	D6
Enfant	91-95	81-85	66-75	D6
Guérisseur	96-00	86-95	76-85	D6
Animaux	-	96-00	86-00	D6

Nombre : nombre de combattants rencontrés. Les adversaires peuvent aussi disposer de 3D6 non-combattants.



CHAPITRE 6 : SPECIAL ANNIVERSAIRE

Aucun des textes qui suivent ne sont obligatoires pour bien apprécier Bitume. Certains précisent un point de règle insuffisamment développé dans le jeu de base tandis que d'autres sont complètement optionnels (voire même pas en accord du tout avec le background décrit jusque là) mais qu'à cela ne tienne... Enjoy !

- (I) Optionnel mais OFFICIEL. A utiliser sans modération.
(II) Légèrement en désaccord avec le background original. A utiliser avec précaution.
(III) Totalement délirant. De temps en temps...

PAR JEFF (I)

Casque à pointe et dépôt de gerbe

règles éthico-éthyliques avancées

Si vous les utilisez, ces règles remplacent le système de base que vous avez découvert au chapitre concernant la survie.

Comme certains ont pu s'en apercevoir, l'univers de Bitume a quelques traits communs avec le nôtre. La libation collective à grands coups d'alcool frelaté en est un ! Voici donc un cockt... une recette, pour gérer au mieux les situations où les PJs et les PNJs sont confrontés à la dive boutanche. Sortez les verres et préparez l'Alka-Seltzer !

Fais péter la poire !

Depuis Astérix, on sait que le gaulois aime se réunir en banquets pour fêter bruyamment ses victoires. La cervoise y coule à flots, réchauffant les coeurs et déliant les langues, au nom de la fraternité et des bourrades dans les côtes. Au fil du temps, la pratique s'est banalisée : l'homme moderne picole désormais en toutes occasions... A croire que les victoires sont devenues quotidiennes ! Ancrée dans les moeurs, comme un morpion sur un appareil génital, cette tradition millénaire de beuverie a résisté à la grande catastrophe. Certaines tribus en sont même d'ardents défenseurs, un FAMAS dans une main et un tire-bouchon dans l'autre. Mais que reste-t-il à la cave pour se décrasser le gosier ? Qui se défonce à quoi, vite ? Et dans quel état j'erre ? Faisons le point des pratiques tribalo-socialo-éthyliques post-apocalyptiques.

Nicolas... Il était jardinier, option viticulteur ! (œnologie comparée)

Le problème majeur des personnages de Bitume qui souhaitent se poivrer, c'est de trouver de l'alcool. Comme vous le savez sûrement, le grand cataclysme n'a pas été très clément pour le taste-vin. Au mieux, la Bourgogne produit une infâme piquette ! Mais la vinasse n'effraye pas les doux héros à l'haleine fétide, qui n'hésitent pas à se rabattre sur un grand crû " Alcool à 90° " ou un moelleux millésime " Esso Super sans plomb ". Alors, me direz-vous, que propose le barman ? Rien n'est vraiment buvable dans l'univers de Bitume. Il faut dire que les techniques de production de gnôle ont quasiment disparu et que celles qui subsistent sont très artisanales et approximatives. Si ces boissons n'ont plus de goût, elles sont surtout recherchées pour l'ivresse qu'elles procurent. Mais les producteurs de ces immondes mixtures font tout de même leur beurre. Vos personnages peuvent d'ailleurs se lancer dans la production. En fonction de l'équipement possédé, voici ce qu'ils peuvent obtenir :

pressoir à meule (prix : 5.000 francs) : alcool de céréale, cid' bouché.

Pressoir et barriques/bouteilles (prix : 15.000 francs) : gros plant, rosé de la coopé, gros rouge, champ'.

Fût de fermentation (prix : 20.000 francs) : bière.

Distillerie ambulante (prix : 50.000 francs) : alcool de patate, la poire.

la carte des vins

Dénomination : nom de l'alcool.

Fréquence : difficulté à trouver l'alcool en question.

Prix : prix d'achat au litre, exprimé en francs.

Talents : modificateur à toutes les compétences du personnage (sauf la résistance) pendant les 24 heures qui suivent la consommation de l'alcool. Le bonus accordé par le talent spécial de Résistance à l'alcool doit cependant être ajouté à tous les talents. Effet : effet produit dès le premier litre ingéré.

Séquelles : ce qui se passe, pendant 24 heures, après consommation de cet alcool.

Usage intense : effet permanent produit sur un personnage ayant le défaut Alcoolique et qui consomme régulièrement cet alcool.

Dénomination	Fréquence	Prix	Talents	Effet	Séquelles	Usage intense
Cid'bouché	Rare	40	-20	Diarrhée 1	Diarrhée 2	Absence 1
Bière	Fréquent	50	-20	Faiblesse 1	Gerbe 1	Absence 2
Alcool de céréale	Fréquent	80	-30	Crampes	Diarrhée 1	Perte du goût
Gros plant	Rare	300	-40	Mal de tête 1	Vertige 1	Faiblesse 1
Rosé de la coopé	Rare	290	-40	Mal de tête 1	Vertige 2	Absence 2
Gros rouge	Fréquent	200	-40	Mal de tête 2	Vertige 2	Faiblesse 2
Champ'	Très rare	2.550	-60	Faiblesse 2	Gerbe 1	Absence 3
Alcool de patate	Rare	1.200	-60	Mal de tête 3	Vertige 2	Cécité 1
La poire	Très rare	3.000	-80	Faiblesse 2	Gerbe 2	Folie
Alcool à 90° Sec	Rare	1.000	-80	Faiblesse 3	Gerbe 2	Cécité 2
Alcool à 90° Brut	Très rare	1.800	-80	Absence 2	Gerbe 3	Cécité 1 + folie
Fine Esso	Fréquent	1.000	-90	Absence 3	Coma	Cécité 2 + folie

Tu t'es vu quand t'as bu ?

Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse. C'est bien joli, mais encore faut-il penser aux divers désagréments occasionnés par l'excès de boisson.

Il y a d'abord *le premier effet*. Au bout de quelques verres, sans que le personnage soit forcément KO, son corps malmené se met à réagir. Cet effet est temporaire (jusqu'à 2 heures après ingestion du liquide).

Puis, le lendemain (qu'il se soit évanoui ou non), il doit affronter *les séquelles* de la cuite ; la gueule de bois en résumé. Et cela dure 24 heures avant qu'il n'élimine toutes les toxines !

Enfin, si le personnage en fait un *usage intensif* (environ 1 litre par jour), des effets permanents peuvent voir le jour (au bout de D6 mois).

Tous les effets ci-dessous peuvent être évités avec un jet de Résistance assorti du modificateur indiqué entre parenthèses après chaque effet et de celui accordé par le talent spécial de Résistance à l'alcool. Le stade 2 est toujours assorti d'un modificateur supplémentaire de -10 points. Le stade 3 est toujours assorti d'un modificateur supplémentaire de -25 points.

Crampes (+20) : le personnage est plié en deux par des crampes d'estomac et perd 1 point de vie.

Diarrhée (-) : le personnage court aux toilettes et perd 2 points de vie (stade 1), reste enfermé une heure durant dans les WC et perd 3 points de vie (stade 2).

Faiblesse (-10) : le personnage se sent bien mais un peu mou et perd 1 point de Rapidité (stade 1). Il perd 2 points de Rapidité et 1 point de Perception (stade 2). Il perd 3 points de Rapidité, 2 points de Perception et 1 point d'Endurance (stade 3).

Mal de tête (-) : le personnage a du mal à fixer ses pensées, car on joue du tam-tam sous sa calebasse et il perd 1 point de Précision et de Perception (stade 1). Il perd 2 points de Précision et de Perception (stade 2). Il perd 3 points de Précision et de Perception (stade 3).

Vertige (-20) : le décor tourne autour du personnage. Il perd 1 point d'Agilité (stade 1). Il perd 2 points d'Agilité et 1 point de Précision (stade 2).

Gerbe (+30) : le personnage vomit joyeusement son dernier repas. Il perd 2 points de vie et 1 point d'Endurance (stade 1). Il perd 4 points de vie, 3 points d'Endurance et 1 point de Force (stade 2). Il perd 6 points de vie, 4 points d'Endurance et 2 points de Force (stade 3).

Absence (-20) : le personnage ne comprend pas tout ce qui se passe. Il perd 1 point d'Intelligence (stade 1). Il perd 2 points d'Intelligence et 1 point de Rapidité (stade 2). Il perd 3 points d'Intelligence et 2 points de Rapidité (stade 3).

Cécité (-50) : le personnage est trahi par ses sens, tout devient flou et sinistrement sombre. Il perd 2 points de Perception, 1 point de Précision et 1 point d'Agilité (stade 1). Il perd 4 points de Perception, 2 points de Précision et 2 points d'Agilité (stade 2).

Folie (-80) : le personnage développe une maladie mentale à choisir (par le maître de jeu) dans la liste des folies.

Coma (-50) : le personnage est raid'déf et se vautre, inconscient, sur le sol. Il fait un roupillon de 12 heures et se trimballe un vertige (stade 1) pendant 48 heures en répétant " demain, j'arrête ".

C'est l'apérobic ! A elle la gym, à moi l'tonic !

Chaque tribu a ses valeurs, ses rites. En matière d'alcoolémie, c'est la même chose.

Les Amazones : au lieu de rester sobres, elles ont fait l'erreur de copier cette tare masculine. Mais, pour se rattraper, elles préfèrent consommer de l'alcool " léger " tels que l'alcool de céréale et le cid'bouché.

La Confrérie du serpent : la religion de la Confrérie du serpent interdit l'alcool... Cela résout le problème.

Les Enfants : les Enfants ne boivent pas d'alcool (" ça pique et ça rend bête comme les grands ! ").

Les Conservateurs : avec leur air de ne pas y toucher, les Conservateurs raffolent du Gros Rouge. Après tout, c'est le sang de Jean-Palus, le fils de Dieu ! D'ailleurs, le dimanche, ils doivent en boire un verre en signe de Rédemption. Merci seigneur !

Les Fils du Métal : adeptes de la destruction, les Fils du Métal aiment à organiser des orgies sur les lieux de leurs méfaits. Et une tournée d'alcool à 90° Brut et essence Fine Esso pour tout le monde (" ce qui est bon pour la voiture est aussi bon pour le Fils du Métal ").

Les Fermiers : souvent producteurs, les Fermiers ne dédaignent pas un petit alcool de céréale, du cid'bouché, ou un p'tit alcool de patate les jours de fête.

Les Guérisseurs : même s'ils n'en font pas une habitude, les Guérisseurs s'octroient parfois un petit verre d'alcool à 90° Sec ou Brut, pour un usage purement médical, évidemment !

Les Garagistes : bizarrement, les Garagistes ne sont pas des acharnés du goulot. Ils disposent pourtant de distilleries assez intéressantes, où ils produisent souvent de l'alcool de patate, voire de la poire.

Les Skinheads : gros buveurs de bière, les Skins en consomment en quantité astronomique. Mais ils ne boivent que cela. Certaines tribus de l'est, d'obédience monarchiste, font même du Champ', ce maigre reliquat de vin mousseux, que les chefs des autres tribus skins s'arrachent à prix d'or.

Les Punks : friands de sensations autodestructives, les Punks boivent pour se détruire à petit feu. Ils boivent tout ce qui leur tombe entre les mains et s'imbibent régulièrement d'alcool à 90° (Sec ou Brut) ou de Fine Esso, quitte à se transformer en cocktail molotov ambulant.

Les Yankees : l'alcool crée une dépendance, ce qui va à l'encontre de la liberté, précepte de base des Yankees. mais la chair est faible. De temps à autres, ils se laissent donc aller et s'encaillaient à boire une bouteille de vin (gros plant, rosé de la coopé, gros rouge).

Les Vikings : comme les Skins, les Vikings s'adonnent à la bière dans de grandes beuveries dédiées à leurs dieux.

Les Indiens : ce vieux contentieux autour de " l'eau de feu " à marqué les Indiens à tout jamais, sans compter les traces de religion islamique que traînent (sans le savoir vraiment) certains d'entre eux. Ils ne boivent donc que très rarement de l'alcool et essentiellement de l'alcool de céréale.

Les Hell's Angels : dire que les Hell's sont des ivrognes est un doux euphémisme... Ce sont de véritables éponges. Pour le Hell's de base, il n'existe pas de journée sans alcool et plus précisément sans bière. Mais bon ! Faute de grives, on mange aussi des merles.

PAR CRUC (I)

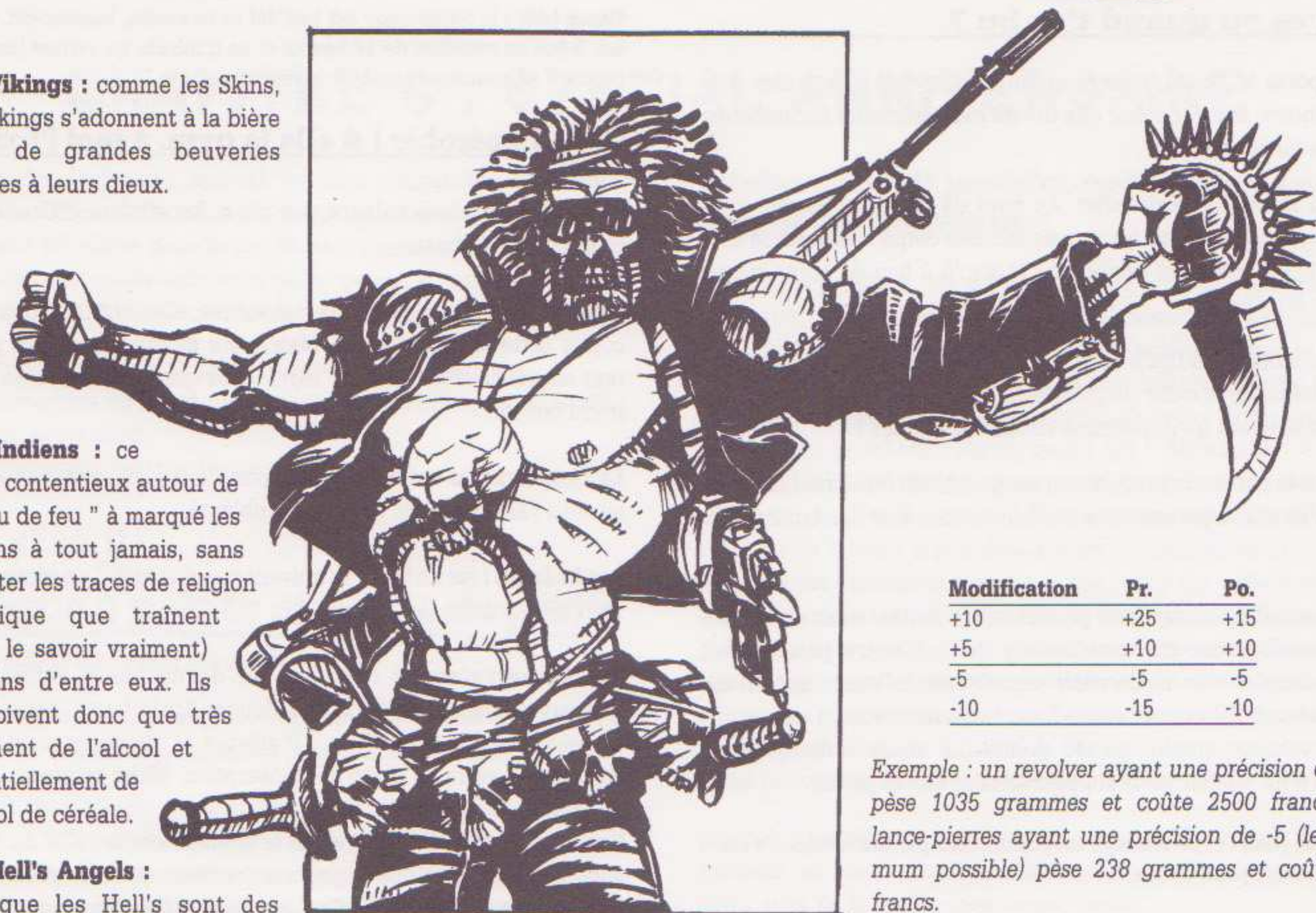
Création d'armes

Ce système est destiné aux joueurs et aux maîtres de jeu en quête de nouvelles armes. Il ne doit pas servir aux joueurs avides de " bonnes armes bien destroy " ou autres Rambomaniacs. En effet il ne fonctionne pas pour toutes les armes et les utilisateurs de ce système devront réfléchir sur les modifications possibles d'une arme existante en tenant bien compte des performances du matériel actuel.

Chaque paramètre qui définit une arme peut être modifié dans les limites indiquées ci-dessous. La plupart des modifications feront varier le prix et le poids de l'arme. On notera donc que Pr.+20 signifie " prix de base plus 20% " ou que Po.-15 signifie " poids de base moins 15% ". Ce pourcentage sera calculé selon le prix d'origine de l'arme et pas celui déjà modifié par les changements précédents. Dans le cas d'une arme de véhicule on considère que les modifications au poids affectent les espaces pris par l'arme dans le véhicule.

La précision

On peut modifier la précision d'une arme de 10 points maximum (en plus ou en moins), sans dépasser +10 ou -10.



Modification	Pr.	Po.
+10	+25	+15
+5	+10	+10
-5	-5	-5
-10	-15	-10

Exemple : un revolver ayant une précision de +10 pèse 1035 grammes et coûte 2500 francs. Un lance-pierres ayant une précision de -5 (le minimum possible) pèse 238 grammes et coûte 190 francs.

Les dommages

On doit d'abord déterminer les dommages maximums possibles avec l'arme à modifier. On calcule ensuite le bonus ou le malus que l'on souhaite lui appliquer et on définit finalement le type de dé(s) et les éventuelles modifications.

Dommages	Pr.	Po.
+25%	+60	+50
+10%	+20	+15
-10%	-15	-10
-25%	-40	-20

Exemple : un lance-flammes cause 5D6 de dommages (maximum 30). On souhaite augmenter de 25% les dommages. Il pèsera 27000 grammes et coûtera 28800 francs. Les nouveaux dommages maximum du lance-flammes donnent 38 points soit (6D6+2).

La cadence de feu

Une arme peut avoir une CDF comprise entre 1/5 et 2. On considère que toutes les armes de corps à corps ont une CDF égale à 1. Si les munitions sont égales à 1, cette valeur représente le temps de recharge. On peut modifier cette valeur d'un maximum de 2 " pas ". Exemple : il y a deux " pas " entre 1/5 et 1/3 ou entre 1/2 et 2.

Nbe. de " pas "	Pr.	Po.
+2	+60	+25
+1	+25	+15
-1	-15	-10
-2	-25	-15

La portée

On peut augmenter ou réduire la portée d'une arme de tir ou de lancer de 10% ou 25% (seulement 10% d'augmentation possible pour une arme de lancer).

Portée	Pr.
+25%	+30
+10%	+15
-10%	-10
-25%	-15

Le poids

Si les modifications ont augmenté le poids au delà d'une limite acceptable ou si une économie est envisageable en augmentant le poids, il peut être modifié comme suit.

Poids	Pr.
+25%	-20
+10%	-10
-10%	+20
-25%	+60

Note : c'est la seule modification qui prend en compte le poids final de l'arme après toutes les autres modifications.

Le nombre de mains

Cette caractéristique est la plus difficile à modifier. On doit d'abord définir s'il est possible de modifier cette valeur. Une arme de 5000 grammes ou plus doit être " 2 ".

Nbe. De mains avant modifs	Nbe. De mains après modifs	Pr.
2	1	+30
1-2	1	-5
1	1-2	+10
2	1-2	+20
1-2	2	-10
1	2	-15

Note : il est possible de fixer une arme sur le bras (noté " 0 "). Le poids maximum est de 1000 grammes. Le coût est modifié comme suit

Nbe. De mains avant modifs	Nbe. De mains après modifs	Pr.
1	0	+20
1-2	0	+25
2	0	+40

Les munitions

A partir du moment où les munitions sont supérieures à 1, le nombre de munitions peut être augmenté sans réelle limite. Dans le cas des armes devant être rechargées à chaque tir, il faut tenir compte de la logique. Il est en effet plausible de créer un bazooka à plusieurs coups mais pas une fronde !

Modification	Pr.	Po.
Augmenter le nombre de munitions	+20	+10.
Par munitions supplémentaire	+2.5	+1.25

Modification	Pr.	Po.
Réduire les munitions	-10	-5
Par munitions en moins	-1.25	-1.25

Note : pour qu'une arme tire en rafales, il faut que les munitions soient un multiple de 10 et que les modifications suivantes soient respectées.

Modification	Pr.	Po.
Tir en rafale	+100	+60
Tir normal (pour une arme qui tirait en rafale)	-40	-50

Armes combinées

On peut combiner deux ou plusieurs armes ensemble. Le prix et le poids sont alors additionnés et modifiés comme suit : Pr.+25, Po.+15.

Défauts

Chaque arme peut être dotée de défauts qui réduisent son prix et/ou son poids.

Fragilité : toutes les armes à feu ont un " seuil de fragilité " (SF) de 0. De plus, certaines armes ont un SF de 9/0 (armes à poudre en général). Il est cependant possible d'augmenter le SF d'une arme. Ceci est aussi valable pour une arme de contact ou de lancer bien qu'elle n'ait pas de SF de base.

SF	Pr.	Po.
SF+1	-15	-10
SF+2	-30	-20
SF+3	-40	-30

La table de " problèmes " est modifiée selon le type d'arme :

D10	Contact/Lancer	A distance
1-5	Arme détruite, pas de dommages	Le coup ne part pas.
6-9	Comme ci-dessus.	Arme enrayée.
10	L'arme touche le personnage qui s'en sert.	Le coup part mal et touche le tireur.

Danger : si l'arme possède un SF non-nul, on peut augmenter le danger en cas de jet sur la table ci-dessus.

Modif au jet	Pr.	Po.	Cas spécial
+1	-10	-5	Pr.-20 et Po.-10 si le SF est supérieur ou égal à 3.
+2	-20	-10	Pr.-40 et Po.-20 si le SF est supérieur ou égal à 3.
+3	-50	-30	Pr.-75 et Po.-45 si le SF est supérieur ou égal à 3.

Recul : si l'arme a une CDF supérieure à 1, le deuxième tir est assorti d'un malus de 25 points. Pr.-15 et Po.-15.

Difficulté d'utilisation : si l'arme est particulièrement complexe, le personnage doit réussir un jet de Mécanique avant chaque utilisation. Si le jet est raté, le personnage ne peut l'utiliser pendant un tour (il peut réessayer au tour suivant). Pr.-10 et Po.-15.

Recul (pour les véhicules) : l'arme est tellement puissante ou mal conçue, que chaque fois qu'elle est utilisée pendant que le véhicule roule, le conducteur doit réussir un jet de Conduite à -(ESPx10) points (ESP : espaces pris par l'arme). Pr.-25 et Po.-10.

Deux personnes : l'arme est difficile à utiliser et doit l'être par deux personnes. S'il n'y en a qu'une, le tireur subit un malus de 90 points au toucher. Pr.-25 et Po.-10.

Avantages

Chaque arme peut être dotée d'avantages qui permettent une utilisation plus aisée ou plus efficace. Le prix et le poids étant presque toujours majorés.

Bipied : l'arme possède un bipied intégré et pliant qui permet d'obtenir plus facilement le bonus " support fixe ". Pr.+10 et Po.+5.

Viseur : l'arme possède un viseur intégré qui s'utilise comme celui présenté dans la liste des accessoires. Prix plus 2000 francs et poids plus 200 grammes.

Viseur I.R. : l'arme possède un viseur infra-rouge qui s'utilise comme celui présenté dans la liste des accessoires. Prix plus 6000 francs et poids plus 300 grammes.

Sangle : l'arme est attachée au personnage par une sangle solide. Il ne peut la perdre en courant ou en étant blessé au bras (quand les dommages dans un bras dépassent le SI). Prix plus 200 francs et poids plus 50 grammes.

Silencieux : l'arme ne fait pas de bruit quand elle est utilisée. Pr.+15 et Po.+5. Les tirs de l'arme sont inaudibles au-delà de 5 mètres.

Démontable : l'arme peut être démontée en plusieurs morceaux pour être cachée ou transportée plus facilement. Quand elle est démontée, on considère que son poids diminue de 25% (le poids dans Bitume représente aussi l'encombrement des objets). L'arme peut être démontée/remontée en 15-IN minutes. Pr.+50 et Po.+5.

Fiable : l'arme (à feu ou à poudre) est très bien construite, elle ne risque pas d'avoir de problèmes (SF nul). Pr.+25 et Po.+5.

Anti-armure : l'arme ne compte que 2/3 de l'armure rencontrée. Exemple : 12 points d'armure comptent comme 8. Pr.+25 et Po.+5.

Anti-personnel : l'arme cause 25% de dommages en plus mais compte l'armure rencontrée comme 1.5 fois supérieure (10 points d'armure comptent comme 15). Les dommages ne sont pas majorés contre les véhicules et bâtiments. Pr.+15.

Dispersant : seulement pour une arme " explosive ". Les dommages sont séparés en D6+2 éclats au lieu de D6. Pr.+5.

Concentré : seulement pour une arme " explosive ". Les dommages sont séparés en D6-2 (min. 1) éclats au lieu de D6. Pr.+15 et Po.+10.

Super-explosif : seulement pour une arme " explosive ". L'aire d'effet est doublée. Pr.+25 et Po.+15.

Construction des armes

Après avoir créé l'arme idéale, vous souhaitez bien sûr l'acquérir. Lors de la création du personnage, il peut être équipé d'une telle arme mais par la suite, il devra la construire ou en proposer les plans à un mécanicien de génie. Un jet de Manufacture d'armes devra être réussi en tenant compte des indications données ci-dessous.

Prix de l'arme	Modificateur	Temps
1-500	+25	1
501-1500	-	2
1501-4000	-25	4
4001-8000	-50	8
8001-15000	-75	16
15001 et plus	-100	32

Modificateur : ajustement au jet de Manufacture d'armes.

Temps : temps passé (en semaines) pour construire l'arme. Si le personnage double la durée il reçoit un bonus de 25 points à son jet.

Note : le maître de jeu doit modifier le pourcentage si l'arme est logiquement conçue et si le personnage possède le matériel nécessaire.

PAR TIMBRE-POSTE (I)

Scenario

En 1986, quelques jours avant la catastrophe, la ville de Poitiers inaugura son fameux Futuroscope. Ce gigantesque parc d'attractions et de connaissance préfigurait "la ville idéale du futur". Chaque bâtiment présentait au visiteur les projets les plus ambitieux de la science qui permettraient à l'homme du XXI^e siècle de s'épanouir pleinement. Manque de bol, la science s'était gourée...

Le futur ne fut pas aussi radieux que ces géniaux visionnaires l'imaginaient alors. Poitiers ne survécut pas au passage de la Comète. Elle fut entièrement ravagée par des secousses sismiques qui détruisirent la totalité des infrastructures. Hiroshima à la française. Le Futuroscope tout neuf résista beaucoup mieux car il était construit sur un éperon granitique. Aussi les rares survivants vinrent-ils squatter le parc et ses environs, délaissant l'ancien site de Poitiers que des émissions de grandes quantités de polluants mortels avaient rendu invivable. La superstition aidant, la région devint tabou. Des légendes se développèrent sur ce lieu maudit où l'on ne survivait pas.

La région avoisinante étant fertile et accueillante, la vie reprit vite ses droits. Les différentes tribus du Futuroscope cohabitèrent aussi pacifiquement que possible dans le monde impitoyable de Bitume.



QUARANTE ANS ONT PASSE

Le site de Poitiers, trop abîmé par la catastrophe, ne permit pas aux Fourmis d'y construire l'une de leurs fameuses fourmilières souterraines. En effet, les bases fourmis ne sont jamais de pures créations. Elles regroupent plutôt des réseaux de galeries déjà existantes qui sont rénovées et dont on condamne les accès. Les Fourmis emménagèrent donc à Nantes et à Tours. Il y a trois ans, le Conseil Scientifique de la fourmilière de Tours décida d'étendre son influence à Poitiers en y créant une base. Grâce à leurs espions, les Fourmis apprirent les légendes qui couraient sur ce lieu et décidèrent d'user des superstitions pour éloigner les "barbares d'en haut" afin de creuser à l'aise. Ce que les Fourmis ignoraient, c'est qu'une tribu de Skins, la Cinquième Colonne, y avait déjà établi son Q.G., utilisant la même ruse pour dissuader les curieux.

La Cinquième Colonne est une petite tribu d'une trentaine de membres, qui vit dans l'obsession permanente de la lutte contre les Fourmis. Ses membres sont originaires de nombreuses tribus différentes, souvent décimées par les Fourmis. Ils ont choisi une ville "non-infestée" pour se réfugier et préparer leurs opérations.

Le colonel Bob Renard est un chef charismatique, auquel tous ses hommes vouent un respect proche du dévouement total. Ancien colonel de la Légion, il a survécu aux heures les plus noires de la «Grande Folie». Il a créé, avec quelques uns de ses camarades, une organisation secrète regroupant toutes les tribus désirant la mort des Fourmis. Leurs meilleurs éléments rejoignirent la Cinquième Colonne. Surentraînés, disciplinés et bien équipés, ils réussirent à repousser la première vague de Fourmis sans trop de pertes. Ayant perdu le bénéfice de la surprise, le deuxième assaut fut plus rude. Une Blitzkrieg d'une semaine se solda par la victoire miraculeuse de la Cinquième Colonne. Soixante commandos fourmis et de très importantes quantités de matériel restèrent sur le carreau sans réussir à venir à bout de cette résistance inattendue.

Ayant échoué par la force, les Fourmis optèrent pour la ruse, élaborant un plan machiavélique. Le Conseil Scientifique de Tours fit enlever quelques membres des tribus du Futuroscope. Il leur administra de nombreux lavages de cerveau et les plongea dans une réalité hypnotique assistée par ordinateur. Il les "reprogramma" pour tuer le colonel Bob, véritable grain de sable dans leur mécanique d'invasion bien huilée. D'autre part, pour pallier à leur manque d'effectif, les Fourmis asservirent les tribus du Futuroscope, les obligeant à construire la fourmilière.

Comme vous l'avez deviné, ce sont vos joueurs qui devront sortir du piège tendu par les Fourmis, pour sauver leur vie et celles de leur tribu.

PROLOGUE SANGLANTE

Les joueurs sont chacun originaires de l'une des tribus du Futuroscope. La vie était belle jusqu'au jour où la Cinquième Colonne débarqua dans la région. Cette ignoble tribu de Skins racistes et psychopathes décida de partir en croisade contre les sarrasins et les métèques. Symboliquement, Poitiers représentait pour eux la résistance à "l'envahisseur cosmopolite et métissé". Mais leur stupidité ne s'arrêta pas là. Ils décidèrent de jeter les bases d'un "grand empire millénaire qui durera mille ans". Leur chef, le colonel Bob qui prétend être le descendant de Charles Martel a déclaré les tribus du Futuroscope impures et lâcha sur elles ses hordes sanguinaires et avides. Les tribus des joueurs s'unirent pour repousser l'envahisseur dément mais, trop faibles et trop mal équipés furent écrasés dans le sang. Le colonel Bob décida de réduire les survivants en esclavage pour bâtir une statue géante de Charles Martel.

Nos héros sont le dernier espoir de leur tribu. Leur seule chance est d'éliminer le charismatique colonel Bob, leader de fait des bouchers sanguinaires de la Cinquième Colonne.

Bien entendu tout cela est faux et vos joueurs ne sont pas vraiment au seuil de l'enfer de la guérilla urbaine, prêts à tenter l'ultime assaut. Rassurez-vous, ils sont tranquillement allongés sur les douillettes tables d'opération du bloc B-89 du Conseil Scientifique de Tours qui leur tritureront les neurones, réduisant une à une leur cellules grises en mou pour chat.

A part ça tout va bien.

APOCALYPSE NOW

Introduction pour les joueurs

Les joueurs sont cachés dans un vieux wagon désaffecté. Leur objectif est un gros bâtiment en briques rouges à 300 mètres sur leur gauche. Il s'agit de l'ancien buffet de la gare de Poitiers qui s'est récemment vu transformé en bunker. Il sert de Q.G. à leur ennemi mortel.

La nuit est tombée depuis longtemps. Bientôt les armes parleront car demain à l'aube, les derniers membres de leur tribu seront crucifiés sur des croix aux formes bizarres devant la statue de Charles Martel. Les joueurs ont découvert une cache dans une cantine sous le wagon, contenant des armes automatiques et des munitions ; ainsi équipés, ils se doivent de stopper le fou.

Le but de cette scène est de faire ressentir aux joueurs une haine viscérale envers le colonel Bob. Il est essentiel pour la suite qu'il apparaisse comme l'ordure la plus pourrie qui soit. Une fois l'opération lancée, vous ne devez plus laisser un instant de répit aux joueurs. C'est une mission suicide. Malheureusement pour nos héros, la partie est perdue d'avance. Vous devez tous les tuer avant qu'ils ne parviennent à leur but. Semez leur parcours d'embûches. Utilisez des tireurs embusqués, des mines, des chiens. A court de munitions, les derniers corps à corps se dérouleront *mano a mano* dans le sang et les tripes chaudes. Vous devez les frustrer de leur victoire au dernier moment. Arrangez vous pour qu'au moins un d'eux atteigne le colonel Bob qui sera, par exemple, en train de torturer la fiancée ou la mère du personnage. Le colonel Bob n'hésitera pas à l'égorger froidement avant de tracter le dernier encore debout.

Après c'est le vide.

RETOUR VERS LE FUTUR(OSCOPE)

Même pas morts

De gros rats noirs réveillent les joueurs. Ils sont dans les ruines d'un hôpital, vêtus uniquement d'une longue tunique verte. De plus, ils sont complètement rasés. Ils n'ont bien entendu aucun souvenir, ni de leur voyage, ni des fourmis. Ils n'ont plus ni équipement, ni arme, ni véhicule. Au loin résonnent de sinistres tambours de guerre et des chants étranges. En sortant, ils tomberont sur une pyramide de têtes réduites ne laissant aucun doute sur l'identité des autochtones : ce sont des cannibales. A moitié nus et sans arme, la fuite semble être la meilleure des solutions. Repérés ou discrets, libre à vous d'organiser la traque. Sachez simplement que les Indiens ont été payés par les dieux intérieurs pour les laisser en vie. Il convient juste de les pister pour les rabattre sur les Fermiers de la Grande Faucheuse. Quand nos héros surgiront, talonnés par la horde de cannibales, les Fermiers mettront les chariots en cercle, dans la plus pure tradition des westerns. Après la première escarmouche, les sauvages emplumés disparaîtront sans demander leur reste, laissant les joueurs entre les mains des Fermiers. Ces derniers leur fourniront des vêtements et quelques informations. Ils viennent de Châtelleraut où toute la population est morte gazée il y a six mois. Ils vont à la foire de Cognac en évitant Poitiers. En effet, il semblerait que de grands malheurs aient frappé cette ville et ses alentours. Ils n'en savent pas plus. Ils offriront aussi aux joueurs de les accompagner à la foire et leur fourniront des provisions. A la fin de la journée, la route de Niort et celle de Poitiers se séparent.

Arrivés sur les lieux, nos héros découvriront le Futuroscope désert mais en bon état. Malheureusement cette première impression sera assombrie par la découverte d'un charnier d'une cinquantaine de corps. Tous les cadavres ont été jetés dans une fosse et recouverts de chaux vive.

S'ils fouillent tout, divers détails pourront les surprendre :

- Des traces de camions se dirigent vers Poitiers.
- D'autres traces très profondes et de plus d'un mètre font penser à des pattes d'oiseaux (ce sont des traces des Bipodes de Combat Rural).
- Il reste des réserves de nourriture (si les joueurs restent plus de douze heures ils verront arriver un camion avec quatre Fourmis militaires et trois civiles venir se ravitailler).

POITIERS

La situation en ville est catastrophique. Les Fourmis utilisent les 150 survivants des tribus du Futuroscope pour terminer leur base dont la construction s'achève.

Elles se servent aussi des tribus des joueurs comme de boucliers humains.

De son côté, la Cinquième Colonne, réduite à 12 membres, attend d'hypothétiques renforts et prépare une action suicide destinée à " mettre la fourmilière sur orbite ". En décodant certains messages fourmis, le Colonel Bob est désormais convaincu de savoir où frapper. Il a choisi pour cible le petit réacteur nucléaire de cette base " nouvelle génération ", au risque de provoquer une catastrophe de plus dans ce monde à peine en voie de cicatrisation.

Si les joueurs foncent tête baissée pour tuer le Colonel Bob, ils trouveront la même cache d'armes avec en plus des lance-grenades. L'attaque aura lieu de la même manière, mais les joueurs gagneront sûrement. Ce qui permettra aux Fourmis de terminer leur base et de lobotomiser tout le monde.

Si les joueurs patientent trop, le Colonel Bob fera tout péter. Les Fourmis, les tribus et les joueurs mourront.

Si les joueurs se rendent compte de la supercherie avant qu'il ne soit trop tard et rejoignent le Colonel Bob et ses hommes, ils devront le convaincre de renoncer à son projet suicidaire. Si tout se passe bien, les joueurs et la Cinquième Colonne libéreront les otages et stopperont l'invasion fourmis. La bombe pourra, par exemple, leur être confiée. A eux l'honneur de mettre le pétard dans la fourmilière. Suite à cet échec, les responsables du Conseil Scientifique de Tours se suicideront ; leurs remplaçants classeront alors le dossier Poitiers.

PAYSAGES ET PERSONNALITÉS

La population du Futuroscope

Lieu de passage de nombreux voyageurs en transit, le Futuroscope abrite de plus, quatre fois par an, une grande foire d'une semaine, attirant plusieurs centaines d'étrangers. Mis à part ces visiteurs épisodiques, huit tribus sédentaires peuplent les vestiges de l'ancien parc d'attractions. Une certaine harmonie règne dans leurs relations, aussi, les chefs de chaque tribu se réunissent-ils en Conseil. Ils choisissent parmi eux le chef du Conseil qui prend le titre de Grand Prédicateur et se charge d'accomplir les rites qui unissent les tribus sous sa charge.

Ces rites consistent à attirer la grâce des dieux du commerce (Pierre et Marie Curie), sur le Futuroscope. Le chef se charge aussi d'entretenir le

tabou qui règne sur le site de l'ancienne Poitiers. Rappelons que les ruines de la ville sont encore contaminées par de nombreux polluants, bien que l'atmosphère n'y soit plus mortelle. Enfin, le Conseil rend la justice et règle les conflits qui pourraient se produire entre les membres des différentes tribus. Les peines les plus graves sont l'exil et la mort.

Les tribus

Huit tribus se partagent l'espace et les alentours du Futuroscope. La description qui suit reprendra le modèle suivant.

Population : nombre de membres.

Type : type de tribu.

Politique : système d'organisation politique de la tribu.

Utilité : rôle économique de la tribu dans la société du Futuroscope.

Possessions : équipement et ressources de la tribu.

Description : caractéristiques générales de la tribu.

les caractéristiques et les talents normaux des membres des tribus décrites ne sont pas donnés : vous devez les créer en tenant compte de la puissance de feu de vos personnages-joueurs.

The law of the west

Population : 12 hommes, 9 femmes, 4 enfants.

Type : Justiciers.

Politique : hiérarchie militaire ; " les rangers du Poitou ".

Utilité : les Justiciers servent de force de police et de protection aux autres tribus du Futuroscope. De plus, ce sont eux qui ont la charge du carburant.

Possessions : la grande station Elf au bord de l'autoroute qui contient encore 20.000 litres d'essence. 3 motos, 2 vans, 2 grandes voitures, 1 camion, 1 bulldozer. Tous les véhicules des Justiciers sont légèrement blindés (3 points) et équipés comme des véhicules de police avec sirènes et gyrophares. Beaucoup d'armement : 5 grenades fumigènes, 5 grenades offensives, 21 poignards, 10 matraques, 3 tronçonneuses, 10 arbalètes, 10 carabines, 3 fusils à pompe, 3 fusils mitrailleurs, 2 fusils de haute précision, 5 pistolets, 2 bazookas.

Description : the law of the west est installée dans la région depuis une trentaine d'années. Originaire de Cactus Country, cette tribu a préféré le calme relatif des coteaux poitevins au désert du sud de la France. Obsédée par la chasse aux Indiens, elle monte des barrages sur l'ancienne autoroute et contrôle le trafic, interpellant d'une manière musclée les contrevenants. Son chef est le général Grand. Tous les membres de cette tribu sont fascinés par le mythe du justicier de l'ouest. Ils cultivent le look et les expressions des pires westerns spaghetti. Tous les Justiciers sont habillés comme des cow-boys du Texas, avec des Stetson et des santiags. Ils arborent tous fièrement l'étoile de Marshall des rangers du Poitou. Leurs idoles sont Chuck Norris et Terence Hill, dont ils possèdent la filmographie complète.

La COFEAP

(Coopérative Ouvrière des Fermiers et Exploitants Agricoles du Poitou)

Population : 37 hommes, 28 femmes, 15 enfants.

Type : Fermiers.

Politique : coopérative agricole. Chaque famille possède des parts de terrain.

Utilité : les Fermiers fournissent des produits frais aux autres tribus. Ils produisent aussi du bois et de la laine. De plus, ce sont des vigneron avertis.

Possessions : les champs exploités par les Fermiers ainsi que 300 têtes de bétail. Une distillerie, 20 fermes, 4 tracteurs, une vendangeuse, 5 grandes voitures, 2 camions, une citerne, très peu d'armement (40 fusils de chasse et quantité de fourches, haches, faux, pioches et 7 tronçonneuses).

Description : la COFEAP est une tribu de Fermiers très organisée et très soudée qui a la charge de produire de la nourriture pour plus de 500 âmes. Grâce aux Garagistes, ils ont eu la chance de remettre en état de nombreux véhicules agricoles. Chasseurs émérites, les Fermiers organisent de grandes battues pour ramener du gibier. De plus, ils ont replanté les vignes depuis une dizaine d'années. Le vin qu'ils produisent sert de monnaie d'échange dans de nombreuses transactions économiques avec d'autres tribus de la région. Le chef de la tribu, le vieux père Marcel, est un homme bon et serviable qui aime le terroir et prétend souvent que " les bêtes sont ben meilleures que les hommes ". C'est lui qui est à l'origine de tous les projets de la tribu. Vêtus simplement d'habits en grosse toile et en laine, les Fermiers de la COFEAP sont pour la plupart chaussés de sabots et portent de grands chapeaux de paille. Ils sont rudes à la tâche.

Les chats noirs

Population : 8 hommes, 8 femmes.

Type : Punks.

Politique : anarchie totale. Y'a pas de leader.

Utilité : les chats noirs n'ont aucune utilité dans le petit monde du Futuroscope. Ce sont des parasites qui ne sont tolérés par les autres tribus que parce que ce sont de bons musiciens et que leurs concerts sont gratuits. A l'époque des moissons ou des vendanges, ils aident les Fermiers en échange de produits frais le reste de l'année. Ce sont les principaux clients de l'hôpital Velpeau.

Possessions : les Punks squattent l'ancienne salle des fêtes du Futuroscope. Ils ont à leur disposition un groupe électrogène qui leur permet d'alimenter leurs nombreux instruments de musique et leur système audio. A part ça, toutes leurs possessions sont dans un état lamentable.



table. Leurs trois Jeeps sont de véritables épaves rouillées avec lesquelles ils font du stock-car sur l'échangeur. Leur armement se résume à 30 cocktails Molotov, 10 grenades incendiaires, 6 crans d'arrêt, 5 arbalètes fixes, 3 arbalètes, 2 fusils à pompe et un lance-flammes. Ils possèdent aussi 5 kilos de poudre noire et de très nombreux feux d'artifice qu'ils utilisent pour les effets spéciaux de leurs concerts.

Description : cette bande de Punks, totalement dégénérée, vit dans un rêve halluciné et délirant. Tous les black miaous sont persuadés que le cataclysme est pour eux la chance de «s'éclater un max». Ils ne vivent que la nuit et organisent, en gros, un concert par mois. Ils passent le reste du temps à composer des chansons et à répéter des morceaux. Ils sont complètement shootés à toutes les substances hallucinogènes possibles, de l'alcool aux champignons verts en passant par l'essence et les médicaments. Leur allure repoussante est encore rehaussée par les tatouages multicolores qui leur recouvrent le corps et les crêtes arc-en-ciel qu'ils portent sur la tête. Une autre de leurs passions est le tag. Aussi, ils ont complètement recouvert les bâtiments du Futuroscope. Leur chef, Big Félix, se prend pour un grand compositeur et " sort " un album par an. Le dernier, " fatal suicide qui te pète à la cefa ", est son plus grand succès. Les chats noirs sont vêtus de cuir et de jeans déchirés et peints. Ils s'expriment dans un langage quasi-incompréhensible et totalement destroy.

L'hôpital Velpeau

Population : 3 hommes, 5 femmes.

Type : Guérisseurs.

Politique : pas de hiérarchie.

Utilité : les Guérisseurs soignent tous ceux qui en ont besoin. Ils ont aussi des compétences vétérinaires.

Possessions : ils utilisent l'ancien dispensaire du parc dans lequel ils ont installé un bloc opératoire et qu'ils ont baptisé l'hôpital Velpeau. Grâce aux richesses accumulées par les autres tribus, ils ont pu réunir de nombreux médicaments. De plus, ils possèdent deux ambulances (van) entièrement équipées. Ils ont aussi de quoi faire une radio et une transfusion. Ils ne sont pas armés mais disposent d'une bibliothèque d'un millier d'ouvrages.

Description : cette petite tribu de Guérisseurs est fort sympathique. Tous ses membres sont de gentils farfelus adeptes des médecines douces. Néanmoins, ce sont d'excellents médecins qui ont beaucoup de pain sur la planche. Leur chef, le docteur Fuca, est partisan des médecines naturelles et n'hésite pas à prescrire du hachisch ou du L.S.D. comme médicaments. Les Guérisseurs sont le plus souvent vêtus de grandes tuniques blanches. Ils sont obsédés par l'hygiène.

L'association Retour aux Vraies Valeurs du Poitou

Population : 38 hommes, 35 femmes, 12 enfants.

Type : Conservateurs.

Politique : comme au XXème siècle... En pire.

Utilité : les Conservateurs se croient très utiles. Ils ont remis sur pieds un service de pompiers, une mairie, une école, une banque, une église, une manufacture de vêtements, un café et trois partis politiques.

Possessions : les Conservateurs occupent le coeur névralgique du parc. Chaque bâtiment a été reconverti en un édifice public, chacun vivant avec sa famille dans " l'institution " dont il a la charge. Le dimanche après la messe, ils se retrouvent pour faire un bingo ou un bridge dans la grande halle du futur qui sert aussi de mairie. Les Conservateurs ont en leur possession un très grand nombre d'objets de toutes sortes, des meubles, du matériel hi-fi, des oeuvres d'art. La manufacture de vêtements leur fournit de nombreuses monnaies d'échange. Ils ont réparé un

camion de pompiers ainsi qu'un corbillard. Ils possèdent aussi un bus de ramassage scolaire et six grandes voitures. Aucun de ces véhicules n'est armé ou blindé. Les hommes vont parfois chasser avec les Fermiers, la tribu possède donc une vingtaine de fusils de chasse parfaitement entretenus.

Description : cette tribu cherche à reconstituer la société bourgeoise de la fin du vingtième siècle. Aussi, ont-ils tenté de rétablir un semblant de démocratie. La tribu est divisée en trois partis politiques : les radicaux, les modérés et les démocrates paliens en référence à Jason Palus, le nouveau prophète. Les débats tournent toujours autour de l'élection du maire. Très croyants, tous les membres de cette tribu prient Dieu et son envoyé, Jason Palus, martyr mort empalé par d'ignobles Skins de César. Ils sont terrorisés par les Punks et par les Hell's, et peu rassurés par toutes les autres tribus. Néanmoins, le statu quo qui règne à Poitiers leur a permis de survivre jusque là. Leur chef, Thérèse-Antoinette-Augustine de la Bouboulette, 69 ans, mène tout son petit monde d'une main de fer. Les grandes décisions de la tribu sont prises par cette maîtresse-femme à l'heure du thé et même son confesseur, le jeune père Gérard, ne peut plus faire changer ses décisions une fois qu'elle les a prises. Les Conservateurs sont vêtus de manière soignée, ils affectionnent les pantalons de velours et les mocassins en cuir. Les femmes portent des bijoux et des manteaux de fourrure pour se rendre à l'usine de vêtements. Les hommes portent chacun la tenue de leur emploi.

Le kolkhoze des soviets épanouis

Population : 13 hommes, 17 femmes, 6 enfants.

Type : Yankees.

Politique : parti unique totalitaire dont tous les membres de la tribu ont la carte.

Utilité : les Yankees ont la charge d'une usine de recyclage de déchets métalliques avec lesquels ils fabriquent des biens de consommation tels qu'outils, ustensiles de cuisine et munitions (plus des carreaux d'arbalète que des balles de mitrailleuse). Ils ont aussi en charge la distillerie de betteraves et de pommes de terre d'où sortent un peu de carburant et beaucoup de vodka. Enfin, ils éditent un journal de propagande : la Garde rouge.

Possessions : les Yankees ne possèdent rien car tout appartient au parti qui, lui, possède tout. C'est à dire les deux usines, en fait la cafétéria et le planétarium du Futuroscope. Dans les sous-sols de la cafétéria se trouve la presse qui sert à imprimer leur canard, ainsi que toutes les archives et le matériel de propagande (tracts, affiches, manifeste du parti). La tribu a aussi à sa disposition 4 camions et un char (avec un canon de char baptisé " les moustaches de Staline "). Les Yankees sont armés de 20 cocktails Molotov, 10 glaives, 10 haches, 10 fusils avec baïonnette et 5 PM.

Description : cette tribu est complètement obnubilée par la révolution prolétarienne. Chaque semaine, la " Garde rouge " exhorte les camarades à la lutte. La fin du grand capitalisme est proche. La tribu tient des réunions secrètes et tente d'infiltrer les autres tribus. Aussi, la nuit, les camarades militants partent-ils en camion coller des affiches dans toute la région, parfois jusqu'à 100 km de Poitiers. Leurs efforts sont vains car plus personne n'a rien à foutre de leurs salades. Néanmoins, ils sont persuadés que des nervis fascistes préparent dans l'ombre le retour de la peste brune. A leur tête, Vladimir Ilitch Prouteau dit " globine " espère un jour convaincre les autres chefs des tribus du Futuroscope de le rejoindre dans sa lutte. Les Yankees sont sobrement vêtus du bleu de travail des ouvriers et chantent à l'usine.

Les metallic brothers

Population : 19 hommes, 8 femmes, 4 enfants.

Type : Garagistes.

Politique : les Garagistes sont une bande de copains.

Utilité : les Garagistes construisent et réparent les véhicules et les équipements technologiques. Ils produisent de l'énergie électrique grâce à leur groupe électrogène. Ce sont des inventeurs qui se sont inspirés de toutes les découvertes présentées dans le Futuroscope pour concevoir des objets et des véhicules originaux.

Possessions : les metallic brothers sont les plus riches de tous. Outre le groupe électrogène et la forge, ils possèdent de nombreux véhicules : 13 motos, 3 voitures de sport, 2 vans, 1 pick-up, 2 dragsters, 3 buggies, 6 grandes voitures, 2 ULM, 6 ailes delta, 1 propulseur dorsal et 1 hélicoptère de transport. Tous ces engins sont équipés, armés et blindés de diverses manières. Mais ils sont tous peints en jaune, rouge et bleu. De plus, les Garagistes possèdent un grand nombre de pièces détachées et des réserves de carburant (8.000 litres). Ils ont récupéré la plupart des composantes techniques du Futuroscope ainsi que toute la documentation. Ils possèdent aussi une antenne radio et des CB. De plus, le commerce très florissant auquel ils s'adonnent leur a permis de se constituer une véritable armurerie : 10 grenades incendiaires, 10 lacrymo, 10 offensives, 20 chaînes de moto, 5 fléaux, 5 poings US, 3 tronçonneuses, 10 arbalètes à répétition, 1 bazooka, 5 fusils à pompe, 5 fusils mitrailleurs avec lance-grenades et 10 pistolets.

Description : les metallic brothers sont de doux illuminés, génies des sciences et de la mécanique qui passent leur temps à concevoir de nouvelles inventions. Ils sont très aimés par les autres tribus. Leur chef, Darty, a institué le contrat de confiance, une sorte de charte qui garantit la coopération entre les tribus. C'est lui qui est à la tête du Conseil. Il gère au mieux chacune des foires, cherchant à recréer autour du Futuroscope une véritable agglomération urbaine, un peu comme c'est le cas à Strasbourg. Les Garagistes sont habillés de combinaisons de cuir. Ils affectionnent les bombers camouflés et se rasent la tête.

Quelques personnages-clé

les caractéristiques et les talents normaux des personnages-clés ne sont pas donnés : vous devez les créer en tenant compte de la puissance de feu de vos personnages-joueurs.

Le colonel Bob

Tribu : Skinhead.

Talents spéciaux : Chance, Combat nocturne, Combat rural, Combat urbain, Commandement, Lire et écrire, Pistage, Résistant, Tir rapide, Spécialisation au fusil mitrailleur, Spécialisation au poignard.

Défauts : Vieux, Cicatrice, Désagréable, Maniaque de la discipline, Code d'honneur (le code de la légion).

Description physique : 1m80, 90 kg. Cet ex-légionnaire au port fier et altier porte sur son visage les traits sévères de la discipline militaire. Il aime se tenir droit, les jambes légèrement écartées, les mains derrière le dos pour l'inspection de ses hommes. Son uniforme impeccable est complété à merveille par des lunettes de soleil et un cigare puant. Vétéran de bien des campagnes au Tchad et aux Comores ou encore en Irak, son visage porte les stigmates de nombreux corps-à-corps victorieux. Il a le nez cassé, les yeux enfoncés d'un bleu d'acier, les cheveux blonds et rasés et la joue droite écorchée d'une longue balafre qui va de l'oreille au menton.

Profil psychologique : militariste dans l'âme, on pourrait le croire résigné, voire entêté, c'est faux. Derrière une forte personnalité se cache un esprit fin, véritable meneur d'hommes et tacticien hors pair. Bob est un dur à cuire. Un teigneux de la pire espèce qui n'abandonne jamais. Il se battra avec ses hommes de manière à infliger les pertes les plus sérieuses possible à ses ennemis.

Équipement : rangers, pantalon de treillis kaki, coquille, parka, gilet pare-balles, mitaines en cuir, béret, badine, lunettes de soleil, cigare, briquet,

boussole, jumelles, deux poignards, deux grenades offensives, pistolet et deux chargeurs, F.M. avec lance-grenades, trois chargeurs, 10 grenades offensives. Grande voiture (4 points d'armure, 4 suppléments au moteur, siège de passager, turbo. Vitesse de pointe : 160km/h. Accélération : +10km/h).

Professeur Mattias D. Wiesman

Fourmi scientifique responsable du projet d'implantation de la fourmilière de Poitiers.

Age indéterminé, 1m68, 60 kg.

Casque et combinaison blindée verte sur le terrain, escorté par 7 Fourmis commando. Sinon, combinaison verte, PM et 3 chargeurs.

Profil psychologique : ambitieux et compétent, Mattias est à la tête du Conseil Scientifique des Fourmis de Tour depuis quelques années. Il a purgé tous ses rivaux et tous ceux susceptibles de le contredire. C'est lui le cerveau de toute l'opération d'implantation dans la région de Poitiers. Dénudé de toute considération pour les animaux d'en-haut, Mattias les voit comme des prédateurs nocifs et dangereux mais sans intelligence. Leur seule utilité étant de constituer de très bons cobayes puisque leur métabolisme se rapproche de celui des humains (pour lui, seules les Fourmis sont humaines). Enfin, l'utilisation des barbares dans les jeux d'arènes permet de distraire les inférieurs (civils et militaires) pour mieux les asservir. Aussi, les défaites inattendues imposées aux Fourmis par la Cinquième Colonne ont-elles fait germer dans le cerveau malade de Mattias le plan que l'on sait. C'est lui qui a conçu le lavage de cerveau spécial et hallucinogène destiné à conditionner les personnages-joueurs. C'est lui aussi qui a décidé de l'extermination des tribus du Futuroscope après usage. Ce fou furieux n'hésitera pas à recourir à toutes les extrémités pour voir son projet aboutir. Il n'admettra jamais la défaite, préférant se donner la mort.

PAR CRAC (II)

LES CRO-MAGS

(ceux qui marchent presque debout, les fils de la montagne qui tonne)

DOCTRINE

CITATION : " Chaque griffe de ton collier représente une qualité, tu ne dois jamais t'en séparer ". (Crão, à son fils Rahan).

HISTOIRE : au début des temps, RAHAN vivait paisiblement dans sa tribu mais les jumeaux maléfiques, PLACIDE et MUZO, déclenchèrent la colère de la montagne qui tonne et il fut le seul survivant. Il fut recueilli par CRAO qui lui offrit son collier de dents de pitbulls. Il vécut de nombreuses aventures et lutta côte à côte avec DOCTEUR JUSTICE, le soigneur du peuple de ceux qui marchent presque debout.

PRÉCEPTES : tu ne dois pas faire confiance à ceux qui utilisent les chariotes du diable ou les bâtons qui tonnent. Jamais tu ne dois te laisser tenter par le côté sombre du repas, celui qui consiste à manger tes frères. Tu deviendrais alors un adepte d'HERCULE, le félin maudit, celui qui grignote dans le noir.

PANTHÉON :

CRAO

Père adoptif de RAHAN, le messie.

RAHAN

Fils adoptif de CRAO. Messie des Cro-mags. A été recueilli par CRAO lorsqu'il était tout jeune et que sa tribu d'origine venait d'être détruite par une explosion de la montagne qui tonne.

DOCTEUR JUSTICE

Le soigneur, le sorcier blanc. Représente tout ce qui porte une blouse blanche et qui soigne les Cro-mags (de nombreux Guérisseurs vivent dans les tribus de Cro-mags)

VINCENTIM LE PETIT FRANC

L'ennemi qui se déplace dans les chariotes du diable.

PLACIDE et MUZO

Ceux qui utilisent les bâtons qui tonnent. Les jumeaux maléfiques.

HERCULE

Le malin, le félin maudit, celui qui dévore ceux qui marchent debout.

COMMENTAIRES : les Cro-mags ne reconnaissent pas toutes les divinités décrites ci-dessus. Certaines tribus sont par trop primitives pour suivre les préceptes du livre divin PI Gagette. Certains sorciers, détenteurs du savoir parcourent le Massif central pour porter le message de paix aux autres tribus de Cro-mags. Certaines tribus de cannibales vénèrent HERCULE plus que tous les autres dieux Cro-mags.

DESCRIPTION : le culte des Cro-mags se déroule le plus souvent dans une grande caverne éclairée par de nombreux feux ou dans une clairière de grande taille illuminée d'immenses brasiers. Les sorciers lisent des passages du livre sain (généralement, chaque tribu possède un exemplaire de PI Gagette) et incitent les membres de la tribu à mimer les scènes décrites. On murmure que certains exemplaires du livre sain sont préservés de la nature hostile par un film transparent et que ces reliques recèlent le secret de moultes prouesses technologiques. Pour la plupart des tribus, une telle relique n'est pas plus palpable qu'un rêve.

MUSIQUE : les Cro-mags n'écoutent pas de musique (pas de moyen de la diffuser) mais en créent eux mêmes. On peut comparer leur musique aux TAMBOURS DU BRONX.



FOURMIS : les Fourmis sont nos amies puisqu'elles n'utilisent ni les bâtons qui tonnent ni les chariotes du diable (les Fourmis ont compris depuis longtemps que le seul moyen d'apparaître de façon sympathique aux Cro-mags est de n'utiliser ni arme à feu ni véhicule à moteur en leur présence).

COMPORTEMENT ET ÉQUIPEMENT

Les Cro-mags sont des tribus primitives qui vivent en particulier au beau milieu du Massif central mais on trouve aussi de petites tribus de ce type dans toute la France. Discrets et relativement peureux quand ils ne sont pas en surnombre, il n'est pas étonnant que presque toutes les autres tribus de Bitume ignorent jusqu'à leur existence.

BLASON

Les Cro-mags ne portent aucun blason. Il est déjà rare qu'ils portent des vêtements.

TAILLE

Entre 50 et 100 individus dans le Massif central. Quelques dizaines de membres dans le reste de la France.

HIÉRARCHIE

Les hommes sont supérieurs aux femmes tant qu'ils sont plus forts qu'elles (ce qui est souvent le cas).

EN TERMES DE JEU

Caractéristiques : Force +2, Endurance +3, Intelligence -3.

Talents de base : Conduite -70, Combat +30, Discrétion +30, Repérage +10, Mécanique -50, Marchandage -20.

Talents spéciaux :

- (+)
- Camouflage (20 PPE)
 - Combat rural (35 PPE)
 - Combat sans arme (15 PPE)
 - Course (5 PPE)
 - Dressage d'animaux (25 PPE)
 - Escalade (10 PPE)
 - Pêche (15 PPE)
 - Pistage (10 PPE)
 - Pose de pièges (20 PPE)
 - Résistant (10 PPE)
- (-)
- Combat motorisé (interdit)
 - Conduite spécialisée (interdit)
 - Conduite sportive (interdit)
 - Construction (40 PPE, +10 PP)
 - Démolition (interdit)
 - Forgeron (60 PPE, +10 PP)
 - Héraldique (20 PPE)
 - Histoire (80 PPE, +15 PP)
 - Lire et écrire (20 PPE, pas de gain de prestige)
 - Manufacture d'armes (80 PPE, +15 PP)
 - Richesse (50 PPE)

Défauts :

- (+)
- Muet (30 PPE)
 - Naïf (30 PPE)
 - Phobie (bangophobie, 35 PPE)
 - Phobie (vroumophobie, 45 PPE)

- (-)
- Aversion envers les animaux (8 PPE)
 - Dandy (5 PPE)
 - Galant (8 PPE)

Buts :

- (+)
- Bon vivant (20 PP par semaine)
 - Collectionneur (variable, mais gain doublé)
 - Guerrier (20 PP par combat)
- (-)
- Fou de vitesse (25 PP par pointe de vitesse, 5 PP par combat)
 - Inventeur (25 PP par invention)
 - Voyageur (1 PP par 20 kilomètres)

Matériel :

- une arme de corps à corps de moins de 500 francs.
- un objet de moins de 300 francs.
- un pagne en cuir.

ARCHETYPE

Tribu : Cro-mag

Sexe : masculin

Force	8	
Endurance	8	
Agilité	4	
Précision	5	
Rapidité	5	
Beauté	5	
Intelligence	2	
Perception	5	
Points de vie	36	
Seuil d'Inconscience	10	
Prestige	7	
Charge	20	
Combat	90	(100)
Conduite	5	
Discrétion	60	(70)
Lancer	65	(75)
Marchandage	30	
Mécanique	5	
Premiers soins	50	
Repérage	60	(70)
Résistance	80	
Acrobatie	55	(65)
Séduction	65	
Tir	50	(60)

Talents spéciaux : Combat sans arme (Combat = 122 lorsque le personnage combat sans arme), Combat rural (les valeurs entre parenthèses ne doivent être prises en compte que si le personnage combat en zone rurale), Résistant.

Défauts : Bangophobe.

But : Guerrier (20 PP par combat).

Équipement : parcmètre, 2 mètres de ficelle, pagne en cuir.

Comportement : le Cro-mag est comme un enfant : il ne connaît ni le bien ni le mal. Il agit d'instinct et n'a aucun a priori sur quoi que ce soit, à part les utilisateurs de bâtons qui tonnent (armes à feu). C'est un imbécile heureux qui compte bien le rester. Il offre son amitié à tous ceux qui en veulent mais si on le trahit, sa vengeance est aussi terrible qu'un de ses célèbres coup de bâton tape dur (son parcmètre).

Réplique typique : " Si toi continuer, homme qui marche debout, toi prendre sur la tête bâton tape dur ".

PAR ALIAS ET CRMC (I)

Et maintenant ils volent

C'est bien beau de posséder un véhicule volant, encore faut-il pouvoir l'utiliser (c'est à dire le piloter). Pour cela, il existe une compétence qui porte le doux nom de Pilotage (on s'y croirait) et qui peut être définie de la façon suivante.

Pilotage (40) : Cette compétence permet au personnage d'utiliser toutes les sortes d'engins volants créés avec les règles qui suivent. On peut aussi acquérir une " Conduite spécialisée " pour un type précis d'engin (qui devient donc un Pilotage spécialisé). Formule de calcul : $(RA+PR) \times 5$. Notons aussi que ce talent est considéré comme (+) pour les Garagistes et (-) dans les tribus suivantes : Vikings, Confrérie du serpent et Conservateurs. De plus, un personnage Acrophobe ne peut posséder ce talent spécial. Ce talent s'utilise totalement comme celui de Conduite mais uniquement pour les véhicules volants.

Un véhicule volant est construit comme n'importe quel véhicule. Il comprend le fuselage, les ailes, le ou les moteurs, le siège du pilote, le train d'atterrissage et les commandes. La petite liste ci-dessous vous indiquera les caractéristiques de base des principaux types d'engins volants (à utiliser comme celles des véhicules roulants).

Nom	Vitesse	Esp.	Prix	Moteur	Man.	Train	Struc.
ULM	100	5	5	1	+20	3/3	3
Autogire	300	6	15	1	+15	2/3	2
Hélicoptère de chasse	400	13	35	1	+10	5/5	8
Hélicoptère de transport	300	35	60	2	-10	15/10	10
Chasseur	500	18	20	1	-	8/5	8
Avion de tourisme	300	16	10	1	+10	6/3	5
Avion d'attaque au sol	500	20	25	2	+5	10/6	10
Avion d'affaire	400	25	20	2	-5	10/6	8
Bombardier léger	400	40	40	2	-10	12/10	12
Bombardier lourd	400	60	100	4	-20	18/18	14

Vitesse : vitesse de base, exprimée en km/h.

Esp. : nombre d'espaces contenus dans la véhicule.

Prix : prix du véhicule, exprimé en millions de francs.

Moteur : nombre de moteurs.

Man. : modificateur aux jets de Pilotage.

Train : nombre de roues / points de vie des roues.

Struc. : nombre de points de structure (utilisés dans les règles qui suivent).

Note : les noms employés ci-dessus ne doivent pas vous faire oublier que tous ces véhicules ont été reconstruits depuis la destruction de la civilisation. Un avion d'attaque au sol n'est pas un A-10 blindé et armé mais un avion qui vole à une vitesse assez basse pour combattre efficacement des adversaires au sol. Et cela même s'il ressemble plus à un fer à repasser qu'au célèbre avion américain.

Les véhicules volants peuvent, comme leurs alter-egos roulants, être équipés d'accessoires dont voici une liste non-exhaustive.

Nom	Prix	TA.
Armure	2500	2
Cargo	500	1
Aérofren	5.000	2
Booster	10000	1
Habitacle	2000	5
Monture sur pivot	1000	3H
Phares	1000	1
Réservoir supplémentaire	2500	3
Siège de passager	500	2
Supplément au moteur	5000	1
Afterburner	125.000	7
ADAV	10.000.000	12H
ADAC	500.000	7H
Siège éjectable	10000	1H
Extincteur	20000	1
Tourelle	2000	5H
Volets larges	25000	2

Prix : prix, exprimé en francs.

TA. : taille, exprimée en nombre d'espaces, pris par l'accessoire (H signifie que ce dernier ne peut être utilisé sur les hélicoptères et les autogires).

Les armures, cargos, habitacles, montures sur pivot, phares, sièges de passagers, suppléments au moteur et tourelles sont utilisés comme les accessoires pour véhicules roulants du même nom.

Aérofren : comparables au freinage accentué des véhicules roulants. Chaque aérofren augmente la compétence de Pilotage du personnage de 15% mais uniquement pour les jets de freinage (pas plus de 2 sur un même engin).

Booster : chaque booster ne sert qu'une fois et augmente, pour un seul tour, l'accélération du véhicule de 100km/h.

Réservoir supplémentaire : augmente la capacité de base (800 litres) de 200 litres. Exception : ULM (20 litres + 10 litres par réservoir supplémentaire).

Afterburner : chaque utilisation de cet accessoire dépense 15 litres de carburant et accorde les mêmes avantages qu'un turbo.

ADAV : Appareil à décollage et atterrissage vertical. Seulement utilisable sur les véhicules à 2 et 4 moteurs.

ADAC : appareil à décollage et atterrissage court. Permet de diviser par deux la distance nécessaire au décollage et à l'atterrissage du véhicule.

Extincteur : chaque système d'extincteur fonctionne 5 fois et permet d'éteindre un incendie en réussissant un jet de Mécanique (pour mettre le dispositif en marche).

Volets larges : chaque accessoire de ce type augmente la manoeuvrabilité du véhicule de 10% (pas plus de 2 sur un même engin).

Nom	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Pr.
Roquette	-	5D6	500/1000	1	2	1	1.000
Bombe (50 kg)	-10	6D6E2	-	1	2	1	5.000
Bombe (100 kg)	-15	10D6E5	-	1	5	1	25.000
Bombe (250 kg)	-20	15D6E10	-	1	12	1	50.000
Bombe (500 kg)	-25	30D6E20	-	1	25	1	2m
Bombe (1.000 kg)	-30	60D6E25	-	1	50	1	10m

Prec. : modification au jet de toucher.

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

Portées : la valeur de gauche représente la portée utile et celle de droite la portée maximale, toutes deux exprimées en mètres.

M. : nombre de projectiles pouvant être tirés sans avoir à recharger. A l'achat, l'arme est entièrement chargée.

TA. : espaces pris par une arme de ce type dans un véhicule.

CDF : cadence de lancer de l'arme (par tour). Exemple : 3 signifie qu'un personnage peut tirer 3 fois par tour. 1/2 signifie qu'une telle arme ne peut être utilisée qu'une fois tous les deux tours.

Pr. : prix de l'arme, exprimé en francs (mais ce terme ne doit jamais apparaître durant la partie) sauf pour " m " qui signifie million.

Les bombes causent toutes des dommages explosifs.

Il ne vous reste plus ensuite qu'à calculer l'accélération et la vitesse maximale (vous utiliserez alors les mêmes formules que pour les véhicules roulants) de votre coucou, ainsi que trois caractéristiques propres aux véhicules volants.

Distance de décollage et d'atterrissage : on utilise simplement la petite table ci-dessous.

Véhicule	Distance
ULM	5
Autogire	2
Hélicoptère	0
ADAV	0
Avion de tourisme	200
Chasseur, attaque au sol	250
Avion d'affaire	500
Bombardier léger ou lourd	1000
ADAC	x0.5

Montée : cette valeur représente le nombre de mètres dont le véhicule peut monter en un tour. Elle est exprimée en mètres et se calcule comme suit :

Montée = vitesse de pointe divisée par 10.

Descente : cette valeur représente le nombre de mètres dont le véhicule peut descendre en un tour. Elle est exprimée en mètres et se calcule comme suit :

Descente = espaces pris par des accessoires fois 15 (minimum 15).

Les déplacements en avions et autres engins volants sont résolus de la même façon que ceux des véhicules roulants. On utilise les mêmes jets de dés dans les mêmes circonstances à quelques différences près. En effet, vous trouverez ci-dessous les tables que vous devrez utiliser pour résoudre les manœuvres entreprises par les personnages équipés d'engins volants. Je me permets simplement de préciser quelques points importants :

vr : tout avion qui se déplace à une telle vitesse décroche (part en vrille) sauf les hélicoptères, les ULMs et les ADAV.

Structure : lorsqu'une valeur est indiquée dans la colonne " Structure ", elle doit être retranchée des points de structure possédés par le véhicule qui tente cette manoeuvre. Lorsque les points de structure sont négatifs ou nuls, c'est la chute (voir plus loin).

Voile : lorsqu'une valeur est indiquée dans la colonne " Voile " ou sous la forme d'un chiffre précédé d'un " V ", tous les occupants du véhicule doivent réussir un jet d'Endurance facile (difficulté : 10) assorti des modificateurs indiqués dans ladite colonne. Un jet raté signifie que le personnage s'évanouit pour 3D6-EN tour(s). Si le pilote s'évanouit, le véhicule chute de son maximum de descente par tour tant qu'il ne reprend pas conscience.

Vrille : le véhicule chute de son maximum de descente par tour jusqu'à ce qu'il touche le sol (pour la dernière fois). On peut tenter de sortir d'un vrille en réussissant un jet de Pilotage avec un malus de 50 points (voir table des manœuvres).

Accélération	Structure	Mo.	Voile	Mod.
1-50	-	-	-	non
51-60	-1	D6	+2	non
61-90	-3	D6+2	+0	-10
91 et +	-5	2D6	-2	-30

Mo. : nombre de points de dommages causés au moteur.
 Mod. : modificateur au jet de Pilotage nécessaire pour que le véhicule ne se crashe pas. " Non " signifie qu'aucun jet n'est nécessaire.

Freinage	Struture	Mo.	Voile	Mod.
1-40	-	-	-	-
41-60	-	-	-	-10
61-80	-1	-	+1	-10
81-90	-3	D6-2	+0	-30
91-100	-5	D6	-2	-50

Mo. : nombre de points de dommages causés au moteur.
 Mod. : modificateur au jet de Pilotage nécessaire pour que le véhicule ne se crashe pas. " Non " signifie qu'aucun jet n'est nécessaire.

Manoeuvre	Structure	Voile	Mod.
Virage à 45°	-	-	-10
Virage à 90°	-1	+0	-25
Virage à 180°	-5	-8	-80
Se placer pour tirer (arme fixe)	-	-	-15
Tonneau	-	+0	-10
Looping	-	-1	-30
Himmelman	-1	-3	-50
Sortir d'une vrille	-D6	-5	-70

Mod. : modificateur au jet de Pilotage.

Que ce soit pour les manœuvres, le freinage ou l'accélération, le jet de Pilotage est modifié selon la table ci-dessous. Tous les effets sont cumulatifs.

Élément modificateur	Mod.
Pluie, cendre, sable	-30
Nuit	-20
Vol sur le dos	-30

Mod. : modificateur au jet de Pilotage.

Vitesse du véhicule au début du tour*	Structure	Voile	Mod.
1-10vr	+10	+6	+90
11-30vr	+6	+5	+80
31-60vr	+4	+4	+70
61-75vr	+3	+3	+60
76-100vr	+2	+2	+50
101-150	+1	+1	+30
151-200	-	-	+20
201-250	-	-	+15
251-300	-	-	+10
301-450	-	-	-
451-550	-	-	-10
551-650	-	-	-20
651-750	-1	-1	-30
751-800	-2	-2	-50
801-850	-4	-4	-90
851 et +	-6	-6	-110

* après modification de début de tour pour les manoeuvres, avant modification pour le freinage et l'accélération.
 Mod. : modificateur au jet de Conduite.

Si le jet est raté, la manoeuvre n'est pas exécutée. De plus, le maître de jeu consulte la table ci-dessous pour savoir si le conducteur perd le contrôle de son véhicule.

D100+vitesse*	Effets
2-200	Rien
201-300	Glissade de 50 mètres
301-400	Glissade de 100 mètres (voile à +2)
401-500	Glissade de 200 mètres (structure -1, voile à +0)
501-600	Vrille (structure -4, voile à -3)
601 et +	Destruction totale

* après modification de début de tour pour les manoeuvres, avant modification pour le freinage et l'accélération.

Glissade : le véhicule volant glisse sur la distance indiquée, dans une direction aléatoire déterminée par le maître de jeu.
Vrille : le véhicule part en vrille.

Atterrissage et décollage : le pilote doit réussir un jet de Pilotage en tenant compte des modificateurs suivants. Un jet raté cause 2D6 points de dommages à toutes les roues du véhicule.

Événement	Modificateur
Aérodrome	+25
Route en bon état	+5
Piste mal entretenue	-10
Surface accidentée	-30

Le combat aérien est très proche de celui qui met en scène des véhicules roulants. Précisons tout de même les quelques points suivants.

Attaque en piqué : un pilote qui veut larguer une ou plusieurs bombes avec plus de précision peut attaquer en piqué. Il doit alors descendre de son maximum par tour pendant un nombre de tours choisi par le pilote. Il bénéficie d'un modificateur de +10 par tour de piqué, mais aura aussi un modificateur de -10 (par tour) au jet de Pilotage nécessaire pour redresser (chaud devant, je tache !).

Attaque en rase-mottes : pour attaquer en rase-mottes, le véhicule volant doit se trouver à moins de 20 mètres du sol. Il se comporte alors presque comme un véhicule roulant. S'il est touché et perd plus de 10 points de dommages (en un tour), le personnage doit réussir un jet de Pilotage avec un modificateur de -20 pour éviter de s'écraser. Si les dommages sont supérieurs à 20, le jet est à -50. Les occupants d'un avion en rase-mottes subissent un modificateur de -10 pour tous leurs tirs (s'ils utilisent leurs armes de poing).

Bombardement : si le pilote veut effectuer un bombardement, il doit réussir un jet de Tir avec les modifications suivantes :
-10 par 500 mètres d'altitude.
+10 en piqué (par tour).

Si le jet est raté, la cible est ratée de 1D6x10 mètres par 100 mètres d'altitude dans une direction aléatoire laissée à la discrétion du maître de jeu.

Attaque sol-air : à moins de disposer d'une arme réellement antiaérienne (très rare), il faut que le tireur réussisse un jet de Tir avec un modificateur de -100 si le véhicule volant se trouve à plus de 20 mètres d'altitude. Le modificateur n'est que de -50 en dessous de cette distance.

Dommages reçus à l'avant

D10	Avion	Hélicoptère
1-2	Moteur	Rotor
3-4	Moteur	Pilote
5	Arme(s)	Pilote
6	Arme(s)	Arme(s)
7	Pilote	Passager(s)
8	Pilote	Structure
9-10	Structure	Structure

Dommages reçus à l'arrière

D10	Avion	Hélicoptère
1-2	Cargo	Rotor
3-5	Cargo	Moteur
6-7	Passager(s)	Cargo
8	Arme(s)	Arme(s)
9-10	Structure	Structure

Dommages reçus sur le côté

D10	Avion	Hélicoptère
1-2	Moteur	Rotor
3	Pilote	Arme(s)
4	Passager(s)	Arme(s)
5	Passager(s)	Moteur
6	Cargo/train	Pilote
7	Cargo/train	Cargo/train
8	Arme(s)	Passager(s)
9-10	Structure	Structure

Dommages reçus sur le dessus

D10	Avion	Hélicoptère
1-2	Moteur	Rotor
3	Pilote	Rotor
4	Passager(s)	Rotor
5	Passager(s)	Moteur
6	Cargo	Arme(s)
7	Cargo	Cargo
8	Arme(s)	Passager(s)
9	Structure	Pilote
10	Structure	Structure

Les tables de localisation fournies ci-dessus sont utilisées de la même façon que celles des véhicules roulants. Deux exceptions : la partie " structure " enlève un point de structure pour chaque D6 de dommages causés à cette localisation et la partie cargo/train touche le cargo (50%) ou les roues (50%).

Les points de vie des nouveaux accessoires sont les suivants (ceux qui ne sont pas indiqués n'ont pas de points de vie et ne sont donc détruits que lorsque l'avion lui-même est détruit).

Accessoire	Points de vie
Rotor	8
Bombe	5
Roquette	2

Un véhicule volant dont les points de structure sont négatifs ou nuls ou dont le(s) moteur(s) ou le réservoir est détruit tombe à sa vitesse maximale jusqu'au choc final qui détruit engin et occupants.

Et maintenant ils flottent

Alors que certains personnages préfèrent le ciel au bitume, certains autres préfèrent le grand large au plancher des vaches. Cette partie des règles leur est consacrée.

Avant de monter dans un bateau pour partir au loin vers de nouvelles aventures, le personnage doit posséder une compétence toute bête mais qui est assez primordiale pour la survie en milieu aquatique. Nous vous décrivons donc un nouveau talent spécial : la Navigation.

Navigation (30) : cette compétence permet au personnage qui la possède de faire fonctionner et de diriger tous les engins flottants. Formule de calcul : (IN+PE)x5. Ce talent est considéré comme (+) pour les Garagistes et (-) dans les tribus suivantes : Vikings, Indiens, Punks, Confrérie du serpent, Conservateurs. Un personnage Hydrophobe ne peut posséder cette compétence. Ce talent s'utilise comme celui de Conduite mais uniquement pour les véhicules flottants.

Un véhicule flottant se construit exactement comme un véhicule terrestre. Le châssis de base comprend la coque, les éventuels moteurs et l'hélice. On peut y monter de nombreux accessoires ainsi que des torpilles (utiliser les mêmes caractéristiques que les roquettes pour avions).

Nom	Vitesse	Espaces	Prix	Coque	Manoeuvrabilité
Hors-bord	120	8	5	10	+20
Yacht	40	100	120	70	-30
Vedette	70	40	40	30	-

Vitesse : vitesse de base, exprimée en km/h.

Espaces : nombre d'espaces contenus dans la véhicule.

Prix : prix, exprimé en millions de francs.

Coque : points de vie de la coque.

Manoeuvrabilité : modificateur aux jets de Navigation.

On peut aussi monter, comme sur les véhicules roulants et volants, des accessoires. En voici une courte liste non-exhaustive.

Nom	TA.	Prix
Armure	1	1000
Cargo	1	250
Fusée	3	5000
Habitacle	5	2500
Monture sur pivot	1	500
Monture sur anneau	3	1000
Phares	1	2000
Pointe d'éventration	4	3000
Protection de l'hélice	2	2000
Réservoir supplémentaire	3	1000
Siège de passager	2	500
Supplément au moteur	1	5000
Tourelle	8	7000

TA. : taille pris par l'accessoire, exprimée en nombre d'espaces.

Prix : prix, exprimé en francs.

Les armures, cargos, fusées, habitacles, montures sur pivot, montures sur anneau, phares, pointes d'éventration, sièges de passager, suppléments au moteur et tourelles s'utilisent comme ceux des véhicules roulants.

Protection de l'hélice : rajoute 10 points de vie à l'hélice qui en possède normalement 5.

Réservoir supplémentaire : rajoute 200 litres à la contenance du réservoir (base : 800 litres).

Il ne vous reste plus ensuite qu'à calculer l'accélération et la vitesse maximale (vous utiliserez alors les mêmes formules que pour les véhicules roulants) de votre coque de noix.

Les règles de déplacement et de combat avec des véhicules flottants sont très similaires à celles utilisées pour les véhicules roulants. On utilise les mêmes jets de dés dans les mêmes circonstances à quelques différences près. En effet, vous trouverez ci-dessous les tables que vous devrez utiliser pour résoudre les manœuvres entreprises par les personnages équipés d'engins flottants (idem pour le combat).

Accélération	Mo.	Mod.
1-30	-	non
31-40	D6	+10
41-50	D6	-
51-60	2D6	-10
61-90	3D6	-20
91 et +	3D6	-30

Mo. : nombre de points de dommages causés au moteur.

Mod. : modificateur au jet de Navigation nécessaire pour que le véhicule n'échoue pas. " Non " signifie qu'aucun jet n'est nécessaire.

Freinage	Mo.	Mod.
1-40	-	non
41-60	D6	-20
61 et +		impossible

Mo. : nombre de points de dommages causés au moteur.

Mod. : modificateur au jet de Navigation nécessaire pour que le véhicule n'échoue pas. " Non " signifie qu'aucun jet n'est nécessaire.

Manoeuvre	Mod.
Virage à 45°	-10
Virage à 90°	-20
Virage à 180°	-40
Eviter un obstacle quelconque	-50
Eviter un véhicule	-60
Se placer pour tirer (arme fixe)	-

Mod. : modificateur au jet de Navigation.

Que ce soit pour les manœuvres, le freinage ou l'accélération, le jet de Navigation est modifié selon la table ci-dessous. Tous les effets sont cumulatifs.

Elément modificateur	Mod.
Nuit	-10
Mer agitée	-40
Tempête	-80

Mod. : modificateur au jet de Navigation.

Vitesse du véhicule au début du tour*	Mod.
1-10	+50
11-30	+30
31-60	-
61-75	-20
76-100	-40
101-150	-50
151-200	-70
201 et +	-80

* après modification de début de tour pour les manœuvres, avant modification pour le freinage et l'accélération.

Mod. : modificateur au jet de Navigation.

Si le jet est raté, la manœuvre n'est pas exécutée. De plus, le maître de jeu consulte la table de dérive pour savoir si le navigateur perd le contrôle de son véhicule.

D100+vitesse*	Effets
2-30	Dérive de 5 mètres
31-50	Dérive de 10 mètres
51-90	Dérive de 15 mètres
91-140	Dérive de 20 mètres
141-200	Dérive de 30 mètres
201 et +	Le bateau se retourne

* après modification de début de tour pour les manœuvres, avant modification pour le freinage et l'accélération.

Dérive : le navire glisse sur la distance indiquée, dans une direction aléatoire déterminée par le maître de jeu.

Dommages reçus à l'avant ou à l'arrière

D10	Bateau*
1-2	Voir " dessus "
3-7	Voir " côté "
8-10	Coque

Dommages reçus sur le côté

D10	Bateau*
1	Passager(s)
2	Navigateur
3	Cargo
4	Réservoir
5	Cargo
6	Moteur
7	Arme(s)
8-10	Coque

Dommages reçus sur le dessus

D10	Bateau*
1	Arme(s)
2	Navigateur
3	Arme(s)
4	Passager(s)
5-7	Moteur
8	Réservoir
9-10	Coque

* : +2 au dé si l'attaque vient de l'eau (11 = coque, 12 = hélice).

Précisons néanmoins quelques résultats de combat :

- Si l'hélice ou le moteur sont détruits, le bateau ne peut plus avancer.
- Dès que la coque ne possède plus de points de vie, le bateau coule en 2D6 tours.
- Si le bateau se retourne, il coule en 3D6 tours.

PAR CRMC ET GREEDYGUT (1)

Quelques données techniques sur les Fourmis

Dans le texte qui suit, je considère comme acquis tout ce qui a été dit sur les Fourmis dans les règles de Bitume.

ÉDUCATION

Dans la société formique, on distingue deux types de Fourmis : les inférieurs (militaires et civils) et les scientifiques.

ÉDUCATION DES INFÉRIEURS

L'éducation d'un inférieur dure trois ans, de 6 à 9 ans. L'inférieur est mené au centre d'éducation à 6 ans et en sort tous les trois mois pour une période de vacances elle aussi égale à trois mois.

L'éducation se passe en deux phases : pendant 90% du temps, l'inférieur suit des cours, équivalents aux cours donnés en 1986. Pendant les 10% restant, son esprit est façonné à l'aide de nombreux lavages de cerveau. Après ces trois ans, les inférieurs reviennent chez eux et commencent à travailler dès l'âge de 14 ans. Ils sont quatre par classe.

ÉDUCATION DES SCIENTIFIQUES

L'éducation des supérieurs est beaucoup plus longue puisqu'elle dure sept ans. Elle comporte aussi des lavages de cerveau, mais est beaucoup plus poussée scientifiquement. Cette période d'éducation comporte une phase d'enseignement général qui dure trois ans, et quatre ans de spécialisation. Les supérieurs n'ont qu'un mois et demi de vacances pour trois mois d'éducation, mais un petit lavage de cerveau leur fait comprendre que c'est pour leur bien. Les élèves sont deux par classe, voire un seul, pour les quatre ans de spécialisation.

MENTALITÉ

MENTALITÉ DES INFÉRIEURS

Les civils et les militaires sont dominés par les scientifiques. Toutes les Fourmis de ce type sont très gentilles et ne refuseront jamais d'aider quelqu'un d'autre, sauf, bien sûr, un " animal " de la surface (en effet elles considèrent les " barbares d'en haut " comme des animaux qui ne servent qu'aux expériences des scientifiques et aux combats d'arènes).

Cela dit, il faut bien comprendre que les Fourmis ne sont pas tout à fait débiles, simplement conditionnées pour être aussi efficaces que possible. Elles acceptent le système dans lequel elles vivent car, d'une part, elles ne se rendent pas compte du rôle joué par les scientifiques et, d'autre part, n'envient pas du tout la vie de " ceux d'en haut ".

MENTALITÉ DES SCIENTIFIQUES

Les scientifiques sont nettement plus froids et nettement moins gentils que les civils ou les militaires. Ils sont les seuls à posséder science et culture et dominant les deux autres types de Fourmis. Ils considèrent les civils et les militaires comme des esclaves, mais se gardent bien de les maltraiter physiquement.

Ce sont les scientifiques qui s'occupent de l'éducation des enfants, pas par vocation, mais simplement pour contrôler le cerveau des inférieurs dès leur plus jeune âge.

VIE

VIE DES CIVILS

Les civils travaillent quatre heures par jour, de 10 à 14 heures (les Fourmis ont gardé le système de mesure du temps de 1986). A partir de 14 heures, les civils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Généralement, ils rentrent chez eux, où ils prennent un repas sous Cellophane qu'un militaire a livré vers 13h30 pendant qu'ils travaillaient.

Il finissent de manger vers 14h30 et deux possibilités s'offrent à eux : soit rester chez eux à regarder des dessins animés avec leurs lecteurs de vidéodisques, soit aller dans une salle de jeux s'abrutir tout l'après-midi sur un jeu vidéo.

Ils reviennent le soir vers 19 heures, où un autre plateau repas leur a été livré vers 18h30. Ils mangent, puis retournent à la salle de jeux, ou regar-

dent encore des dessins animés jusqu'à 22 heures, heure à laquelle ils se couchent.

Les scientifiques organisent de temps en temps (une fois par mois) des combats d'arènes qui distraient les inférieurs et les récompensent de leur travail.

Les civils admirent les scientifiques car ne les voyant jamais dans les salles de jeux, ils pensent que ceux-ci passent leur temps à travailler.

VIE DES MILITAIRES

Comme pour les civils, les militaires travaillent quatre heures par jour, mais avec des horaires différents. Ces horaires varient d'une semaine à l'autre selon un cycle strict :

Semaine	Horaires
1	0-4 heures
2	4-8 heures
3	8-12 heures
4	12-16 heures
5	16-20 heures
6	20-24 heures

Le travail d'un militaire consiste soit à la surveillance d'une salle de jeux, ou du dépôt d'armes, soit faire régner l'ordre, ce qui veut dire patrouiller dans les couloirs où il ne se passe jamais rien !

Comme les civils, les militaires sont totalement libres en dehors de leurs heures de travail. Leurs repas sont les mêmes que ceux des civils.

VIE DES SCIENTIFIQUES

Les scientifiques n'ont pas d'horaires fixes et il leur arrive souvent de travailler un ou deux jours de suite dans leurs laboratoires pour ensuite prendre une ou deux semaines de vacances s'ils sont fatigués. En fait, ils ne sont pas obligés de travailler, mais leurs expériences les passionnent.

Les scientifiques travaillent soit chez eux, soit dans les labos. Chaque scientifique possède dans son appartement un terminal relié par modem à l'ordinateur central de la ville. S'il arrive à un scientifique de rencontrer un inférieur, il se conduira très gentiment avec lui, bien que ce soit en toute hypocrisie. Les scientifiques ne passent pas leur temps libre à s'abrutir avec les jeux vidéos mais passent de longues heures à pratiquer wargames et jeux de rôles.

TYPES DE FOURMIS

Chaque Fourmi naît et est éduquée pour remplir un rôle bien précis dans la ville. Ses caractéristiques physiques, psychiques, ainsi que ses talents dépendent de ce rôle.

Fourmi civile

FO :3	AG :7	RA :5	EN :2
IN :5	BE :9	PR :6	PE :5
SI :2	PV :8	CH :7	
REP :50	DIS :20		
RES :25	COM :05		

Les civils sont vêtus de combinaisons de tissu blanc et de petites chaus-sures blanches. Ils ne sont jamais armés.

Fourmi militaire (garnison)

FO :4	AG :7	RA :7	EN :4
IN :5	BE :8	PR :7	PE :7
SI :4	PV :16	CH :12	

TIR :80	RES :40
LAN :60	DIS :30
REP :70	COM :15

Les militaires sont vêtus entièrement de rouge. Ils ont un casque en plastique dur, et une combinaison de plastique souple. Ils portent des rangs. Ils sont armés d'un pistolet mitrailleur avec viseur. Ils disposent de 2 chargeurs supplémentaires et de 2 grenades lacrymogènes.

Fourmi militaire (commando)

FO :6	AG :6	RA :9	EN :6
IN :6	BE :7	PR :9	PE :9
SI :6	PV :24	CH :18	

TIR :90	RES :60
ACR :70	LAN :75
CON :50	REP :80
DIS :40	COM :25

Les commandos se déplacent toujours en groupe de sept. Ils sont vêtus comme les militaires normaux, mais sont armés différemment. Le groupe se compose de quatre commandos normaux, un tireur d'élite, un grenadier et un commando CA (antichar). Chaque commando normal est équipé d'un fusil-mitrailleur, deux chargeurs supplémentaires et deux grenades offensives. Le tireur d'élite dispose seulement d'un fusil de haute-précision. Le grenadier dispose d'un fusil-mitrailleur équipé d'un lance-grenades et de cinq grenades de chaque type (offensive, défensive et incendiaire). Le commando CA dispose d'un bazooka, d'un revolver et de cinq obus.

Fourmi scientifique

FO :2	AG :6	RA :8	EN :2
IN :10	BE :10	PR :9	PE :10
SI :2	PV :8	CH :6	

REP :80	TIR :70
MEC :95	PRE :95
MAR :95	DIS :50
RES :20	COM :05

Les scientifiques sont vêtus comme les civils, mais leurs combinaisons sont vertes. Ils ont toujours sur eux un pistolet mitrailleur et sont souvent accompagnés de deux ou trois militaires (garnison) quand ils se déplacent hors de leurs laboratoires.

VILLE

Les villes de Fourmis sont entièrement climatisées. Il fait 19 degrés dans les couloirs et 22 dans les salles. Les scientifiques peuvent régler la température des labos et de leurs appartements comme ils le souhaitent.

L'alimentation en électricité est assurée par des turbines hydroélectriques qui fonctionnent sur les cours d'eaux à proximité des villes.

Le plafond des villes est recouvert de projecteurs holographiques recréant un ciel bleu, ensoleillé ou une nuit étoilée selon la période de la journée.

Il n'y a pas d'espace vert dans une ville fourmi.

Tous les bâtiments sont de même couleur blanc cassé pour les murs et gris pour le sol.

Habitation des civils : chaque habitation de ce type couvre une superficie de 100m2 et abrite trois civils.

Habitation des militaires : chaque habitation de ce type couvre une superficie de 50m2 et abrite un seul militaire.

Habitation des scientifiques : chaque habitation de ce type couvre 100m2 et abrite un seul scientifique.

Salle de jeux : chacune des quatre salles de jeux de la ville est ouverte 24 heures sur 24. Elle comporte quarante trois jeux vidéos (avec sièges incorporés), un bar et un atelier pour l'entretien des machines. De plus, l'atelier abrite à tout moment trois jeux en état de marche pour pouvoir remplacer immédiatement un jeu qui tomberait en panne.

Magasins : les magasins sont ouverts huit heures par jour, de quatorze à vingt-deux heures. Deux groupes de deux civils s'en occupent. Le premier groupe travaille de quatorze à dix-huit heures, le deuxième de dix-huit à vingt-deux heures. Les marchandises sont bien sûr gratuites.

Dépôt de munitions : le dépôt est gardé en permanence par quatre militaires (commando). Il contient (en général) :

100 fusils-mitrailleurs
50 pistolets-mitrailleurs
250 chargeurs de PM
750 chargeurs de FM
150 grenades offensives
150 grenades défensives
25 grenades lacrymogènes
75 grenades incendiaires
15 bazookas
75 obus de bazookas

Bâtiment des scientifiques : tous les bâtiments scientifiques diffèrent d'une ville à l'autre, selon l'intérêt des scientifiques en place.

Arènes : c'est là que les Fourmis méritantes (et inférieures) viennent se distraire en regardant les " barbares d'en haut " combattre à mort avec toutes sortes d'armes. C'est aussi là que les scientifiques testent les résultats des différentes greffes sur les humains.

TECHNIQUE

CHIMIE

Les scientifiques concentrent leurs recherches sur la plastochimie et sur la chimie des polymères. En effet, la plupart des habitations sont faites en acier ou en Solvacyne D. Ce polymère est très rigide et possède la propriété d'absorber tous les chocs tout en se déformant très peu. De plus, la fabrication de la Solvacyne D est simple et nécessite peu de moyens.

ÉLECTRONIQUE

Les systèmes électroniques sont très élaborés. Les Fourmis possèdent, par exemple, des appareils permettant de relever les empreintes vocales d'une personne à l'entrée de certaines portes. Des systèmes d'autodestruction sont branchés sur toutes les armes et véhicules. Le déclencheur est implanté dans le cerveau de l'utilisateur et le matériel explose (pas de dommages aux personnages qui se trouveraient à côté) si l'utilisateur

meurt. Les Fourmis sont aussi passées maîtresses dans l'art de la miniaturisation. Le dispositif d'autodestruction, par exemple, est une plaque de 1.2x0.5x0.3 centimètres.

COMMUNICATION

Les villes sont toutes reliées entre elles par des visiophones. Il n'y a que deux visiophones par ville et ils ne servent qu'aux scientifiques. Ils se trouvent au rez-de-chaussée du bâtiment des scientifiques mais sont rarement utilisés car les Fourmis n'ont que peu de choses à se dire. Les ordinateurs sont reliés entre eux par modem ainsi qu'aux ordinateurs des autres villes.

ROBOTIQUE

Les robots sont partout présents dans l'industrie et la recherche des Fourmis. En effet, toutes les chaînes de montage sont mécanisées pour faciliter la vie des civils. Le travail de ceux-ci ne consiste alors qu'en la surveillance des chaînes et leur maintenance. Les dispositifs de défense des villes peuvent aussi être considérés comme des robots, bien qu'ils ressemblent plus à des tourelles intelligentes qu'à des êtres de métal.

ARMEMENT

L'armement des Fourmis n'a presque pas évolué depuis 1986. En effet, les scientifiques ont jugé qu'il n'était pas utile de fabriquer de nouvelles armes pour combattre " ceux d'en haut ". Les seuls progrès accomplis dans le domaine de l'armement sont la précision des armes à feu et l'apparition des armures en plastique, à la fois très légères et très résistantes.

MATÉRIEL

Armure de plastique : voir description des Fourmis dans les règles du jeu.

Armes à feu : les armes à feu des Fourmis ne peuvent s'enrayer en utilisation normale et toutes voient leur caractéristique de Précision majorée de 10%.

Protection des entrées : toutes les issues des villes de Fourmis sont protégées par des robots en forme de tourelles télescopiques. Ils tirent sur tout être vivant s'approchant à moins de 20 mètres de l'entrée. Leur talent de Tir est de 90 (ne pas oublier les bonus de " support fixe ") et leur Rapidité est égale à 9. Chaque porte est protégée par 2 lance-flammes, 2 mitrailleuses lourdes et 2 canons à tir rapide. Chaque arme est protégée par 25 points d'armure et est considérée comme un obstacle fixe (xx-xx) pour les collisions.

Véhicules : les Fourmis peuvent utiliser tous les véhicules, armes et accessoires qu'utilisent les " barbares d'en haut ". De plus, en cas de guerre, elles disposent de matériel bien plus efficace.

Nom	Vit.	Esp.	Pn.	Man.
Bipode de combat	20	20	-20	15/2
Aéroglesseur	180	25	+10	30/1
Blindé à 6 roues	100	40	-10	20/6

Vit. : vitesse de base du véhicule.

Esp. : nombre d'espaces disponibles pour y installer armes et accessoires.

Pn. : le chiffre de gauche indique la somme de points de vie d'un pneu et le chiffre de droite le nombre de pneus.

Man. : ajustement au jet de Conduite du conducteur d'un tel véhicule.

Le bipode de combat a une vitesse maximale d'au moins 10km/h. Il ne subit pas de malus hors des routes.

Accessoires pour véhicules

Armure de plastique : chaque armure correspond à 2 points de protection.

Ordinateur de conduite : cet appareil ajoute un bonus de +20 à la manoeuvrabilité du véhicule.

Ordinateur de visée : un accessoire de ce type n'est valable que pour une seule arme. Sa précision est alors majorée de 20 points.

VIVISECTION

Les Fourmis utilisent les " barbares d'en haut " pour des expériences de vivisection assez étranges. Elles greffent des armes et des accessoires sur leurs victimes. Les quelques humains qui résistent à ces greffes deviennent de vrais monstres de combat.

Grefe	Dif.	Dur.	TA.
Armure	-60	2	1
Lance-flammes	-100	1	4
Arme à feu	-70	2	2
Lance-acide	-100	1	4
Oxygène	-80	1	2
Exosquelette	-70	3	5
Prothèse bras	-	6	x
Prothèse jambe	-	6	x
Prothèse oeil	-40	4	x
Prothèse oeil-IR	-50	4	x

x : la prothèse remplace une partie détruite.

Dif. : ajustement au jet de Résistance que le malade doit réussir pour que la greffe prenne.

Dur. : période (exprimée en semaines) au bout de laquelle un jet de Résistance est nécessaire pour savoir si la greffe est réussie. Si le jet est raté, le personnage tombe dans le coma. Il meurt au bout de 1D6 heure(s) si la prothèse n'est pas enlevée par un scientifique-Fourmi dans ce laps de temps.

TA. : taille minimum de la partie sur laquelle doit être placée la greffe.

Armure : la partie ainsi protégée gagne 4 points de protection.

Lance-flammes : un petit lance-flammes est implanté dans le corps. Le porteur peut l'utiliser en crachant des flammes par la bouche. Tout jet de toucher se terminant par 0 implique un mauvais fonctionnement et la mort du porteur. Il peut être rechargé par un scientifique-Fourmi avec un jet de Mécanique à -20 points, un échec impliquant la mort du patient.

Prec. : -

Dom. : 3D6E1

Portées : 1/2 mètres

CDF : 1

M. : 5

Arme à feu : une arme est implantée dans le corps du porteur. Elle peut être rechargée par une Fourmi avec un jet de Mécanique, un échec impliquant la mort du patient.

Prec. : -10

Dom. : D6+1

Portées : 5/10 mètres

CDF : 1

M. : 10

Lance-acide : un lance-acide est implanté dans le corps du porteur. Il peut l'utiliser en crachant de l'acide par la bouche. Tout jet de toucher se terminant par 9 ou 0 implique un problème et la mort du porteur. L'arme peut être rechargée par un scientifique-Fourmi avec un jet de Mécanique à -40 points, un échec impliquant la mort du patient.

Prec. : +10

Dom. : 4D6

Portées : 1/2 mètres

CDF : 1

M. : 4

Oxygène : le personnage a le nez et la bouche fermés. Il respire à l'aide d'un réservoir d'oxygène implanté dans le corps. Il peut rester 48 heures sans être rechargé et peut donc survivre dans des endroits privés d'air. Une Fourmi peut recharger le réservoir avec un jet de Mécanique, un échec impliquant la mort du porteur.

Exosquelette : si l'exosquelette est placé sur un bras, la Force du personnage est augmentée de 2 (même au dessus de 10). S'il est placé aux deux bras, la Force est augmentée de 3. S'il est placé aux deux jambes, la vitesse de course est doublée et le talent d'Acrobatie est augmenté de 25 points. L'énergie nécessaire au fonctionnement de l'appareil est fournie par deux petites batteries qui permettent une utilisation continue pendant 12 heures.

Prothèse bras/jambe/oeil : ces appareils annulent les malus occasionnés par la perte de la partie concernée.

Oeil-IR : un personnage ainsi équipé ne subit aucun des malus dus à la nuit.

COMMANDOS

Tout déplacement de Fourmi à la surface est appelé un commando, même si les Fourmis qui en font partie sont des militaires de garnison ou des scientifiques. Pour aller vite et loin, les Fourmis utilisent de nombreux types de véhicules :

VTB (Véhicule de Transport Blindé)

Châssis : blindé à six roues.
Espaces : 40.
Vitesse max : 100.
Accélération : +5.
Manoeuvrabilité : +10.
Armure : 30 (plastique).
Armement : mitrailleuse lourde en tourelle.
Accessoires : 6 sièges de passagers, ordinateur de conduite et de visée.

Ce véhicule est utilisé pour transporter un groupe de combat jusqu'au lieu de l'affrontement éventuel.

VCB (Véhicule de Combat Blindé)

Châssis : blindé à six roues.
Espaces : 40.
Vitesse max : 100.
Accélération : +5.
Manoeuvrabilité : -10.
Armure : 24 (plastique).
Armement : canon de char en tourelle.
Accessoires : ordinateur de visée, siège de passager.

Ce véhicule est utilisé comme arme de support pour les groupes de combat agissant en ville.

LM (Laboratoire Mobile)

Châssis : blindé à six roues.
Espaces : 40.
Vitesse max : 100.
Accélération : +5.
Manoeuvrabilité : -10.
Armure : 34 (plastique).
Accessoires : 6 sièges de passagers, un habitacle, 6 cargos.

Ce véhicule est utilisé pour transporter un groupe de combat et un scientifique.

BCR (Bipode de Combat Rural)

Châssis : bipode de combat.
Espaces : 20.
Vitesse max : 10.
Accélération : +5.
Manoeuvrabilité : -
Armure : 12 (plastique).
Armement : deux mitrailleuses normales synchronisées sur pivot avant.
Accessoires : ordinateur de conduite, siège de passager.

Ce véhicule est utilisé comme arme de support pour les groupes de combat agissant en milieu rural.

VRI (Véhicule Rapide d'Intervention)

Châssis : aéroglisseur.
Espaces : 25.
Vitesse max : 250.
Accélération : +25.
Manoeuvrabilité : +30.
Armure : 4 (plastique).
Accessoires : 6 sièges de passagers, 15 suppléments au moteur, ordinateur de conduite.

Ce véhicule est utilisé pour transporter rapidement un groupe de combat.

THE END

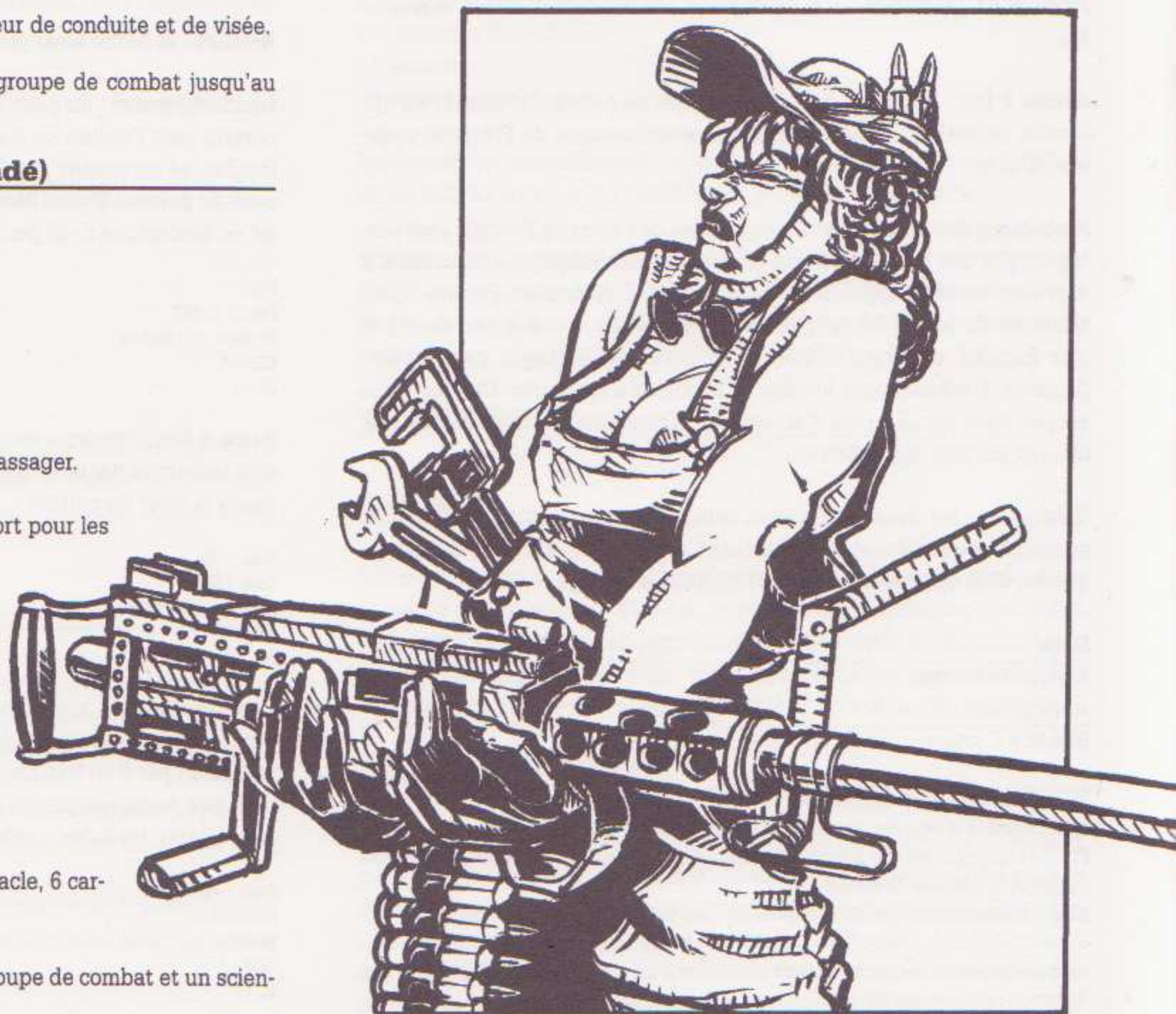
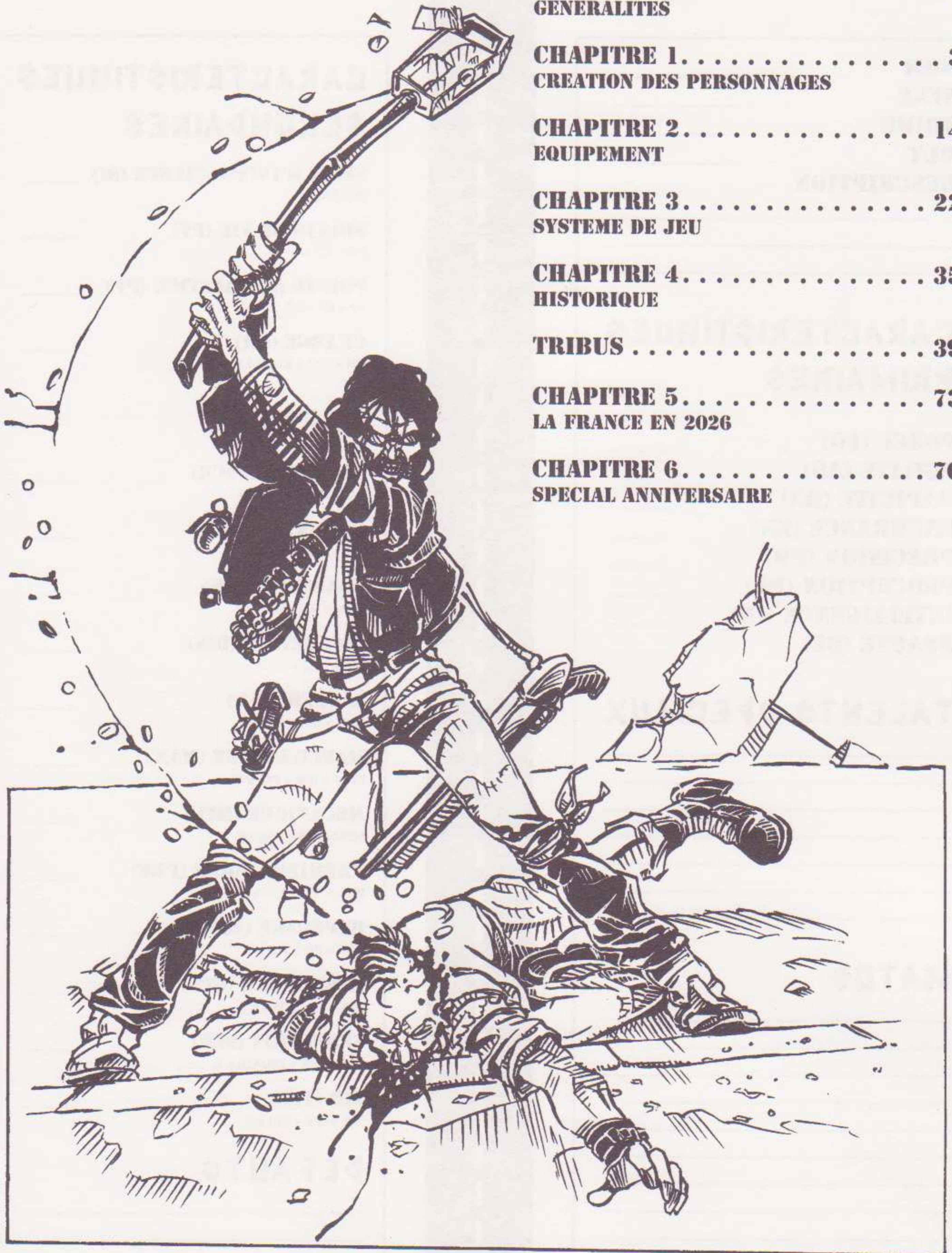


TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 0.	2
GENERALITES	
CHAPITRE 1.	3
CREATION DES PERSONNAGES	
CHAPITRE 2.	14
EQUIPEMENT	
CHAPITRE 3.	22
SYSTEME DE JEU	
CHAPITRE 4.	35
HISTORIQUE	
TRIBUS	39
CHAPITRE 5.	73
LA FRANCE EN 2026	
CHAPITRE 6.	76
SPECIAL ANNIVERSAIRE	



BITUME

NOM _____
SEXE _____
TRIBU _____
BUT _____
DESCRIPTION _____

CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

FORCE (FO) _____
AGILITE (AG) _____
RAPIDITE (RA) _____
ENDURANCE (EN) _____
PRECISION (PR) _____
PERCEPTION (PE) _____
INTELLIGENCE (IN) _____
BEAUTE (BE) _____

TALENTS SPECIAUX

MATS

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

SEUIL D'INCONSCIENCE (SI) _____
SI = EN

POINTS DE VIE (PV) _____
PV = EN x 4

POINTS DE PRESTIGE (PP) _____
PP = IN + BE

CHARGE (CH) _____
CH = (FO + EN) x 1,5

TALENTS

ACROBATIE (ACR) _____
ACR = (AG + PR) x 5

COMBAT (COM) _____
COM = (AG + FO) x 5

CONDUITE (CON) _____
CON = (PR + RA) x 5

DISCRETION (DIS) _____
DIS = (AG + IN) x 5

LANCER (LAN) _____
LAN = (FO + PR) x 5

MARCHANDAGE (MAR) _____
MAR = (BE + PE) x 5

MECANIQUE (MEC) _____
MEC = (IN + RA) x 5

PREMIERS SOINS (PRE) _____
PRE = (PE + RA) x 5

REPERAGE (REP) _____
REP = (IN + PE) x 5

RESISTANCE (RES) _____
RES = (EN + FO) x 5

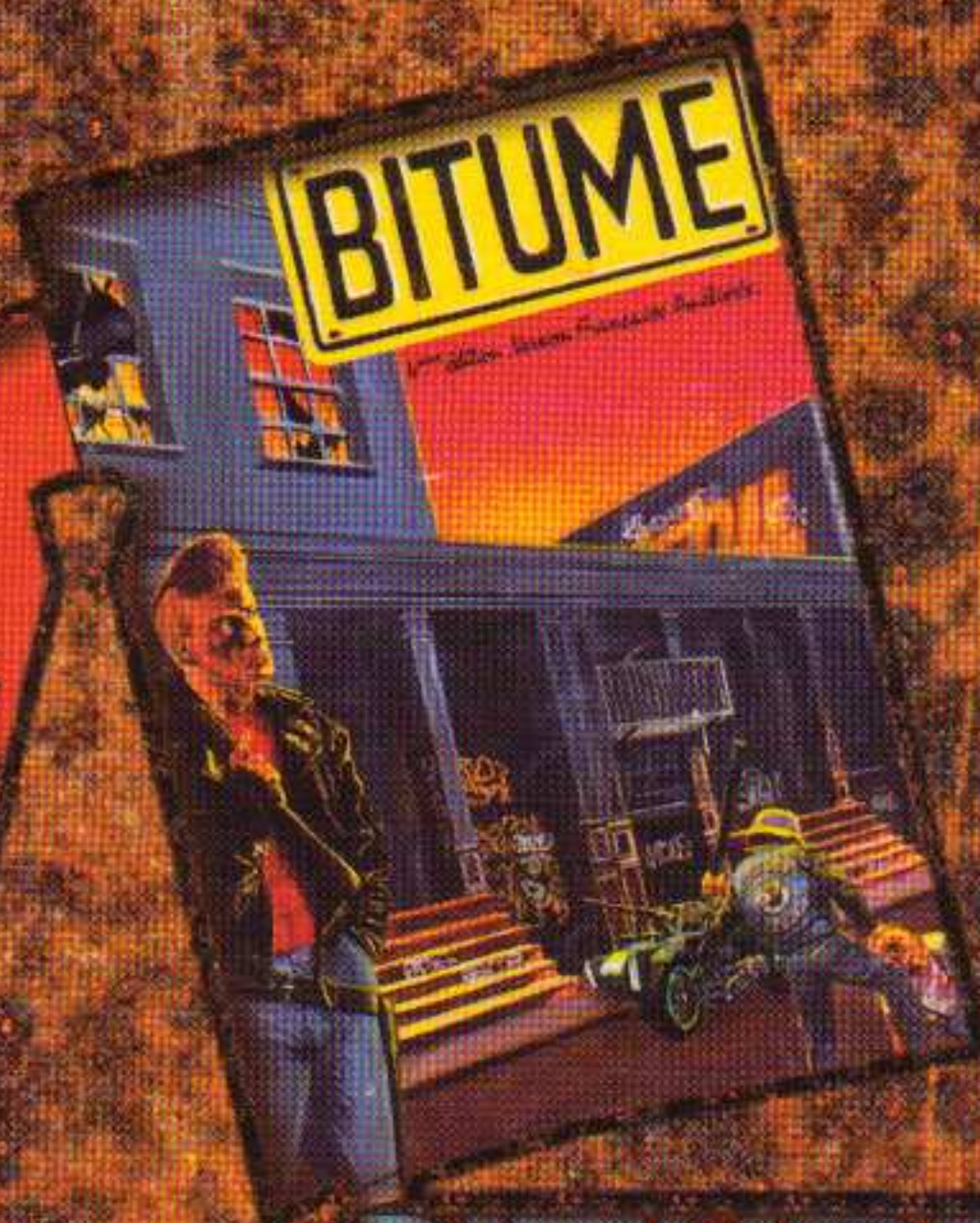
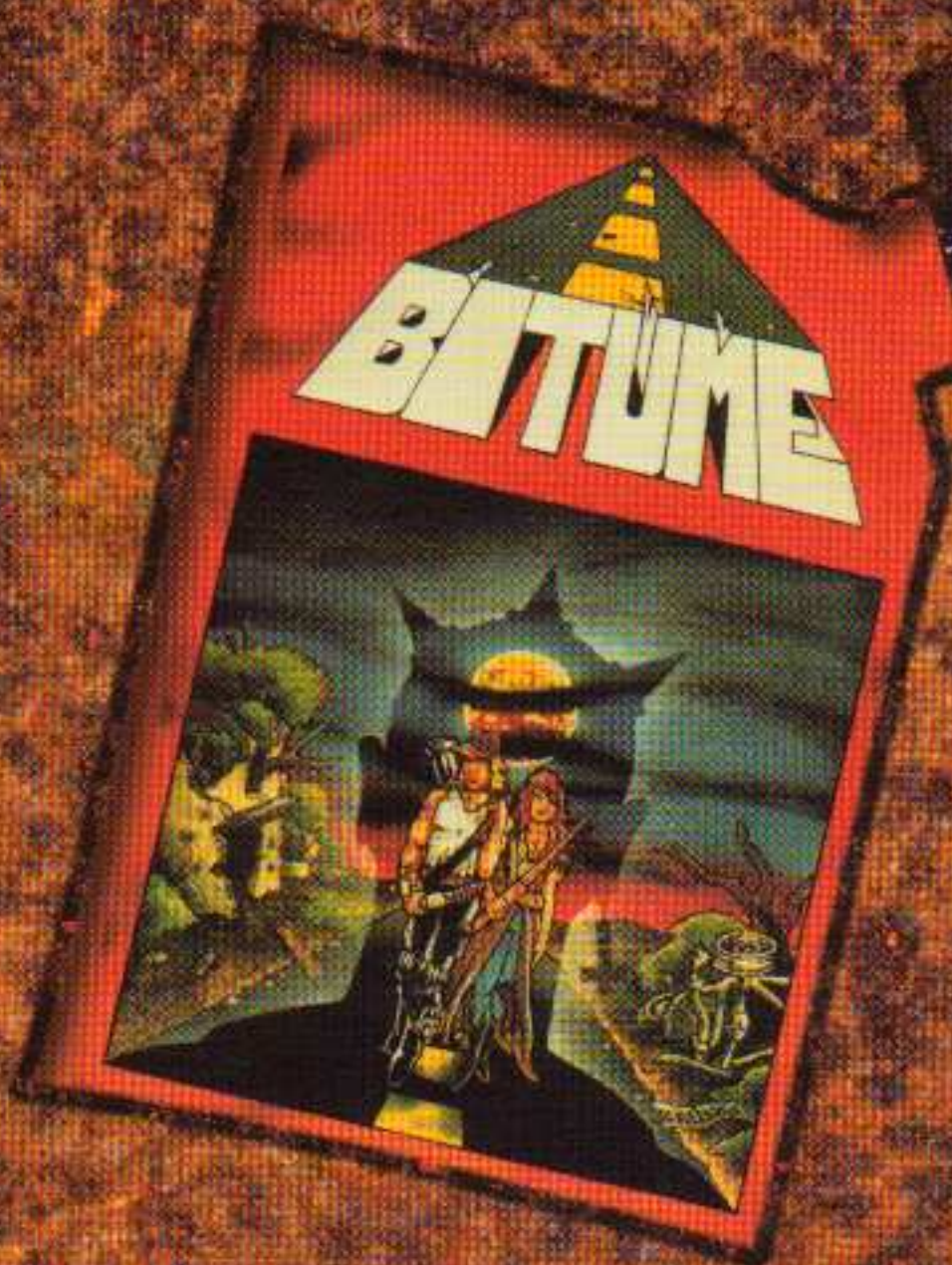
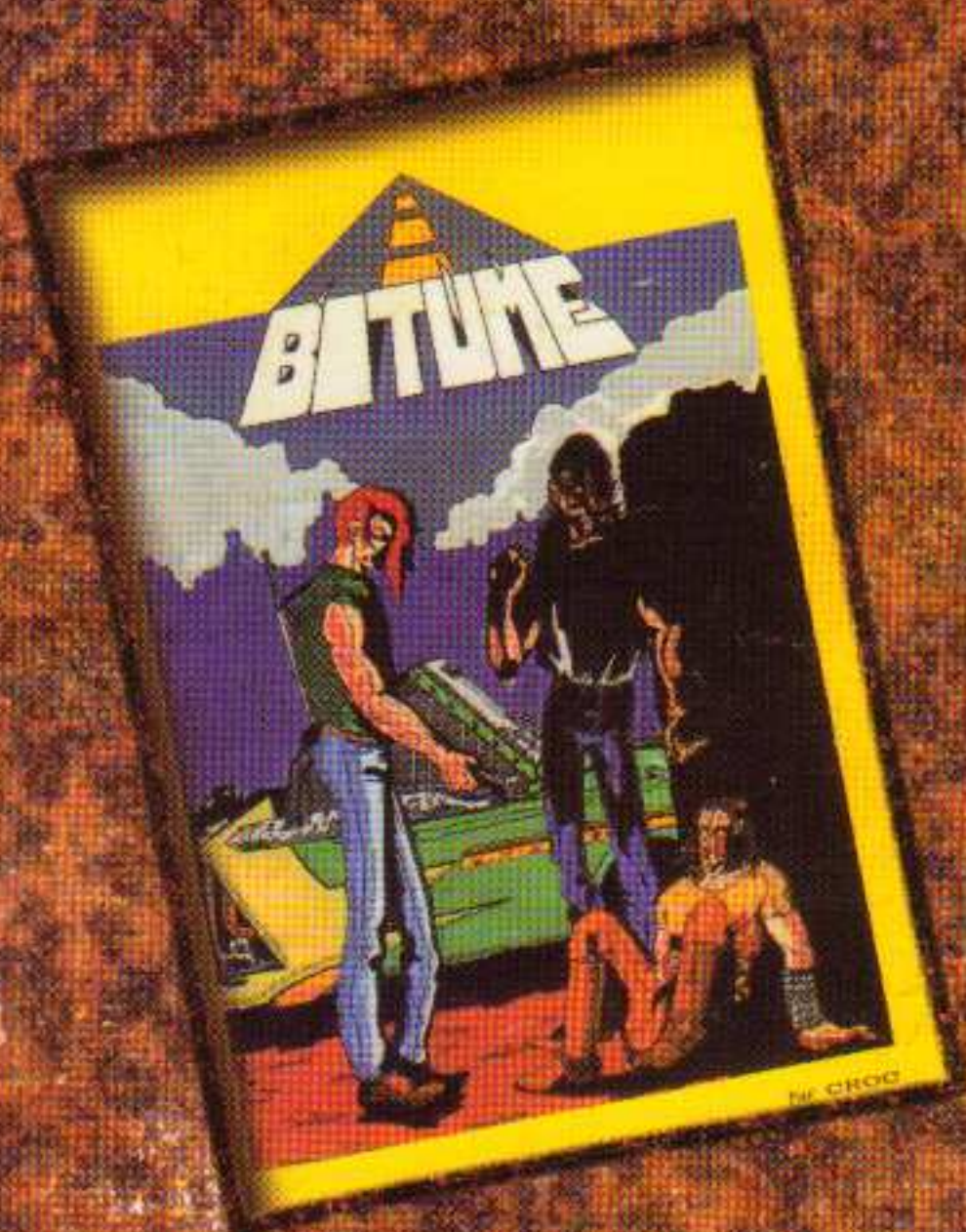
SEDUCTION (SED) _____
SED = (BE + FO/AG) x 5

TIR (TIR) _____
TIR = (PE + PR) x 5

DEFAULTS

BITUME

ÉDITION SPÉCIALE
10ÈME ANNIVERSAIRE



BITUME EST UN JEU POST-APOCALYPTIQUE SUR UNE TERRE OÙ LA COMÈTE DE HALLEY A RAVAGÉ TOUTE TRACE DE CIVILISATION.

40 ANS PLUS TARD, LES HUMAINS SURVIVANTS SE SONT REGROUPÉS EN TRIBUS ET SE LIVRENT DE VIOLENTES BATAILLES POUR CONTRÔLER LES STOCKS D'ARMES, D'EAU, DE NOURRITURE ET D'ESSENCE. AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT POUR TIRER VOTRE ÉPINGLE DU JEU ?

CETTE VERSION «SPECIAL ANNIVERSAIRE» CONTIENT DE NOUVELLES OPTIONS (DONT UNE NOUVELLE TRIBU), UN SCÉNARIO INÉDIT AINSI QUE DES INFORMATIONS AUPARAVANT DISSÉMINÉES DANS MOULTS SUPPLÉMENTS (ENFIN UN PRÉCIS COMPLET SUR LES FOURMIS ET LEUR CIVILISATION SOUTERRAINE).

ISBN 2-911105-15-0
ÉDITÉ PAR ASMODÉE ÉDITIONS
1, ROUTE DE VERSAILLES
91190 VILLIERS LE BAGLE

PRIX CONSEILLÉ : 119 FR.

SIROZ
PRODUCTIONS