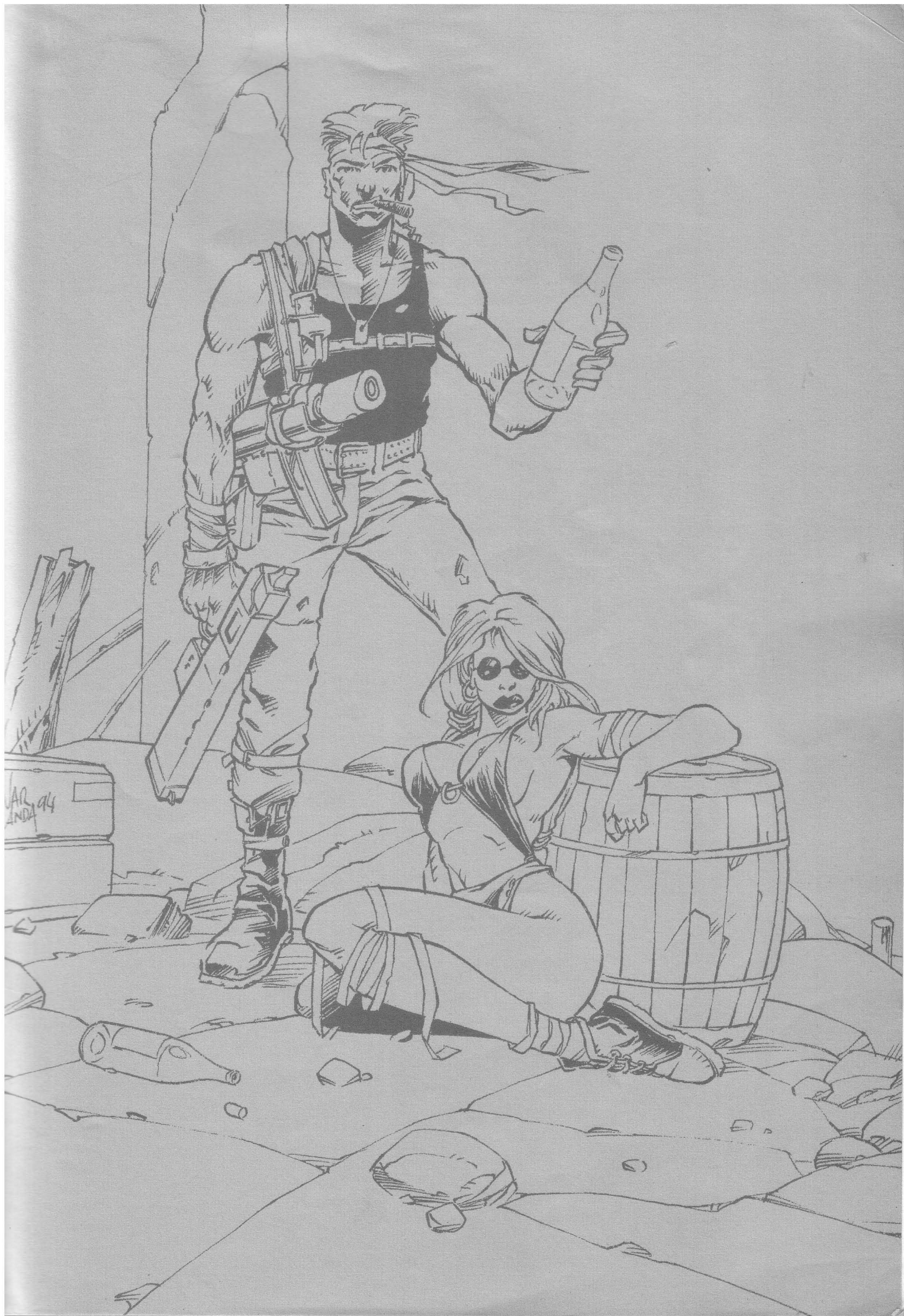


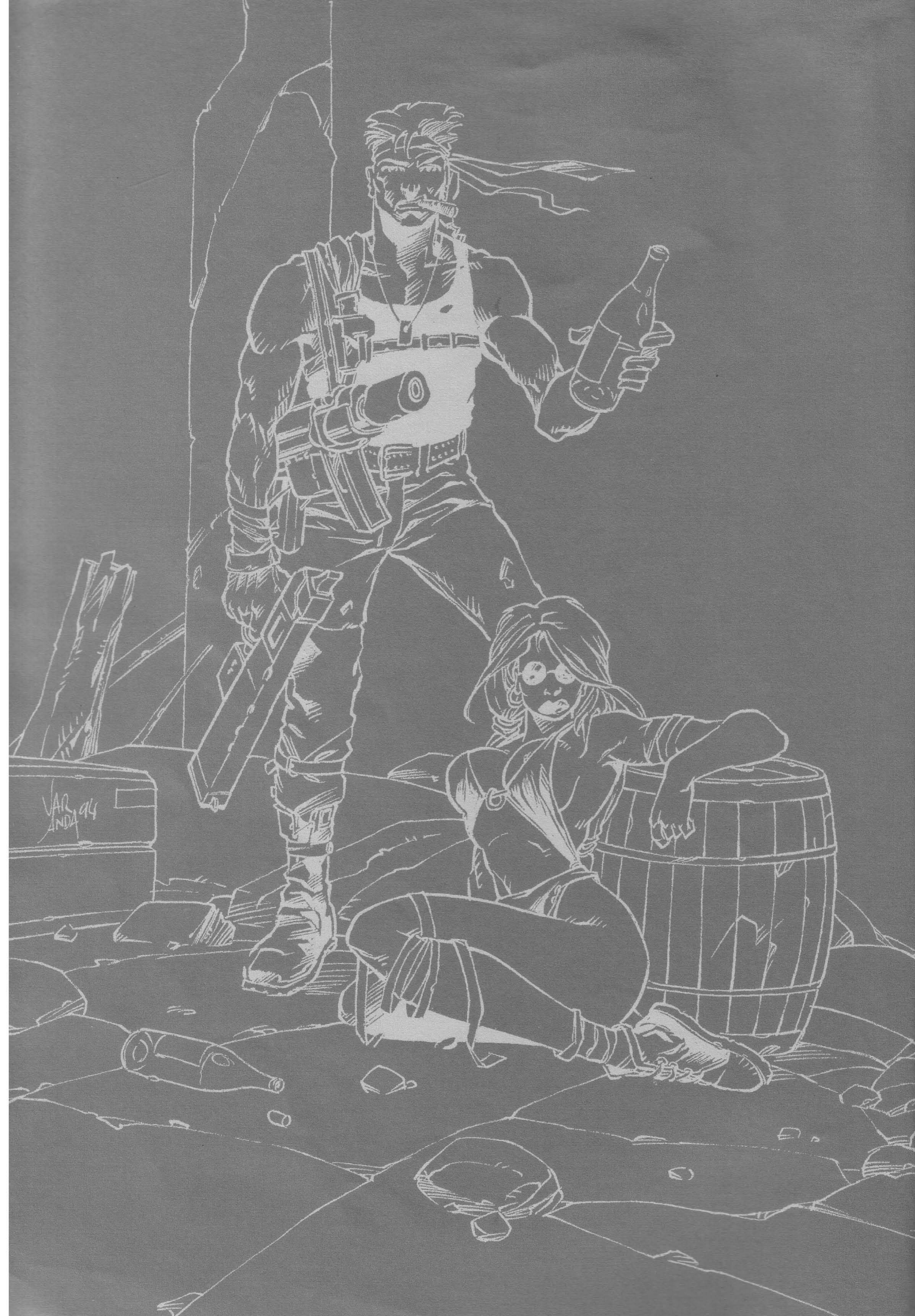
Pizza Cigarette



SIROZ
PRODUCTIONS

Extension Numéro 2 pour Bitume
Par G.E. Ranne





PIZZA PIQUETTE

Une extension pour Bitume MK5

- *Hep taxi ! Heu... dites, vous m'acceptez dans votre voiture avec une pizza et trois litres de rouge ?*
- *Ben oui, pourquoi pas, vous allez où ?*
- *Ah, bah merci... Bleuargllll !*

Bonjour et bon appétit !

Le restaurant Pizza Piquette vous souhaite la bienvenue et vous présente de suite le menu:

La Bourgogne, la Côte d'Azur, comme vous y seriez si vous habitez le monde de Bitume MK5 en 2026, très bon cru, s'il en est. Après l'avoir goûté, vous saurez tout du passé, du présent et du futur de cette si belle région qui nous a fourni au fil du temps certains de nos meilleurs vins.

Vous vous délecterez avec le Bœuf Bourguignon, les Cageots de Bourgogne, l'archéodrome de Beaune, bref, les personnages importants, les tribus, les lieux qui vous permettront de construire vos propres scénarios dans cette région dévastée comme tout le reste du pays par le passage de la comète, quarante ans plus tôt. Le tout saupoudré d'aides de jeu diverses et variées, originales ou retrofittées de France 2009, de la Compagnie de l'Ombre et d'Acide Formique, pour le plus grand plaisir de tous, que leurs auteurs respectifs en soient remerciés s'ils ne l'ont pas déjà été dans un passé plus ou moins proche.

Et puisque nous sommes si bons, chez Siroz, nous vous offrons Bitume MK5, une campagne en trois parties, faisant suite si vous le souhaitez à "Un souffle de Légende", mais pouvant bien sûr se jouer indépendamment. Tout est proposé, rien n'est imposé !

En guise de digestif et pour vous laisser un bon goût dans la bouche, vous en saurez plus et encore plus sur les fourmis. Vous en saurez peut-être même trop, si vous voulez mon avis...

Merci qui ?

P
I
Z
Z
A
-
P
I
Q
U
E
T
T
E

Crédits

Les mots qui se suivent et qui ne se ressemblent pas, sauf s'il y a des répétitions : G.E.Ranne

Les zoulis dessins et la zoulie couverture : Alberto Varanda

La zoulie mise en page des mots qui se suivent et des zoulis dessins : Croc

La gentille correction des mots qui se suivent dont les lettres ne se suivent pas toujours comme il faudrait : Sabine Wong et Guillaume Delafosse

Le zouli logo : Greg Cervall

Bitume, un zouli jeu du gentil Croc

Un gentil merci au gentil Stéphane Bura qui a toujours pleins de zoulies idées pour des titres rigolos ou cons. Au choix.

Sommaire

Introduction	3
Crédits	4
Sommaire	4
Vie et mort d'un personnage de Bitume MK5	5
Les parias	7
Ca cogne en Bourgogne	8
Bourgogne Picole	12
Dijon et ses environs	16
Beaune et sa région	19
Le transit Mâcon Marseille	28
Apocalypse France	28
Spaghetti Sauce Fourmi	29
Marseille Transfert	31
Les armes de terreur	33
Acide Formique	35
Les plans sur la comète	37
Les notes d'Isaac Malet	38
Bitume MK V	45
Premier acte	45
Deuxième acte	52
Troisième acte	55
Quatrième acte	57
Cinquième acte	71
Conclusion	77

Vie et mort d'un personnage de Bitume MK5

Tout personnage de Bitume, dans sa tribu, doit se plier aux exigences du chef. Toutes les corvées sont réparties par lui selon les talents particuliers de ses hommes et leur prestige. Un personnage aura quartier libre un certain nombre de jours par semaine (voir tableau ci-dessous) pendant lesquels il pourra vaquer à ses occupations, dans les limites autorisées par le chef.

Prestige	Nbre de jours de quartier libre (par semaine)
0 et moins	0
1 à 10	1
11 à 20	2
21 à 100	3
101 à 500	4
501 à 1000	5
1001 et plus	6
Chef	7

Les corvées sont très variées et peuvent aller du boulot facile mais long jusqu'à la mission suicide très dangereuse. Savoir si les corvées suivantes sont dangereuses dépend du contexte dans lequel est situé la tribu. Une femme ayant un enfant sera dispensée de corvées pendant les 3 premières années de la vie de son enfant.

L'INTENDANCE

L'eau: Le personnage devra aller chercher de l'eau potable au point d'eau le plus proche. Ce n'est généralement pas une mission très difficile, l'eau n'étant pas rare, à part dans le célèbre Cactus Country.

La nourriture: Le personnage devra aller "faire ses courses" dans un vieux supermarché, le camp d'un ennemi ou dans une proche forêt (chasse et cueillette). Le vol est rarement utilisé, quant à la chasse et la cueillette, seules les tribus les plus proches de la nature (Yankees, Indiens) y ont recours. Pour les

autres, rien ne vaut une bonne boîte de choucroute garnie boursouflée après 20 ans de conservation inadéquate.

Les armes: Le personnage devra tenter de trouver (ou de voler) des armes encore intactes (ou au moins des objets pouvant être transformés en armes). Les armes encore intactes étant quasiment impossibles à trouver, le seul moyen rapide de s'en procurer reste donc de les fabriquer ou de les voler. Les armes de corps à corps sont facilement bricolées, les armes à feu, quant à elles, sont plus facilement prises sur le corps encore chaud de leur ancien propriétaire.

Les véhicules: Le personnage devra tenter de trouver un véhicule qui fonctionne encore (ou le voler à une tribu adverse) et le ramener au camp. Les véhicules ne sont pas difficiles à trouver (il y en a plein les rues), mais ils ne fonctionnent plus du tout et le plus sûr moyen d'en avoir reste d'en ramener un grand nombre aux mécaniciens de la tribu (qui peuvent, en moyenne, reconstruire un véhicule avec quatre carcasses).

LA SECURITE

Monter la garde: Le personnage devra surveiller les abords directs du camp pendant la journée (ou la nuit) et prévenir le chef de toute intrusion adverse. C'est un rôle lassant, sans intérêt et particulièrement stressant pendant les périodes de tension entre tribus.

Patrouiller: Le personnage devra sillonner les limites du territoire et avertir le chef d'une éventuelle intrusion d'ennemis. C'est un rôle assez sympa pour les personnages ayant le goût du risque et des talents adéquats (discrétion et repérage).

Etat d'alerte: Le personnage devra rester en alerte, toute la journée et pouvoir répondre à tout ordre direct du chef en cas d'attaque surprise. Rôle proche de celui de "monter la garde", mais dévolu à un grand nombre de personnes lorsque la situation est particulièrement tendue entre deux tribus.

LE TRAVAIL MANUEL

Réparation: Le personnage devra remettre en état ou entretenir les armes et véhicules de la tribu. Seuls les personnages ayant un talent de mécanique important et/ou des talents spéciaux annexes (forgeron, manufacture d'armes, etc.) peuvent remplir cette fonction au mieux.

Nettoyage: Le personnage devra entretenir les installations communes (sanitaires, cuisine, salle de réunion). Ces corvées ne nécessitent aucun talent particulier et sont souvent réservées aux personnages ayant un prestige particulièrement bas.

LES MISSIONS SPECIALES

Diplomatie: Le personnage devra se rendre dans une tribu adverse pour passer un accord de non-agression ou même d'alliance. Seul un personnage ayant un haut talent de marchandage et/ou séduction peut obtenir ce poste. Il devra aussi posséder un prestige important.

Représailles: Le personnage devra aller détruire le plus de matériel possible et tuer le maximum de personnes dans une tribu adverse. Les membres les plus violents sont souvent désignés pour de telles corvées. Le taux de mortalité dans ce genre de mission reste tout de même assez élevé.

Protection: Le personnage devra suivre le chef où qu'il aille, en l'aidant accessoirement dans ses actions de la journée. Le chef confie cette mission aux

personnages en qui il a le plus confiance, sans vraiment tenir compte de leurs talents respectifs.

LE PRESTIGE DE LA TRIBU

Tous les personnages sont "notés" vis-à-vis des autres membres de la tribu. Et pourquoi pas noter à leur tour les diverses tribus de l'univers de Bitume? On doit consulter la table suivante, puis, selon le total obtenu, lire la description située juste après.

Chaque adulte	+1
Chaque enfant ¹	+0.5
Chaque arme à feu	+0.5
Chaque arme lourde	+1
Chaque moto	+1
Chaque voiture	+2
Chaque camion (ou grand véhicule)	+4

¹: même pour les tribus d'Enfants, après tout, le prestige c'est par rapport aux autres. Et une tribu d'Enfants n'est jamais très dangereuse, sauf peut-être quand il s'agit des Chevaliers de la Table Ronde...

Prestige

Moins de 20 : La tribu est inconnue des autres et n'est pas localisée sur les cartes "officielles". On ne tient pas compte de ses décisions lors des réunions. Elle peut, à la rigueur, être affiliée à une tribu plus grande. Il ne s'agit la plupart du temps que d'une famille itinérante: le père, la mère, les gamins, la grand-mère et le camping-car avec la moto attachée derrière. Vachement classe.

21 à 50: La tribu possède une certaine importance vis-à-vis des autres. Les grandes tribus continuent à la considérer comme un groupuscule sans danger et sans intérêt. Elle peut s'associer à d'autres tribus pour former une méga-tribu ayant de l'influence. Tous les personnages appartenant à une telle tribu reçoivent un bonus de 50 points de prestige.

51 à 200: La tribu est considérée comme importante, même par ses ennemis. Son prestige ne lui suffit tout de même pas pour éloigner les tribus ennemis, qui feront tout pour la détruire. C'est le seuil fatidique, rares sont les tribus qui restent à ce stade: soit elles disparaissent presque complètement en se scindant en tribus plus petites, soit elles passent au niveau supérieur. Tous les personnages appartenant à une telle tribu reçoivent un bonus de 100 points de prestige.

201 à 500: La tribu est considérée comme un exemple du genre et n'est pas attaquée par les tribus ayant un prestige inférieur. De nombreuses petites tribus (prestige inférieur à 51) tenteront de s'allier avec elle pour augmenter leur prestige respectif et se rassembler contre l'adversité. Les guerres - il s'agit maintenant de guerres, plus d'escarmou-

ches - sont le plus souvent désastreuses, d'autant qu'elles sont beaucoup plus rares. Comme toutes les guerres, les raisons en sont le plus souvent complètement futiles. Tous les personnages appartenant à une telle tribu reçoivent un bonus de 200 points de prestige.

501 et plus: La tribu est en fait, à ce niveau, un regroupement de plusieurs petites tribus. Elle devient presque une petite nation à part entière. Tous les personnages appartenant à une telle tribu reçoivent un bonus de 500 points de prestige.

Et puisqu'on est sympas !

Une nouvelle Tribu !

Enfin pas si nouvelle que ça pour ceux qui ont les premières extensions de Bitume.

LES PARIAS

DOCTRINE: L'humanité les rejette, alors les Parias doivent se réunir et ensemble, la forcer à écouter leurs opinions par la force si nécessaire.

DESCRIPTION: Exilés volontaires ou non, les Parias sont coupés de leurs attaches tribales. Ils forment alors de petites communautés composées d'individus disparates. Bien entendu, il y règne rarement une entente parfaite, mais, quand il s'agit de leur survie, les Parias se révèlent être d'une solidarité à toutes épreuves.

RELIGION: Les Parias ont tendance à ne croire en rien (ils ont été rejetés, signe que les dieux sont une bouffonnerie) ou très croyants (ils ont été rejetés, signe de la colère des dieux).

EQUIPEMENT: Les Parias sont vêtus à la manière de leur tribu d'origine. Ils peuvent ainsi s'infiltrer aisément dans les autres tribus. Ils utilisent toutes sortes d'armes et de véhicules.

BLASON: Il représente généralement un symbole de liberté, de joug brisé (une chaîne brisée, un aigle prenant son envol..)

BUTS: Variables.

DEFAUTS: Un personnage appartenant à une telle tribu doit posséder un Défaut (-). C'est la raison de son exclusion de sa tribu d'origine. Son prestige est inversé dans sa tribu d'origine.

TAILLE: 5 à 50 individus des deux sexes.

HIERARCHIE: Femmes et hommes sont égaux.

TALENTS : Ils dépendent de la tribu d'origine.

Un joueur qui veut jouer un Paria doit d'abord créer un personnage appartenant à une tribu classique, avec tous les détails, le prestige et tout, puis doit inventer la raison pour laquelle il vient de se faire jeter de cette même tribu.

Le prestige d'une tribu de Parias est un peu délicat à manipuler. On le calcule normalement, il est utilisé normalement, jusqu'à ce que la tribu de Parias entre en contact avec la tribu d'origine de l'un de ses membres. Dans ce cas précis, le prestige de la tribu Paria est inversé.

CA COGNE EN BOURGOGNE

Avant de traiter de la Bourgogne dans le monde de Bitume MK5, il est nécessaire de s'attarder un moment sur l'histoire et la géographie de cette belle région, ce qui nous permettra de mieux comprendre les bouleversements géologiques et sociologiques de 1986.

Qu'en dit le jeune Robert, toujours de bon conseil dans ces cas-là ?

Bourgogne, région de l'est de la France qui est plus une unité historique qu'une unité géographique. Elle se rattache à la Champagne par les pays de l'Yonne, au Massif central par le Morvan, enfin aux plaines de la Saône, dominées par le vignoble bourguignon. Dijon, capitale historique, reste la ville la plus importante.

C'est tout de même un peu court. Nous rajouterons tout de suite que Dijon, outre la ville la plus importante, est surtout la seule ville digne de ce nom. Car, soyons sérieux, tout le monde sait où se trouve la Bretagne ou l'Île de France, sujets de l'excellente extension Paris-Brest, mais quand on demande à Monsieur Tout-le-Monde de nous parler de la Bourgogne, à part le pinard, il ne peut rien dire. Il y a sûrement une raison.

Quelques notions de géographie

Si l'on prend une carte de France, on se rend vite compte que la Bourgogne a la forme d'une grosse patate pas très esthétique qui n'a rien à voir avec le racé de la Bretagne ou l'épanouissement de l'Île de France. En gros, la Bourgogne s'étend de Montargis au nord-ouest à Mâcon au sud-est. Nous reviendrons sur le terme d'unité historique plus loin, mais voyons ce qu'il en est de cette non-unité géographique.

Il faut bien l'avouer, la Bourgogne, c'est un peu n'importe quoi :

A l'est, des plaines d'effondrement, les pays de la Saône.

Au nord et à l'ouest, encore des plaines, mais sédimentaires, celles-ci, la région de Chablis et d'Auxerre.

Au centre, des plateaux calcaires, la Côte et l'Arrière Côte.

Au sud, des massifs anciens et des zones accidentées, le Morvan, le Charollais et les monts du Mâconnais.

Bref, aucune homogénéité.

Alors pourquoi un tel relief ?

Il y a moult millions d'années, environ 600, la France dans son intégralité est recouverte par les eaux. Le plissement hercynien (rappelez-vous, le V hercynien quand vous étiez à l'école...) fait surgir bon nombre de montagnes disposées en V sur la carte : le Massif armoricain, le Massif central, les Vosges et les Ardennes. Les mers qui recouvrent alors le Bassin parisien et le Bassin du Rhône communiquent par un détroit, le seuil de Bourgogne. Pluies, vents, marées et saloperies naturelles érodent les montagnes les plus hautes et le Morvan se retrouve réduit à l'état de socle montagneux. Tout ceci dure pendant quelques 540 millions d'années. C'est dire. Il y a à peu près 60 millions d'années, les Alpes naissent, le sol se soulève partout, les mers disparaissent et tous les poissons qui vivaient à Versailles meurent asphyxiés. Le Massif central se fissure et le Morvan est encore affecté par ces mouvements tectoniques.

Ce n'est qu'il y a peu, environ 2 millions d'années, que toute la région de plaines de la vallée de la Saône s'effondre brusquement, donnant à la région sa physionomie actuelle.

C'est de cet effondrement qu'est née la Côte-d'Or, dernier rebord résiduel des monts du Morvan.

Un peu d'histoire

De tous temps, la Bourgogne a été un lieu de passage et d'échanges entre le Bassin parisien et la vallée de la Saône et par extension, entre les pays du Nord et le Midi Méditerranéen.

Des fouilles attestent l'existence de communautés humaines il y a 12000 ou 15000 ans, en particulier à Solutré, célèbre pour sa roche où grimpe chaque année la momie présidentielle, coutume que nous retrouverons dans le monde de Bitume.

L'événement le plus spectaculaire de l'antiquité bourguignonne est sans nul doute la défaite de Vercingétorix et de ses Gaulois face aux légions romaines de César à Alesia. Grand mystère que celui d'Alesia, car si la bataille, le siège, la reddition du chef gaulois ne font aucun doute, les chercheurs se prennent encore la tête pour savoir où était située la place forte. Il semble qu'elle ait disparu, non seulement de l'inconscient des vaincus, ça se comprend, mais aussi du pays, ce qui est déjà plus étonnant.

Alesia est tout de même de toute évidence un acte manqué : César s'est fait battre à Gergovie, dans le Massif central, par Vercingétorix, chef de la coalition gauloise. Il se retire vers le nord afin de rejoindre les légions d'un de ses lieutenants. En redescendant vers le sud, il se fait attaquer par surprise par le même Vercingétorix. Malgré la surprise et leur supériorité numérique, les Gaulois se font laminer et doivent se réfugier à Alesia, poursuivis par César. Pas très chaud pour réitérer le fiasco de Gergovie, César entoure Alesia d'une double fortification, dirigée vers l'intérieur, mais aussi vers l'extérieur sur laquelle se brisent les assauts de l'armée de secours des gaulois composée tout de

même de 250000 hommes. Pour éviter la mort à ses hommes, Vercingétorix se livre à son ennemi après six semaines de siège. Le chiffre 6 ne lui réussit pas beaucoup car il est exécuté à Rome dans son cachot six ans plus tard.

Autant dire qu'après cela, les Bourguignons se calment.

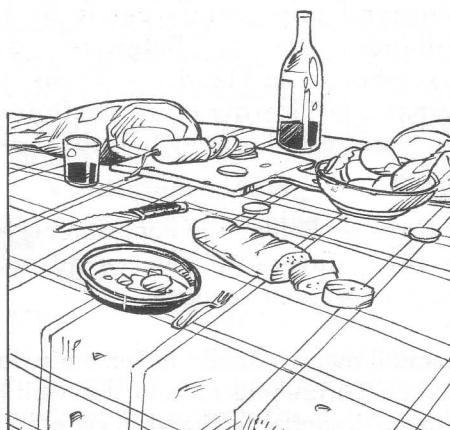
Le christianisme pénètre peu à peu en Bourgogne aux alentours de la fin du 4ème siècle après lui.

Au Vème siècle, les Burgondes, des barbares venus de la Baltique se faire meuler sur le Rhin, descendent dans le bassin du Rhône et dans la plaine de la Saône. Ils sont à l'origine étymologique de la Bourgogne. Ils n'apportent rien d'autre car ils se font à nouveau meuler, mais par les Francs.

Et c'est le Moyen-Age, la seule période historique remarquable en Bourgogne, une époque qui a tellement marqué les habitants de la région qu'il n'est pas étonnant d'en retrouver les traces dans la Bourgogne de Bitume MK5.

En 840 et quelques, la Burgondie se scinde en deux, la Burgondie orientale, à l'est de la Saône, deviendra plus tard la Franche-Comté et la Burgondie occidentale, à l'ouest de la Saône, deviendra le duché de Bourgogne.

Sous le règne des ducs capétiens, jusqu'en 1361, la Bourgogne demeure



l'un des bastions de la chrétienté et c'est sur son territoire que l'on bâtit la plus belle abbaye du monde, celle de Cluny.

A partir de 1364 et ce durant plus d'un siècle, la Bourgogne se transforme en Etat véritablement indépendant et souverain, le duché de Bourgogne, sous la conduite de la dynastie des grands ducs d'Occident.

Le premier duc est Philippe le Hardi, le fils du roi de France, Jean le Bon. Courageux mais un peu mégaloman, il dilapide la fortune du duché pour faire construire une nécropole royale à Dijon. Détruite en 1783, un hôpital psychiatrique est érigé à la place.

Quand Philippe le Hardi meurt, son fils, Jean sans Peur lui succède en 1404 pour 15 ans. Durant ce court règne, il a le temps de se rendre maître de Paris, de s'en faire jeter et de se faire assassiner par son cousin, le futur roi de France Charles VI.

A partir de là, la Bourgogne et la France ne s'entendent plus très bien. La Bourgogne s'allie aux Anglais en pleine guerre de Cent Ans, ce qui n'est pas très sympa, et leur livre même Jeanne d'Arc contre 10000 écus d'or quand la pucelle a la mauvaise idée de se faire capturer au siège de Compiègne. Mais cela ne l'empêche pas de passer un accord avec Charles VII pour agrandir encore son domaine. Dijon reste la capitale, mais le territoire du duché de Bourgogne comprend une grande partie de la Hollande, de la Belgique, du Luxembourg, la Flandre, l'Artois, le Hainaut, la Picardie et les territoires situés entre la Loire et le Jura. C'est énorme.

Le règne de Philippe le Bon, commencé en 1419, durera 48 ans, ce qui est exceptionnel pour l'époque.

Quand il meurt, Charles le Téméraire lui succède. Encore plus mégaloman, il se veut le nouvel Alexandre le Grand. Il est grand,

fort, violent et passionné par l'histoire. Il soutient des guerres continuelles et tente de rattacher à son territoire le duché de Lorraine afin de rassembler les moitiés sud et nord du duché de Bourgogne. Malheureusement, face à lui, il rencontre le nabot Louis XI, plus connu pour l'anecdote des jolies petites cages en fer dans lesquelles il rangeait les mecs qu'il n'aimait pas que pour son travail politique d'unification de la France. Toujours est-il que Charles le Téméraire se heurte à beaucoup plus petit que lui, mais aussi à beaucoup plus fort. Il finira dans une mare gelée, dévoré par les loups, durant le siège de la très belle ville de Nancy. Celle-ci, pas rancunière, ira même, par souvenir, jusqu'à lui consacrer une manifestation connue sous le nom de "Joutes du Téméraire".

La fille de Charles, assez rancunière elle, épouse Maximilien de Habsbourg à qui elle apporte en dot une partie du duché. Pour la petite histoire, son petit-fils se fera connaître sous le nom de Charles Quint, empereur d'Allemagne qui n'arrêtera pas de chercher des noises à François 1er.

Louis XI, à la mort de Charles le Téméraire, récupère la Bourgogne, le Mâconnais, l'Auxerrois, le Charollais et les rattache à la couronne de France.

En 1601, bien que rattachée à la France, la Bourgogne mène une existence indépendante et annexe la Bresse, le Bugey et le Valromey.

De 1631 à 1789, c'est le calme plat. Bien sûr, il se passe des événements importants et la Bourgogne y participe à la mesure de ses moyens, mais rien de particulièrement exaltant ne se dégage au point de vue régional. Ce sont les princes de Condé qui gouvernent le duché.

C'est au début du dix-neuvième siècle que la Bourgogne fait à nouveau parler d'elle : en 1822, un Bourguignon

révolutionne le monde en inventant la photographie ; il s'agit de Nicéphore Niepce.

La Seconde Guerre mondiale secoue le monde : la Bourgogne organise son maquis dans les forêts du Chatillonnais. Le 14 septembre 1944, la division Leclerc et l'armée de Lattre de Tassigny opèrent leur jonction près de Chatillon-sur-Seine.



Marc de Bourgogne

Outre les grands ducs, la Bourgogne n'a pas tellement laissé de traces dans l'inconscient collectif, si l'on exclut toujours le pinard.

Citons néanmoins quelques personnages célèbres :

Vauban, célèbre fortificateur et ingénieur militaire, Maréchal de France qui nous a laissé quantité de places fortes virtuellement imprenables pour l'époque et reconnaissables à leur révolutionnaire structure en étoile. Il est mort déchu en 1707 pour avoir émis l'idée d'un impôt qui profiterait aux pauvres ; son cœur est conservé aux Invalides.

Lamartine, poète et homme politique, né à Mâcon en 1790. Il réussira à concilier une brillante carrière littéraire et une non moins brillante carrière politique. "Jocelyn", "La chute d'un Ange", "Histoire des Girondins" se mêlent à ses postes de député du Nord en 1833 et ministre des affaires étrangères en 1848. Il se fait écarter de la vie politique en 1849 et meurt à Paris en 1860 après moult problèmes financiers et familiaux.

Le pinard à Nanar

L'origine de la production viticole de la Bourgogne date de l'implantation des vignes par les Romains, ivrognes parmi les ivrognes. La culture des vignes se généralise et, dès cette époque, le vin de Bourgogne acquiert ses lettres de noblesse. Au 12ème siècle, les moines de Cîteaux développent le vignoble et au XVème siècle, les ducs de Bourgogne, pourtant déjà bardés de titres honorifiques de toutes sortes, s'intitulent "Seigneurs des meilleurs vins de la Chrétienté".

C'est au XVIIIème siècle que s'organise le commerce des vins à Beaune puis à Nuits-Saint-Georges où s'ouvrent les premières maisons de

négociants qui envoient en dehors des frontières des représentants chargés de rechercher de nouveaux marchés.

En 1878, le phylloxéra, une petite saloperie d'insecte originaire d'Amérique, ravage les vignobles de Bourgogne, mais aussi ceux de Bordeaux. Ce n'est que grâce à la greffe de plants français sur des plants américains, qui venaient originellement de France, que les cépages sont sauvés et ce, sans dommages pour la qualité des crus. Vous avez suivi ?

On compte environ 37500 hectares de vignobles en Bourgogne qui produisent une moyenne de 1800000 hectolitres par an, le rêve de tout pochtron qui se respecte, parmi lesquels se trouvent les grands crus de Mercurey et les très grands crus de Gevrey-Chambertin, Nuits-Saint-Georges, Aloxe-Corton, Vosne-Romanée.

La qualité d'un bon vin dépend essentiellement du cépage, c'est-à-dire de la variété du plant, du terroir, le sol sur lequel pousse la vigne, et du climat. Le dernier élément restant le travail du vigneron. Tout cela pour dire que, lors de la catastrophe, tous ces éléments ont radicalement été modifiés et le vin que l'on produit en Bourgogne dans le monde de Bitume MK5 n'a que très peu de choses à voir avec ses glorieux ancêtres.

BOURGOGNE PICOLE

La Bourgogne après la catastrophe

En 1986, pour la Bourgogne, c'est la grande cata. Le ciel est encore illuminé par la queue de la Comète de Halley que le relief de la région est un peu bouleversé.

Les volcans du Massif central, tout proches rappelons-le, entrent en éruption et ravagent la région. La

Bourgogne n'est épargnée que grâce à la position du Morvan qui sert de bouclier naturel aux coulées de lave. Par contre, toute la région située entre le Morvan et le Massif central est irrémédiablement détruite. D'un autre côté, ça tombe plutôt bien, elle n'avait aucun intérêt. Par un hasard qui ne peut être qu'une coïncidence, la Bourgogne retrouve donc en 1986 ses frontières du XVème siècle, on vous l'avait bien dit que c'était important.

Malgré toute sa bonne volonté, le Morvan ne put rien contre les pluies de cendre et le changement de climat soudain et inexpliqué qui ravagèrent le monde entier.

Il ne put rien non plus contre la montée subite des eaux. Si vous avez bien suivi, le seuil de Bourgogne était situé sur la plaine d'effondrement où coulait la Saône. Eh bien, elle coule toujours, mais mieux. Il faut savoir qu'avant même la catastrophe, la Saône avait tendance, comme une femme légère, à quitter son lit le plus souvent possible. Maintenant, elle a largement plus de place. La montée des eaux est impressionnante, toute la région est inondée, et de voie de passage numéro un, la région se transforme un instant en mer intérieure où n'affleurent que les reliefs les plus élevés. Heureusement, comme partout en France, cette montée des eaux ne dure pas et le niveau redescend lentement mais sûrement, sans pour autant reprendre son seuil d'"avant". Il décroît assez rapidement pour ne pas détruire définitivement certaines zones qui deviendront de hauts lieux culturels, derniers vestiges de la civilisation.

Conséquence directe, les villes qui étaient en bordure de la Saône ne sont plus que l'ombre d'elles-mêmes.

Comme dans tout le reste de la France, ce sont les structures les plus anciennes qui ont le mieux survécu au désastre, une arche voûtée d'église résistant mieux

à une catastrophe qu'un empilement de béton et de verre. Et des constructions anciennes, la Bourgogne, en regorge. Une grande partie de la population s'est donc réunie dans les anciennes abbayes, les cloîtres, les monastères, les anciens châteaux et palais des ducs de Bourgogne et de leurs vassaux.

La Bourgogne sous le Bitume

Compte tenu de la destruction de la moitié de la région par les éruptions volcaniques et des effets bien connus maintenant de la maladie, la population totale de la Bourgogne ne dépasse pas les 100000 habitants, qui se concentrent la plupart dans les vignobles et les grandes villes. Enfin, les "grandes" villes, c'est un peu exagéré. A part Dijon, aucune ville ne correspond plus à ce qualificatif.

Les tableaux suivants vous donnent, comme dans les règles de Bitume MK5 et les extensions de la gamme, les tables d'improvisations errantes dont vous aurez besoin pour mener à bien une partie.

Population

Toute l'industrie, déjà pas spécialement florissante dans la région avant la catastrophe, a maintenant disparu et

seules les activités économiques liées à l'élevage, à la picole, heu... à la production vinicole et au commerce subsistent. Il est donc naturel que l'on y trouve toutes les tribus du monde de Bitume en plus ou moins forte proportion, même s'il y a beaucoup plus de Marchands, de Fermiers et de tribus qui vivent indirectement du commerce, les Vikings par exemple, que dans d'autres régions. Quand on sait que les Mercenaires se reconvertissent souvent en Marchands après une carrière dangereuse et bien remplie, on ne s'étonne pas non plus de leur nombre.

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-05	Vikings	2D6	8
06-09	Fils du métal	1D6	10
10-11	Punks	2D6	7
12-14	Confrérie du serpent	3D6	6
15-18	Garagistes	1D6	3
19-24	Guérisseurs	1D6	1
25-30	Hell's Angels	3D6	4
31-35	Skinheads	2D6	6
36-43	Mercenaires	1D6	5
44-50	Yankees	3D6	7
51-54	Justiciers	1D6	5
55-60	Conservateurs	4D6	2
61-70	Fermiers	5D6	1
71-74	Enfants	1D6	7
75-80	Amazones	2D6	8
81-90	Indiens	2D6	7
91-00	Marchands	1D6	2

D100	Route	Effets
01-60	Droite	-
61-70	Virage de 15°	CON-5%
71-75	Virage de 30°	CON-10%
76-78	Virage de 45°	CON-15%
79-80	Bifurcation en Y	CON-10% si le véhicule change de route
81-82	Bifurcation en X	CON-30% si le véhicule change de route
83-84	Bifurcation en T	CON-30% si le véhicule change de route
85	Carcasse(s)	CON-30% pour éviter une collision
86	Barricade	Indestructible
87	Rochers	Collision avec un véhicule de T:50
88-95	Eau	CON-30%
96-99	Cendre	CON-10%
00	Route coupée	Oooops !

Etat de la région

Même si la région a été dévastée, le seuil de Bourgogne en tant que voie commerciale était trop important pour que les habitants de la région, même dans l'état d'abrutissement total dans lequel les avaient laissés la maladie, ne fassent pas tout ce qui était en leur pouvoir pour rétablir les voies de communication.

Les forêts en Bourgogne occupaient une surface d'environ un million d'hectares avant la catastrophe, avec un taux de boisement légèrement supérieur à la moyenne nationale. Pourquoi "avant" ? C'est très simple : lors de l'éruption du Massif central, tout s'est enflammé dans les régions alentours et les forêts se sont instantanément transformées en charbon de bois, mais après le barbecue. En quarante ans, la nature a eu le temps de reprendre du poil de la bête, mais il ne reste plus dans la région que quelques forêts datant d'"avant". Les autres sont composées de jeunes arbres parfois un peu délirés, signe que l'on est assez proche du Massif central et de l'Apocalypse France.

Toute l'industrie de la région ayant disparu au détriment du commerce, le niveau technologique est légèrement inférieur à celui du reste de la France, c'est dire, mais ce n'est tout de même pas la même merde que dans le Massif central, surtout que la région est riche. Les cultures et l'élevage étant plus développés, on trouve plus facilement un tracteur ou une binette qu'un fusil ou un hot-rod blindé. On considère donc que le prix de tout ce qui a un rapport plus ou moins proche avec l'agriculture est au même prix que dans les règles de base alors que tout le reste est doublé. Bien sûr, les voies commerciales apportent du matériel, mais il ne fait le plus souvent que passer par la région ou servir de monnaie d'échange contre le vin des producteurs locaux.

Météorologie

Vous pensez bien que si les conditions climatiques n'étaient pas plus stabilisées que dans le reste du pays, les vignes ne pourraient plus produire un vin aussi prestigieux qu'avant la catastrophe. Et bien, vous avez raison et la production des vins de Bourgogne, comme nous le verrons bientôt, est au mieux médiocre. Les pluies de cendre qui restent monnaie courante dans le Massif central sont maintenant assez rares en Bourgogne.

Les micro-climats du monde de Bitume MK5 restent une énigme pour tous, y compris pour vous, mais les conditions climatiques qui règnent en Bourgogne restent même étonnantes pour nous. Sa position géographique, entre le climat presque polaire de l'Alsace-Lorraine et les fournaies du sud, crée des zones de dépression très importantes qui occasionnent des vents très violents et très fréquents. Malgré tout, et malgré la fréquence de ces tempêtes, la Bourgogne est plutôt une région tempérée.

D100	Temps	Effets
01-25	Couvert	-
26-50	Tempête	REP, TIR, LAN-50%
51-70	Pluie	REP, TIR, LAN-5%
71-75	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN-50%
76-80	Cendre	REP, TIR, LAN-50%
81-00	Soleil	-

La Bourgogne dans tous ses états

Comme on pouvait s'en douter à la lecture des paragraphes précédents, le retour à la vie en Bourgogne s'est fait tout naturellement en suivant un modèle éprouvé et présent dans toutes les consciences, celui du grand duché. Le fait qu'il soit tellement présent est important car quels que soient les ravages de la maladie, ils ne semblent jamais toucher l'inconscient profond et la mémoire collective.

Qui dit grand duché, dit grand duc : Sonnez tambours et trompettes, voici le grand duc Marc de Bourgogne, surnommé le "Vieux Marc de Bourgogne".

TypeSkinhead

Force6

Endurance5

Agilité4

Précision4

Rapidité5

Beauté5

Intelligence7

Perception4

Points de Vie.....24

Seuil d'Inconscience.....7

Points de Prestige.....6000

Charge17,5

Combat50

Conduite45

Discrétion.....55

Lancer50

Marchandage85

Mécanique60

Premiers soins45

Repérage55

Résistance.....55

Saut40

Séduction55

Tir40

Talents spéciaux

Célébrité

Commandement

Résistant

Défauts

Aucun

Et bien oui, s'il faut le caractériser ainsi, le vieux Marc de Bourgogne est bien un Skinhead. Mais il est l'antithèse de tout ce que l'on peut penser de cette charmante élite qui se fait pousser les cheveux à l'intérieur du crâne. Il est Skinhead par respect de la tradition et du retour aux sources, et c'est bien là son seul défaut. A part ça, il a tout du Marchand.

Il est habituellement vêtu de ses habits d'apparat, en velours pourpre, mais n'hésite jamais à revêtir son armure, son bon gilet pare-balles.

Marc est à la tête du duché de Bourgogne depuis maintenant plus de 5 ans. Comprenant vite l'importance de la région en tant que voie de passage entre le nord et le sud, il a réussi à fédérer les rares tribus éparpillées en Bourgogne et les a rassemblées sous la bannière du grand duché.

Dans le même temps, il a pris des contacts commerciaux avec le Viking Reich au nord et le sud du Cactus Country et de Spaghetti Sauce Fourmi de façon à dynamiser les échanges, voire de les créer s'ils n'existaient pas auparavant.

C'est lui qui a fait reconstruire les grandes voies d'accès routières et fluviales et principalement le tronçon de l'autoroute A6 du sud d'Auxerre à Mâcon et celui de l'A31 du sud de Chaumont à Beaune. Dans le même temps, il a créé des forces armées en s'appuyant sur les tribus les plus guerrières de la région. Celles-ci sont chargées de la sécurité dans la zone et de la collecte du péage.

Le Vieux Marc est également connu pour son amour du bon vin et pour la renaissance des grands vignobles de Bourgogne qui ont fait beaucoup pour la réputation de la région.

Les ennemis de Marc sont nombreux et certains siègent même au conseil. C'est

Boire ou conduire, j'ai choisi !*Le péage en Bourgogne*

Le prix du péage est de 10% de la cargaison annoncée transitant par tout ou partie de la région. Les postes de péage annoncent la frontière physique de la région. On y entre en passant un péage, on en sort en passant un autre péage, c'est simple. En cas de contrôle des douanes volantes, si la valeur de la cargaison dépasse de plus de 100% la valeur annoncée, celle-ci est confisquée. Cela arrive très rarement car les Marchands qui traitent avec le Vieux Marc font rarement l'erreur de dissimuler un chargement plusieurs fois. D'autant plus que la valeur de la marchandise étant une donnée fluctuante dans le monde de Bitume, c'est un peu à la gueule du client.

Grâce aux troupes du grand duché, les convois ont à peu près 60% de chances de traverser la Bourgogne sans subir d'attaques. Il faut bien sûr pondérer cela par des considérations basement mercantiles : si un chargement est très précieux, le commanditaire pourra passer un accord de protection rapprochée avec le grand duc qui lui fournira en échange une escorte. Mais qui dit escorte dit déplacer des forces qui auraient été bien mieux autre part et les autres convois sont donc plus à même de se faire attaquer. Et qui dit escorte dit également chargement précieux, donc à attaquer en priorité. C'est un peu un cercle vicieux.

Table de l'état de l'autoroute :

01-84	Droite	(enfin on se comprend, ça tourne parfois)
85	Carcasse(s)	CON-30% pour éviter une collision
86	Barricade	Indestructible
87	Rochers	Collision avec un véhicule de T:50
88-95	Eau	CON-30%
96-99	Cendre	CON-10%
00	Route coupée	Oooops !

pourquoi, il est protégé en permanence par une garde d'élite absolument incorruptible composée exclusivement d'Amazones de la tribu des Cageots de Bourgogne. Quand il se sentira trop vieux, il laissera le pouvoir à son fils, Duke, mais déjà les membres du Conseil pensent que le fils n'aura pas les qualités et les compétences de son père.

**DIJON ET
SES ENVIRON**

Dijon, nous l'avons vu, était au Moyen-Age, la capitale du duché de Bourgogne. Après l'annexion du duché à la France, il semble normal qu'une ville si importante, ville d'art et carrefour commercial entre l'Allemagne, l'Italie, la Suisse, Paris et la Méditerranée ait gardé un rôle dans la vie économique du pays.

De l'héritage des ducs, Dijon conserve en 1986 des palais dignes de ceux de Venise, une cathédrale gothique et un nombre de musée impressionnant. Malheureusement, la catastrophe a un peu modifié le paysage dijonnais et, comme un peu partout, les bâtiments les plus anciens et les plus massifs ont tenu, un peu comme après le bombardement de Metz durant la Première Guerre mondiale, tous ceux qui ont en vu des photos savent de quoi je parle. Pour les autres, imaginez juste un paysage à la Hiroshima et la cathédrale au milieu, qui tient encore debout, comme si les obus que nos amis les Allemands nous envoyaient avec leur grâce caractéristique tombaient tous à côté.

L'autorité suprême de Bourgogne est le grand duc, Marc. Il est secondé dans sa

tâche par un conseil où siègent les représentants des différentes tribus de la région.

Comme vous avez pu le remarquer dans la table d'improvisation errante des tribus, elles sont toutes représentées en Bourgogne. Le conseil comporte donc 8 membres plus le grand duc. Ni les Mercenaires, les Frères du serpent, les Justiciers ou les Fils du Métal ne sont représentés, mais les Marchands le sont en la personne du grand duc lui-même.

Les membres du Conseil de Bourgogne :

Marc, duc de Bourgogne, Skinhead et Marchand
Monique, Amazone.
Philippe Oxera, Conservateur.
Richard Ollais, dit le Boeuf Bourguignon, Fermier, Marchand.
Vercingétorix, Enfant.
Rolin, Guérisseur.
Duke, fils légitime du duc Marc, Skinhead.
Olaf Calbersonn, Viking.
Loup des Steppes, Indien et Hell's Angel.

Le conseil de Bourgogne siège dans la bonne ville de Dijon, dans une aile de l'ancien musée des beaux arts, qui lui-même était installé dans l'ancien palais des ducs de Bourgogne. Il se réunit régulièrement, tous les trimestres, et décide des lois à passer, des travaux à faire et des nouveaux tarifs de péage. En cas d'urgence et sur convocation de l'un de ses membres, le conseil peut se réunir en moins de deux jours. En cas d'extrême urgence, le grand duc peut promulguer une loi ou prendre une décision grave sans la réunion du conseil, mais il doit ensuite la défendre a posteriori. Le cas ne s'est encore jamais produit. Sur toute la région de Bourgogne, les décisions du conseil font loi et les forces armées sont chargées de les faire respecter. Il est à noter, mais nous y reviendrons plus longuement un peu plus loin, que le conseil n'est pas un lieu de tout repos car s'y affrontent des factions radicalement hostiles.

Un petit mot au sujet du conseil :

J'en entends déjà hurler en des termes peu élogieux sur le conseil de Bourgogne et ses intrigues qui s'y lient et s'y délient:

C'est encore G.E.Ranne, on le saura qu'ils aiment les intrigues de palais, mais ils nous les gonflent, nous on veut du sexe et de la violence, pas des mecs qui pensent avec leur tête.

Réponse des intéressés : Ben oui, c'est vrai, mais ce n'est pas incompatible, loin s'en faut...

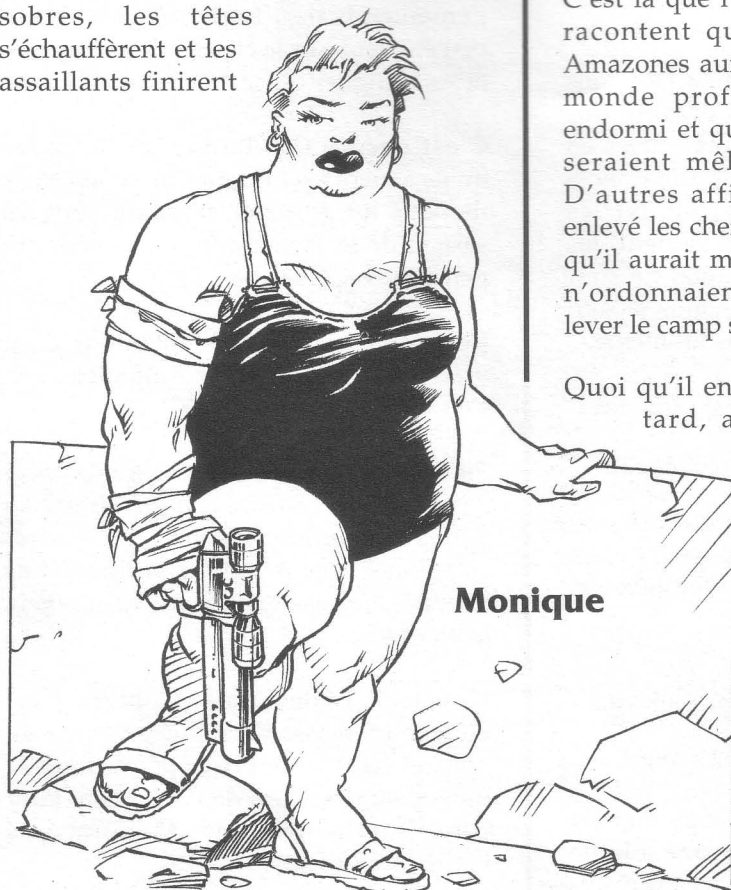
Suit une longue démonstration avec plein d'exemples plus intéressants les uns que les autres démontrant, avec moult mots très compliqués que la morale m'interdit de reproduire ici, que ce n'est pas incompatible, loin s'en faut.

La ville de Dijon n'est pas à l'abri d'une attaque en masse de Vikings venant du nord et tentant de briser par la force le monopole des voies de circulation. Pour consolider sa position, Marc raconte l'anecdote suivante :

Il y a quelques années, quand il était encore le seul à fédérer les tribus bourguignonnes, la ville fut assiégée par des centaines de Vikings venant du Reich et d'Indiens venant des montagnes de l'Est. C'était avant les accords passés avec les Vikings et les Indiens et la présence au conseil d'Olaf Calbersonn et de Loup des Steppes.

Marc n'avait pour toute force armée dans la ville que sa tribu de Skinheads, redoutables combattants il est vrai, et son détachement d'Amazones. Ils allaient se battre à un contre cinq et étaient tous prêts à mourir pour leurs idées quand Marc eut un éclair de génie. Il retourna négocier une dernière fois, comme si les négociations dans le monde de Bitume étaient monnaie courante, mais il offrit en signe de bonne foi quelques tonneaux de vin des caves de la

ville. Les Vikings et les Indiens burent, les Skinheads et les Amazones restèrent sobres, les têtes s'échauffèrent et les assaillants finirent



par s'endormir et se vomir dessus.

C'est là que l'histoire diverge. Certains racontent que les Skinheads et les Amazones auraient égorgé tout ce petit monde profitant de ce qu'il était endormi et que des rivières de sang se seraient mêlées aux mares de vin. D'autres affirment que Marc aurait enlevé les chefs des tribus assaillantes et qu'il aurait menacé de les exécuter s'ils n'ordonnaient pas à leurs troupes de lever le camp sur le champ.

Quoi qu'il en soit, quelques mois plus tard, après de longues négociations, un Viking et un Indien siégeaient au conseil de Bourgogne. Ils ne représentent évidemment pas la totalité de leur nation, seulement une majorité, mais cela semble suffire pour que les attaques dont sont victimes les convois ou les élevages ne soient menées que par quelques petites tribus indépendantes.

Le vin de Bourgogne dans le monde de Bitume MK5

Comme nous l'avons dit tout à l'heure, le bon vin nécessite plusieurs ingrédients : cépage, terroir et climat sont les trois mamelles du vigneron qui se respecte. Qu'en est-il en 2026 ? Le cépage d'abord. La quasi totalité des plants ont été détruits en 1986 et la repousse a été un peu anarchique. Le raisin, laissé à lui-même depuis 40 ans, n'a maintenant plus aucun rapport avec ce qui pouvait exister auparavant. Alors qu'un soin tout particulier était apporté au raisin pour en contrôler la qualité, plus rien n'est fait. Certains plants produisent de grosses grappes juteuses et certains produisent de petites grappes rabougries. Le terroir a également été modifié. Le sol calcaire sur lequel s'épanouissaient les vignobles a été recouvert par les cendres et sa composition a changé, plus acide, moins fertile. Quant au climat, nous en avons déjà parlé, il ne ressemble plus à rien. A tout cela, ajoutons que le savoir des vignerons s'est largement perdu et que rares sont les vignerons qui savent lire.

Tout ceci explique que le vin que l'on produit en Bourgogne n'est qu'une exécrable piquette titrant 15 ou 16°, aigre, qui tache, qui donne mal à la tête et que même "Carré de Vigne" refuserait. Mais c'est bien le seul, il n'y a rien d'autre à boire. On se contente de ce que l'on a. On peut noter que certains crus sont moins médiocres, le Château Chagrin est un bon exemple, mais les cuvées sont irrégulières et dans le meilleur des cas il n'est pas meilleur qu'un Kiravi.

Un mot sur l'artisanat local

Détail amusant, la pierre de construction et de décoration était abondante en Bourgogne avant 1986. Les pierres plates que l'on trouvait sur la rive droite de la Saône étaient même utilisées en couverture (de toit, pas chauffante). On les appelait les "laves". Aujourd'hui, après la catastrophe et l'éruption des volcans d'Auvergne, elles n'ont jamais portées de nom plus approprié.

Les Cageots de Bourgogne

Monique, c'est une vraie pile : elle ne suce que si on l'enserre !

Cette tribu d'Amazones constitue la garde personnelle du Vieux Marc.

La caractéristique principale des Cageots de Bourgogne est leur laideur. Elles sont toutes moches et grosses. Les Amazones cultivent cette laideur, ainsi elles ne peuvent décemment pas inspirer un homme et savent tout de suite si l'un d'eux tente de les séduire que c'est avec une idée derrière la tête. Leur mocheté n'empêche pas leur redoutable efficacité au combat et elles sont aussi réputées que les tankistes de l'Armée rouge en 45. Quand elles sont envoyées en opération de basse police et que l'emploi de la force brutale n'est pas obligatoire, il leur arrive de capturer un de leurs adversaires, mâle, et de le violer jusqu'à l'épuisement. Le sien, pas le leur. Ensuite, elles le libèrent, sachant qu'il va retourner raconter cette histoire dans son camp. Ce sont les prémices de la guerre psychologique. Les Cageots se battent pratiquement nues et on raconte même que les plus féroces ont déjà étouffé un de leurs ennemis dans les plis de leur enveloppe adipeuse. Leur symbole, qui trône sur l'étendard du palais des ducs est un escargot de Bourgogne. Les linguistes dotés du talent Lire et Ecrire se sont longtemps penchés sur le cas des Cageots. Ils n'ont toujours pas compris comment un animal aussi lent et bavant qu'un escargot avait pu inspirer une

tribu de guerrières impitoyables comme les Cageots de Bourgogne. La réponse doit tenir à leur mode de reproduction bien particulier par parthénogénèse qui se rapproche, pas beaucoup c'est vrai, de l'hermaphrodisme des escargots.

La tribu des Amazones vit dans le palais ducal et un détachement suit Marc en permanence, où qu'il se rende. Le reste de la tribu reste en liaison radio et intervient au moindre problème. Marc de Bourgogne a ainsi survécu à plus de vingt attentats.

La leader de la tribu s'appelle Monique et siège au conseil de Bourgogne. On murmure dans les couloirs obscurs des cloîtres que Monique est la fille de Marc et que c'est la raison de son éternelle fidélité. Cette information, d'apparence assez banale, est pourtant d'une importance capitale. En effet, les Amazones se reproduisent scientifiquement par parthénogénèse. Monique, elle, serait née d'un père et d'une mère humains. Elle ne pourrait donc prétendre au commandement de la tribu si cela était avéré et Marc perdrait là un appui sans faille au conseil et une force armée sans état d'âme et vouée à sa cause. Les ennemis du duc Marc collectent actuellement toutes les informations se rapportant à la naissance.

La tribu est composée de 50 femmes, toutes équipées de véhicules et d'armes à volonté. Elles sont fournies directement par le conseil de Bourgogne.

BEAUNE ET SA REGION

Beaune était, avant la catastrophe située au cœur même du vignoble bourguignon. La ville, protégée derrière ses deux kilomètres de remparts, était connue pour ses caves, ses musées, ses hospices et son archéodrome, réplique d'une fortification romaine de la

Type Amazone**Force 9****Endurance 5****Agilité 9****Précision 7****Rapidité 7****Beauté 4****Intelligence 6****Perception 6****Points de Vie 24****Seuil d'Inconscience 7****Points de Prestige 2000****Charge 21****Combat 90****Conduite 70****Discrétion 75****Lancer 80****Marchandage 50****Mécanique 65****Premiers soins 65****Repérage 60****Résistance 70****Saut 80****Séduction 65****Tir 80****Talents spéciaux**

Résistance à l'alcool, Résistant, Combat nocturne, Tir rapide en pistolet-mitrailleur.

Défauts

Misandre

Équipement

Mini-jupe en cuir, corselet de la même matière et porté trop serré qui fait ressortir les seins, les bourrelets et pas grand chose d'autre, pistolet-mitrailleur (3 chargeurs, 90 cartouches).

campagne d'Alesia construite sur une aire de repos de l'autoroute A6 pour le plus grand bonheur des petits et des grands. Les caves se sont effondrées, les musées ont été détruits et pillés, les hôpitaux ont plus ou moins bien résisté, nous le verrons, et la ville est maintenant connue pour le camp de Vercingétorix, qui protège la jonction entre l'autoroute qui vient de l'ouest et celle qui vient du nord (pour ceux qui ont un plan de la région, l'A6 et l'A31).

Vercingétorix et les Gaulois de Beaune

Dans les décombres de la catastrophe, quand les survivants ont découvert l'archéodrome de Beaune, ce fut une grande surprise. C'est en fait un miracle que le coin soit encore en état après les secousses sismiques qui ont eu tendance à faire exploser toutes les stations de carburant de France et de Navarre. L'aire de Beaune est l'une de celles qui est restée en bon état. Les premiers arrivés découvrirent le camp romain et dénichèrent dans la foulée les revues et livres en vente dans le magasin de l'aire de repos. Plus un ne savait lire dans le tas et ils se contentèrent de regarder les images, surtout celles des magazines pornos à usage pratiquement exclusif des camionneurs. Après un instant d'émoi, ils en firent de grosses piles, laissant là le reste des livres, qu'ils ramenèrent à Beaune, quelques 6 kilomètres plus au nord où se reconstituait un semblant de civilisation. Mais il y avait beaucoup à faire et les hôpitaux étaient plus importants que les camps romains. L'archéodrome tomba aux mains de ceux qui voulaient l'occuper et de mains, en vérité, il changea souvent.

Les années passèrent et quand le duc Marc commença à fédérer la région et à rétablir les liaisons commerciales, l'importance stratégique de Beaune, au carrefour de deux autoroutes, devint évidente. Marc se rendit donc en

délégation dans la ville. Alors que les accords avec les hospices et les Guérisseurs ne posèrent aucun problème, il se fit violemment refouler par une tribu d'Enfants qui avait investi les lieux. Au lieu de mener un siège sanglant et stérile, il préféra négocier avec le chef de guerre Vercingétorix. En échange d'une place au conseil du Duché, Vercingétorix garderait le contrôle de l'archéodrome, mais celui-ci servirait à protéger la jonction des deux autoroutes. La tribu de Vercingétorix est donc une tribu d'Enfants, mais elle est en plus renforcée par des Mercenaires et des Justiciers. Il ne faut pas croire que les Enfants ne suffisent pas : imaginez des dizaines d'enfants nus et le plus souvent peints de la tête au pied, dans des véhicules surmontés de sangliers empaillés et armés jusqu'aux dents. Outre la férocité légendaire des gamins et leur manque total de peur, c'est leur

vitesse et leur force de frappe qui restent les atouts les plus importants de l'archéodrome. Des patrouilles régulières entrent et sortent 24 heures sur 24 et la zone couverte et protégée s'étend sur les deux autoroutes, dans un rayon de plus de cinquante kilomètres qui englobe largement Dijon.

D'autres tribus vivent aux alentours de l'archéodrome sur l'aire de repos de Beaune. Ce sont la plupart du temps des tribus guerrières, des Hell's Angels, sous contrat avec le Vieux Marc.

Mais comment de simples gamins ont-ils pu se mettre dans la peau de redoutables guerriers gaulois ?

Lors de leurs fouilles, après avoir exterminé les derniers occupants, la tribu d'Enfants, qui n'avait pas encore de nom, découvrit dans un coin toute une pile de vieux albums de bandes dessinées oubliées depuis des années. Le reste des magazines et des journaux avait tout de même fini par terminer en chauffage. Ces albums étaient des collections complètes d'Asterix le Gaulois, le plus bel exemple de lutte des Gaulois contre l'envahisseur romain. Le jeune garçon qui allait devenir Vercingétorix pensa, à juste raison, que c'était une bonne idée de retourner l'utilisation du fort romain et d'en faire une place forte gauloise. Il ne savait ni lire ni écrire, mais certains de sa bande, les plus âgés, lui expliquèrent les notions



Vercingétorix

TypeEnfant

Force5

Endurance4

Agilité6

Précision5

Rapidité6

Beauté4

Intelligence5

Perception4

Points de Vie.....16

Seuil d'Inconscience.....4

Points de Prestige.....3000

Charge13,5

Combat55

Conduite55

Discrétion.....55

Lancer50

Marchandage40

Mécanique55

Premiers soins50

Repérage45

Résistance.....45

Saut55

Séduction45

Tir45

Talents spéciaux

Commandement
Esquive
Lire et Ecrire
Tir rapide (mini Uzi)

Défauts

Jeune

d'histoire qu'ils comprenaient. C'est en lisant le Bouclier Arverne, qu'il prit définitivement le nom de Vercingétorix.

Comme le monde est petit :

Dans le monde de Bitume, la réputation circule plus vite que les personnes physiques. La réputation d'Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde (dans l'extension Paris-Brest, encore une fois) est parvenue jusqu'à Vercingétorix et le contraire est également vrai. Et comme les réputations ont tendance à exagérer, Vercingétorix pense qu'Arthur et ses chevaliers sont beaucoup plus puissants qu'ils ne le sont en fait. Et Arthur pense évidemment la même chose de Vercingétorix. Qui sait, peut-être un jour se rencontreront-ils. Après tout, ils ont tous deux un "passé" de libérateur...

La plus grande peur de Vercingétorix, à part que le ciel ne lui tombe sur la tête, frayeur qu'il a acquise en lisant les aventures d'Asterix, est de se faire attaquer par les Romains qui voudraient récupérer leur fort. Sous le nom de Romains, il englobe les Fils du Métal omniprésents dans le monde de Bitume, les Indiens des tribus des montagnes de l'Est et bien évidemment les Fourmis qui testent régulièrement les défenses des survivants. On raconte que certaines nuits, Vercingétorix se réveille en sursaut en hurlant "Les Romains, les Romains !" et qu'il déclenche l'alerte, précipitant toute sa troupe hors du lit et sur les remparts.

Quand Vercingétorix se rend à Dijon pour assister au conseil, c'est son fidèle second, Obesix, un gros adolescent tombé dans un tonneau de calories quand il était petit, qui prend en charge le commandement de l'archéodrome.

Mais les plus grands dangers sur l'autoroute restent les convois fantômes. Des camions gigantesques de plus de 60 mètres de long aux phares éclatants, complètement neufs, aux moteurs vrombissants et aux vitres teintées,

bardés d'antennes de toutes sortes et qui, la nuit, traversent la région à un train d'enfer. Le conseil de Bourgogne n'essaye maintenant même plus de les stopper, car ces convois ne s'arrêtent vraiment pas. Ils ont une telle vitesse, une telle masse qu'il leur faudrait de toutes façons des kilomètres pour freiner. Alors ils pulvérisent tout ce qui peut se trouver sur leur passage, barrages, voitures, camions. Et bien sûr, ils ne payent pas le péage. Les Vikings connaissent ces convois et même eux n'essayaient pas de les intercepter ou de les prendre en chasse. Les hypothèses les plus folkloriques circulent sur ces camions : qu'ils ne seraient même pas pilotés, qu'ils seraient automatiques, qu'ils ne se ravitailleraient jamais, qu'ils n'existeraient même que dans l'inconscient collectif.

Alors que Cactus Country est bien loin et que les conditions climatiques sont dures, une forte population d'Indiens vit à l'est de la Bourgogne. Ils vivent dans les montagnes et descendaient faire des raids réguliers avant que l'un des leurs ne siège au conseil. Seules maintenant les plus petites tribus descendent dans la vallée attaquer des convois, mais c'est de plus en plus rare. Loup des Steppes accomplit un réel travail de pacification, fédérant les tribus les plus sauvages et les aidant à revenir vers un semblant de civilisation.

L'hospice de Beaune

Des deux principaux hospices de Beaune, l'hôtel-Dieu et l'hospice de la Charité, seul le premier a bien résisté à la catastrophe. Enfin, bien résisté... Tout s'est écroulé, des centaines de personnes sont mortes, l'hôpital étant depuis les années 70 réservé aux personnes âgées, et 90% du matériel a été détruit. La toiture de tuiles vernissées polychromes qui faisait la réputation artistique du lieu a, bien sûr, été détruite, comme la flèche de la chapelle qui culminait à plus de trente mètres de hauteur.

Beaune a eu la chance que deux de ses plus grands chirurgiens ne soient pas complètement touchés par la Maladie. L'un d'eux fut victime d'amnésie sélective ne se rappelant plus qui il était et ce qu'il faisait, mais se souvenant parfaitement de tout ce qui se rapportait à la médecine. Il prit le nom de Nicolas Rolin, du nom du fondateur de l'hôtel-Dieu en 1443. Il était déjà vieux lors de la catastrophe et il mourut bien vite, mais pas avant d'avoir conçu un enfant. Ce dernier prit le nom de Rolin, comme son père, transformant le patronyme en fonction. L'autre praticien, le docteur Rougé, était jeune et fringant en 1986 et venait de finir ses études. Il organisa les secours et se consacra à former des apprentis pour que son art ne disparaisse pas. Gynécologue-obstétricien de formation, c'est lui qui mit au monde le fils de Nicolas Rolin et qui l'éleva pour ensuite lui enseigner tout ce qu'il savait. Même si Rougé est maintenant vieux, décrépité et tremblotant, il est considéré par tous ceux qui pratiquent le même art que lui comme l'un des meilleurs. Il s'est souvent rendu à Paris pour rencontrer le chef du Smurf, Robert Debré (Cf. Paris-Brest) quand il pouvait encore se déplacer facilement.

L'hospice de Beaune est maintenant l'un des hôpitaux les plus performants de la région et même de France.

Les caractéristiques de Maurice Rougé figurent dans le scénario Biture MK5

L'ordre de Cluny et les Conservateurs de Phil Oxera

Le nom de Cluny, un poil au nord de Mâcon, a toujours évoqué l'épopée spirituelle du Moyen Age. L'ordre clunisien a exercé une influence plus que considérable sur la vie religieuse, intellectuelle, politique et artistique de l'Occident tout entier. Il a donné des papes français à l'église (alors que maintenant on a des Polonais) et a réussi

Le mystère de la roche de Solutré

Rite dont l'origine se perd dans la nuit des temps, la roche de Solutré n'a pas encore résolu son mystère. Pourquoi chaque année, qu'il vente, qu'il pleuve, aux alentours de Pâques, les prêtres de l'Anaha sortent une momie de l'une des cavernes néolithiques, l'habillent de ses vêtements sacrés, son écharpe rouge et son chapeau noir, et la font grimper à dos d'homme tout en haut du rocher, entourée d'une foule de fidèles qui entonnent le mantra sacré "Anaha ! Anaha !". Quand ils arrivent en haut, ils contemplent la région et redescendent. Ensuite, des gens peuvent questionner la momie au cours d'un pique-nique et celle-ci répond comme seules savent le faire les momies. A la fin de la journée, on la range jusqu'à l'année d'après.

à constituer une sorte de monarchie universelle. L'abbaye de Cluny, fondée au Xème siècle, connaît tout de suite un développement très rapide. Le pape Urbain II, lui-même un ancien de l'ordre, dit à saint Hugues en 1098 que Cluny est la lumière du monde. Un beau compliment en vérité. Hugues mourra en 1109 après avoir commencé la construction de l'église abbatiale qu'achèvera Pierre le Vénérable.

Pour lutter contre le luxe et le relâchement des moines de Cluny, saint Bernard fonde son ordre. C'est un jeune noble, qui dès 1112 a cherché au monastère de Cîteaux la miséricorde de Dieu. Il s'est ensuite installé aux limites de la Champagne et de la Bourgogne, à Clairvaux. Il impose à ses moines et à lui-même les plus durs travaux et une existence de renoncement. Quand il meurt en 1153, Clairvaux compte 700 moines et 350 abbayes lui sont rattachées. C'est le fondateur de l'ordre cistercien.

Au fil des siècles, la puissance de Cluny s'amointrit, à cause d'un abus de luxe et de richesse. Puis, vient la Révolution. L'abbaye, fermée, est pillée avant d'être vendue à un marchand de bien de Mâcon qui ne trouve rien de mieux que de la faire démolir. L'abbaye de Cluny, joyau de l'art roman était la plus grande église, après saint-Pierre de Rome : elle mesurait 177 mètres de long. Même si elle avait déjà disparu depuis longtemps avant la catastrophe, on raconte que certaines fourmis scientifiques, poussées

par on ne sait quelle idée, ont voulu reconstituer la grande église. Pas question, bien sûr, de la reconstruire pierre par pierre, elles en seraient bien incapables. Elles l'ont donc modélisée, à l'aide de toutes les informations dont elles disposaient, sur de puissants ordinateurs et en ont fait une reconstitution 3D, forme pleine d'une fidélité rare, dans laquelle on peut se déplacer à l'aide des techniques de réalité virtuelle.

Cluny, dans le monde de Bitume MK5, est le fief de Phil Oxera, l'abbé à vie de l'ordre de Cluny, chef des tribus de Conservateurs qui occupent à présent ce haut lieu de culte.

En règle générale, Phil Oxera s'oppose. Il s'oppose à tout ce que décide le conseil où il siège, à toutes les décisions même quand elles sont en sa faveur, à tous les traités, à tous les changements de tarifs et même aux changements de météo. Mais Oxera est puissant, il concentre en ses mains la puissance de tribus soutenues par une foi sans faille et surtout, c'est lui qui verrouille la Basse-Bourgogne aux alentours de la bourgade de Mâcon, pouvant bloquer sur un coup de tête la principale voie de communication entre le nord et le sud.

Oxera concentre en lui la quintessence du négativisme religieux. C'est simple, à côté de lui Jean-Paul II est un libéral. Tout ce qui peut éveiller la nature de l'homme, par le plaisir ou la connaissance, est mal. Point.

A côté de cela, Oxera emprunte à toutes les obédiences et se contredit sans arrêt. Il est vêtu d'une bure de moine et porte autour du cou un tonnelet rempli de vieux marc, et non pas rempli par le Vieux Marc, pour rappeler l'ordre de Saint-Bernard.

Il se lève tôt, se couche tard, mais ne fait rien de la journée, porte les cheveux et le poil courts, se rase à sec, fait sa prière cinq fois par jour pour ne pas vexer Le Très Haut, se flagelle régulièrement et n'hésite pas à installer un petit bûcher sur la place du village pour mettre un peu d'animation et de chaleur dans le cœur du condamné à l'autodafé.

Il n'hésite pas non plus à faire quelques exorcismes et, quand les victimes sont de belles jeunes filles, à faire sortir le démon qui est en elles à l'aide de grands coups de verge (note de l'auteur: celle-là, vous la comprenez comme vous pouvez...).

Quoiqu'il siège au conseil de Bourgogne, Oxera est un adversaire acharné de la politique viticole de Marc. Il déclare à tout va que le vin est l'œuvre du démon, qu'il échauffe la tête, qu'il fait dire n'importe quoi et que

seul le vin de messe, consacré par qui de droit, a droit de cité. Ses envolées lyriques lors des conseils sont maintenant connues de tous et sont attendues comme un grand moment de solitude. Comme toutes les décisions du conseil sont prises à la majorité, il n'y a pas de risque majeur que Phil Oxera vienne à détruire les vignes.

Quand Phil Oxera monte à Dijon, il est entouré de ses moines guerriers, en fait un squad de Mercenaires vieillissants qui préfèrent servir ce cinglé que se reconverter dans le commerce.

Quand il s'agit de monter un attentat ou de préparer une tentative d'assassinat sur la personne de Marc de Bourgogne, Phil préfère se fier à des Fils du Métal, qui viendraient du Sud de la région, qui font un



Phil Oxera

Type.....Conservateur

Force	5
Endurance	4
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	3
Intelligence	9
Perception	5

Points de Vie.....	16
Seuil d'Inconscience.....	4
Points de Prestige	4000
Charge	13,5

Combat	45
Conduite	50
Discrétion	65
Lancé	50
Marchandage	45
Mécanique	70
Premiers soins	70
Repérage	70
Résistance.....	45
Saut	45
Séduction	40
Tir	50

Talents spéciaux

Commandement
Lire et écrire

Défauts

Paranoïaque

travail grossier mais la plupart du temps efficace. Pour l'instant, aucune des tentatives n'a réussi, fort heureusement. Certains espions de Marc pensent que les multiples monastères ruinés qui appartiennent de droit à l'ordre de Cluny servent à accueillir les pires racailles.

Néanmoins, une attaque en force de Phil Oxera n'est pas envisageable car, pour cela, il devrait remonter toute la région jusqu'à Dijon et passer par Beaune où il se ferait arrêter ou du moins ralentir par Vercingétorix, ce qui laisserait le temps aux défenseurs de Dijon de s'organiser et à Marc de rappeler certains accords à ses proches voisins.

On raconte tout de même qu'il passe des accords avec les fourmis qui lui promettent de restaurer la puissance monacale de la région en échange de son aide. D'une façon générale, les fourmis sont plutôt nerveuses dans la région. Sûrement à cause de l'importance stratégique du seuil de Bourgogne. A moins que ce ne soit à cause de la proximité du Massif central...

Phil Oxera commande plus de 200 personnes actives dans l'ordre de Cluny.

L'élevage en Bourgogne

A quelques lieues à l'ouest de Cluny se trouvent la bonne ville de Charolles et l'élevage bovin de Richard Ollais, le plus important éleveur de la région et l'un des plus importants de France.

Richard est excellent dans son domaine et représente une force de frappe qui n'est pas négligeable. Grâce aux voies de communications bourguignonnes, il vend des bêtes dans la France entière et il est d'une richesse considérable. Richard Ollais est un amateur de cuisine du cru.

Il n'a pas d'états d'âme et en bon maquignon qui se respecte, il s'associer

TypeMarchand**Force5****Endurance5****Agilité4****Précision5****Rapidité5****Beauté5****Intelligence6****Perception7****Points de Vie.....20****Seuil d'Inconscience.....5****Points de Prestige.....5000****Charge15****Combat45****Conduite50****Discrétion50****Lancer50****Marchandage90****Mécanique55****Premiers soins60****Repérage75****Résistance.....50****Saut45****Séduction50****Tir65****Talents spéciaux**

Célébrité

Héraldique

Lire et écrire

Spécialisation en Arme

(fusil à pompe)

Tir rapide

Défauts

Aucun

avec qui lui fait la meilleure proposition. C'est lui aussi qui chapeaute depuis peu toute la production agricole de la région, les élevages de poulets et les élevages de porcs.

Depuis que la Bretagne s'est séparée du reste du continent et que les autres régions ne sont plus que l'ombre de leur splendeur passée, la Bourgogne devient un centre d'intérêt national.

Qui sait, peut-être qu'un jour le renouveau de la civilisation passera par cette région ?

Kiaimki

Puisque vous insistez, voici tout de même un petit récapitulatif des accords passés et des alliances entre les différents membres du conseil de Bourgogne :

Les alliés incorruptibles de Marc :
Monique, Duke.

Les alliés objectifs de Marc :
Loup des Steppes, Vercingétorix, Olaf Calbersonn.

Les neutres :
Richard Ollais, Rolin.

L'ennemi de Marc :
Phil Oxera.

Toutes les relations sont retournables, comme ça c'est plus simple. C'est-à-dire que Phil Oxera est l'ennemi irréductible de Marc mais aussi de Duke et de son fils, ce qui est normal.

Il est aussi l'ennemi de Loup des Steppes, de Vercingétorix et d'Olaf Calbersonn, mais à un degré moindre. S'il s'agit de tuer quelqu'un, il y met une priorité.

Rolin est neutre à l'égard de tous, c'est un Guérisseur. Richard Ollais s'alliera avec le plus offrant, etc.

LE TRANSIT MACON-MARSEILLE

Vous allez me dire: "Mais, et Lyon ? Et la vallée du Rhône et tous ces endroits si beaux et si réputés et toute cette histoire qui ne demande qu'à subir le petit coup de pouce de Bitume pour devenir complètement délirante ? Hein ?"

Ben non. Si vous avez bien lu le titre de cette extension, à condition qu'il figure sur la couverture, avec les imprimeurs rien n'est moins sûr, vous avez lu : "Pizza-Piquette" et non : "Pizza Rosette Piquette".

Que les Lyonnais ne s'inquiètent pas, leur ville préférée sera traitée comme il se doit, mais pas ici, c'est tout. On ne va pas rater l'occasion de se payer la tête de Jacques Martin, non mais...

Pour la même raison, on ne parlera pas non plus de Grenoble ni d'Annecy, on se fâchera plus tard avec les locaux.

Les Suisses, par contre, peuvent trouver d'excellents détails sur leur bonne ville de Genève (ça sort un peu du contexte, mais c'est tout de même un peu à l'est de la Bourgogne et le Rhône vient de là, quoi...) dans un numéro du Tinkle Bavard, le premier magazine suisse des jeux de simulation.

Sachez seulement que dès qu'elle quitte la Bourgogne, l'autoroute redevient à la sauce Bitume, c'est-à-dire inexistante quatre mètres sur cinq. Tout ceci à cause des volcans d'Auvergne, de l'Apocalypse France à droite quand on descend le Rhône. En un mot, la vallée du Rhône n'a pas été protégée par le Morvan qui se trouvait au bon endroit au bon moment et il n'y a plus grand chose debout au niveau routier.

La voie la plus sûre pour descendre dans le sud reste donc la voie fluviale. Pour

vous donner une idée de l'importance du fleuve dans cette région, toute la vallée du Rhône a été frappée par le syndrome Vaison-la-Romaine lors de la catastrophe. Et depuis, personne n'a nettoyé. Des barges et des péniches descendent le fleuve jusqu'à l'embouchure du Rhône quelques centaines de kilomètres plus loin. Lorsque l'on descend le Rhône, on arrive en plein Cactus Country. On longe la Camargue sur la gauche après un détour par les ruines d'Arles. Une route défoncée conduit aux ruines de Salon-de-Provence et de là, on peut se rendre à Marseille Transfert, ce qui reste de la capitale phocéenne, l'un des points de passage entre Cactus Country et le Spaghetti Sauce Fourmi.

Cactus Country sera l'objet d'une future extension de Bitume MK5, alors ne déflorons pas le sujet.

Par contre, pour ceux qui veulent faire une excursion dans l'Apocalypse France durant leur descente du Rhône, vite fait sur le pouce les tables résumées de la région assorties d'un petit commentaire.

APOCALYPSE FRANCE

Dès le passage de la comète, les anciens volcans se réveillèrent brusquement dans une gigantesque explosion. Tous les habitants de la région ont été instantanément atomisés, réduits en cendres, hop, plus rien.

La région étonne les spécialistes en botanique qui ont survécu à la catastrophe, pas là, hein, autre part, par la luxuriance de la végétation et les étranges mutations qui frappent les

végétaux. C'est maintenant une véritable jungle qui couvre les volcans, avec des plants comme on en trouve nulle part ailleurs, sauf peut-être au Jardin des plantes à Paris (dans l'extension Paris-Brest). Bon sang, ça, si c'est pas un indice...

Description générale: A mi-chemin entre la préhistoire et le viêt-nam, les régions du Massif central ne sont pas vraiment accueillantes pour les gens qui n'en sont pas issus (et même pour ceux qui en sont). Il n'y a pas grand-chose à voir dans cette région et la plupart des voyageurs sensés l'évitent.

Habitants: 50000

Tribus: Il n'y a pas beaucoup de tribus dans cette région. Celles indiquées "*" ont un niveau technologique à peine supérieur au Moyen Age, la technologie étant pour eux de la magie.

Et malgré tout ce que l'on peut dire dans les jeux de rôles, les gens sont souvent hostiles à la magie. Ils ont tendance à clouer les sorciers aux portes des granges ou à les brûler dès que leur bâton boum boum n'a plus de cartouches.

La mortalité est très importante, beaucoup plus que dans les autres régions de France.

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-10	Mercenaires	2D6	7
11-25	Yankees	3D6	5
26-40	Fermiers	5D6	2
41-50	Enfants	2D6	8
51-60	Amazones	2D6	7
61-90	Indiens	3D6	6
91-00	Marchands	2D6	2

Etat de la région: Il n'y a pas de routes dans cette région. Les véhicules à quatre (ou plus) roues ne peuvent y pénétrer. La jungle et les éruptions volcaniques ont tout détruit. Il n'y a plus aucune trace de technologie.

Niveau de technologie: Les armes non technologiques coûtent deux fois moins cher qu'ailleurs. On ne trouve rien d'autre.

Météorologie: Il pleut souvent dans cette région, de l'eau ou de la cendre.

D100	Temps	Effets
01-30	Couvert	-
31-70	Pluie	REP, TIR, LAN -5%
71-80	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN-5%
81-90	Secousse	***
91-00	Cendre	REP, TIR, LAN-50%

***: Chaque personnage doit réussir un jet de SAU pour ne pas tomber et chaque conducteur doit réussir un jet de CON-20%. Un échec critique indique que le personnage s'est blessé un pied (1D6 de dommages).

Fourmis: Les fourmis apprécient cette région car elle est située dans un milieu facile à défendre et au milieu (à peu près) de la France. D'un autre côté, il est difficile de s'y déplacer et d'y combattre avec des véhicules. C'est pour cela que les fourmis ont construit des bipodes de combat. Les projets des fourmis dans cette région ont tous rapport avec l'utilisation des plantes dans la lutte contre les barbares. Elles semblent également contrôler la région pour empêcher que les scientifiques, ou ce qui s'en rapproche le plus, viennent étudier le Massif central de plus près.

SPAGHETTI SAUCE FOURMI

"Si l'enfer terrestre existe, c'est derrière le mur qu'il se trouve."

Avertissement : vous n'en apprendrez pas beaucoup sur la région dans ce chapitre. Pourquoi ? Car toutes les informations dont vous avez besoin pour jouer le scénario de l'extension sont justement incluses dans le scénario en question. C'est pratique, non ? Pourquoi inclure les infos dans le scénar ? En clair, pourquoi rajouter du

background dans les scénarios alors qu'il existe une partie background dans l'extension ? C'est une question de fond, ça...

Et bien pour une bonne raison. Les infos sur les fourmis sont uniquement pour le maître de jeu. Il a le droit de les distiller à ses joueurs, mais ce n'est pas une obligation, il prend ses responsabilités. S'il décide de ne rien leur dire, il peut très bien se taire et leur laisser tout découvrir au fur et à mesure. Un joueur qui est sûr de ne pas jouer le scénario mais qui veut néanmoins en savoir plus peut le lire, il apprendra des choses. Par contre, un joueur qui veut se préserver la surprise, qui va jouer les aventures, mais qui veut tout de même que Pizza Piquette trône sur son étagère, peut en profiter pour au moins une bonne moitié. Nous n'avons pas besoin d'imprimer les informations secrètes à l'envers et en tous petits caractères, l'inclusion d'une loupe et d'un miroir dans les extensions de Bitume étant, il faut bien l'avouer, assez onéreuse.

Alors oui, on peut le dire, nous mettons du background dans les scénarios pour éviter d'y mettre une loupe et un miroir. Heureux ?

Contrairement à la Bourgogne, où il était nécessaire de s'attarder sur un passé riche et étonnant, pour mieux comprendre les changements sociologiques causés par la catastrophe, ça va aller beaucoup plus vite pour la Côte d'Azur. Pour tout dire, la Côte d'Azur et la moitié sud de l'Italie ont été dévastées à 100 %. Le reste est complètement détruit et il ne reste plus rien debout. C'est tout de même la faute à pas de chance, mais la Côte d'Azur est la seule région en France construite sur une faille sismique. Exit Cannes, Nice, Monaco, la Sicile et la moitié sud de l'Italie, à la flotte la promenade des Anglais...

Habitants: 100000 plus un nombre inconnu de fourmis.

Et zou, quelques tables aléatoires de plus...

Population : Les populations qui vivent de l'autre côté du Mur ont toutes la particularité d'être résignées par leur sort. Peu de choix s'offrent à elles : soit elles se rebellent, se battent et elles meurent vite, soit elles jouent le jeu que leur proposent les fourmis et elles meurent, mais avec un petit répit. Etonnant comme ce choix entraîne toujours la même réponse chez 99% de la population, même la plus féroce. Le 5 juin 1944, il y avait 1% de résistants en France, le lendemain, ils étaient plus de 10 millions ! Honnêtement, cette situation a vite fait de transformer la plus calme des créatures en requin assoiffé de sang, même si on le nourrit et qu'on l'attable à un café de Provence pour une bonne partie de belote. Et dix de boum !

Ceci explique que le choix des tribus que l'on peut trouver dans cette région est un peu limité. Même si ce n'est pas la tribu d'origine, celle-ci se transforme souvent ainsi.

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-50	Fils du métal	2D6	10
51-75	Punks	3D6	10
76-78	Mercenaires	1D6	10
79-85	Yankees	3D6	10
86-00	Enfants	4D6	10

Etat de la région: Les routes sont presque toutes détruites et il n'y a plus aucun bâtiment ou structures pré-apocalyptiques.

Par contre, on trouve ça et là quelques villages comme dans le temps, complètement artificiels, où les fourmis parquent quelques tribus pour les regarder évoluer en société. Et quand elles sont contentes, boum.

D100	Route	Effets
01-20	Droite	-
21-25	Virage de 15°	CON-5%
26-30	Virage de 30°	CON-10%
31-35	Virage de 45°	CON-15%
36-50	Bifurcation en Y	CON-10% si le véhicule change de route
51-55	Bifurcation en X	CON-30% si le véhicule change de route
56-60	Bifurcation en T	CON-30% si le véhicule change de route
61-65	Carcasse(s)	CON-30% pour éviter une collision
66-70	Barricade	Indestructible
71-85	Route coupée	Oooops !
86-90	Puits d'acide	CON-50% ou 5D6 de dommages
91-95	Mines	CON-40% ou 4D6E2 de dommages
96-00	Crevasse	CON-(1D6)x10%

Que ce soit bien clair, il n'y a rien à faire ici sinon mourir. On ne trouve donc pas de matériel dans cette région. Par contre, on peut trouver du matériel expérimental fourni assez facilement au prix normal (dix fois le prix dans les autres régions). On peut également en trouver gratuitement dans les champs, comme les lapins piégés, les mines à cigales, etc.

Pour le reste, pas de problème, les fournis fournissent aux tribus qui s'y trouvent tout ce qu'elles peuvent vouloir pour se détruire.

Météorologie

Le temps est assez bizarre dans cette région, variant du soleil à la pluie en passant par les pluies diverses (acide et cendre). La proximité de Cactus Country, de l'autre côté du Rhône, explique les pluies abondantes de sable.

MARSEILLE TRANSFERT

Plus on se rapproche de Marseille, plus on ne voit plus que lui. Le Mur. Ce mur gris, uniformément gris, qui coupe le paysage en deux dans le sens de la hauteur. En bas, gris, en haut, couleur ciel.

Le Mur entoure la région connue sous le nom de Spaghetti Sauce Fourmi. Il est haut de 10 mètres sur la plupart de sa longueur. Il part de Marseille, même si le château d'If fait officiellement partie des fortifications fournis, et remonte droit au nord sur la chaîne du Luberon puis oblique vers le nord-est pour rejoindre les contreforts des Alpes du Sud et les suivre sur quelques centaines de kilomètres. On ne sait pas où finit le Mur, personne n'est jamais revenu d'aussi loin pour apporter son

D100	Temps	Effets
01-10	Couvert	-
11-20	Pluie	REP, TIR, LAN-5%
21-25	Soleil	-
26-30	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN-5%
31-40	Neige	REP-10%, DIS+5%
41-50	Grêle	DIS+20%, REP-5%
51-53	Tempête	REP, TIR, LAN-50%
54-55	Acide	AD6 de dommages par minute.
56-75	Cendre	REP-30%, TIR-50%, LAN-10%
76-00	Sable	REP-30%, TIR-50%, LAN-10%

témoignage. On distingue deux côtés au Mur. Le côté intérieur, Spaghetti et le côté extérieur, Cactus. Côté extérieur, un no man's land de quelques centaines de mètres sert d'interface entre le monde et le mur. On y trouve des mines, beaucoup de mines, encore des mines. De temps en temps, une tourelle automatique arrose tout ce qui a le malheur d'éternuer et tous les kilomètres environ, une borne d'environ un mètre de haut dont le sommet clignote surveille les alentours de tous ses senseurs. Les seuls passages accessibles jusqu'au mur sont les entrées officielles, comme celle décrite dans le scénario Biture MK5. Ces zones balisées sont aussi minées, mais les mines sont désactivées une à une par radio à mesure que les fourmis progressent dans le no man's land. Si un petit malin en profite pour tenter de déterrer une mine, elle lui pétera obligeamment à la gueule tout de même, le matériel étant mongolien-proof.

Le mur est suffisamment épais pour que des patrouilles circulent. Des postes équipés de projecteurs et de miniguns sont régulièrement disposés sur le mur, de façon à ne pas laisser d'angles morts. De l'autre côté du Mur, c'est aussi drôle, sinon plus encore : le no man's land est constitué d'une bande de béton de 100 mètres de large. Plusieurs avantages à cela : c'est plus propre, il suffit de laver à l'eau vive et le sang et les viscères s'éliminent facilement, et les Survivants ont du mal à se déguiser en petites fleurs ou en dunes de sable ambulantes sur le parterre de béton. Il y a largement moins de mines du côté intérieur, avouons-le, peut-être parce que les mines font déjà partie de la vie quotidienne des habitants de la région et que les fourmis ne veulent surtout pas abuser. S'il y a moins de mines, il y a plus de mitrailleuses. J'en connais qui calculent déjà le nombre d'armures successives qu'ils vont devoir porter pour passer le mur. Bon courage, les tourelles de tir automatique du Mur sont directement

dérivées des systèmes de protection anti-missile des porte-avions américains, le genre de truc qui tire 4000 balles/minute. C'est même pas la peine de chercher les caractéristiques, c'est trop fort pour toi.

A l'intérieur de Spaghetti, les humains sont livrés à eux-mêmes, sauf quand ils sont réunis à l'intérieur de camps de réunion, les fourmis n'ayant jamais aimé le concept de concentration. Le rôle des camps est clairement expliqué dans le scénario, nous ne nous attarderons donc pas plus sur ce sujet brûlant mais hautement sociologique.

Comment des dizaines de milliers d'individus peuvent-ils vivre dans une région dévastée me demanderez-vous. La région fut certes entièrement rasée, mais les fourmis sont travailleuses, c'est là la moindre de leur qualité. Elles ont donc décidé de reconstruire des petits villages typiques un peu partout pour y laisser vivre les humains. Comme elles ne sont pas très douées au niveau convivialité, les villages donnent plutôt l'impression d'avoir été construits par un Bouygues sous acide, murs en carton, dès qu'il y a du mistral, une maison s'envole, etc, mais c'est toujours mieux que rien. Si l'on excepte quelques ratés, l'ambiance dans ces villages est un peu celle du Village de la série télé le Prisonnier, c'est-à-dire carrément exécrable et insupportable. Un peu Eurodisney, quoi.

Les fourmis vont même jusqu'à déguiser les habitants des villages pour qu'ils fassent plus couleur locale. Mais que font donc les fourmis avec ces humains ?

Elles les observent, c'est la première chose. Elles testent leur résistance, leur sens de l'acquis et de l'inné, leur moral, sachant qu'ils sont sûrs de mourir à plus ou moins court terme. Ensuite, la plupart du temps, quand elles ont fini de jouer avec, zou, direction les cuves d'où le matériel biologique est extrait, les

membres et les organes pour les banques et le matériel génétique pour les pools. Les fourmis sont toutes atteintes d'hémophilie et elles cherchent depuis longtemps un moyen de combler cette lacune, un handicap dans le monde de Bitume. Pour cela, elles essayent d'extraire certaines caractéristiques génétiques en pressant littéralement le matériel génétique comme une orange.

Leurs recherches n'ont toujours pas abouti et les fourmis qui ont le malheur de se percer un bouton sur le nez finissent encore et toujours par se vider de leur sang.

Les humains servent enfin à tester le matériel expérimental des fourmis: des heures d'amusement.

LES ARMES DE TERREUR

Catalogue non exhaustif du matériel expérimental fourni

La vache explosive :

Elle se présente sous la forme d'une vache tout à fait normale, qui broute tranquillement dans les prés. Rien ne peut la distinguer d'une vache normale. Elle a une jolie cloche autour du cou, comme toutes les vaches, a de grands yeux bleus, deux, fait un meuh harmonieux quand on la caresse et répond au doux nom de Marguerite. Une vache comme toutes les autres vaches, donc, à ceci près que dès qu'on essaie de la traire, elle explose avec une puissance de 7D6E2 et une portée de 5/10. Une explosion très violente donc, mais très limitée qui devrait en surprendre plus d'un. Surtout ceux qui aiment le lait.



Les mines à billes :

Classique, quand la mine se déclenche, elle est projetée par un ressort ou une charge explosive à un mètre du sol et là, elle explose. Elle projette des centaines de milliers de billes minuscules en plastique, indétectables. Comme elle explose à un mètre du sol, elle castre instantanément sa victime. Elles sont très joueuses.

Puissance : 1D6-4, portée 1/2. Nombre de billes qui touchent la cible : lancer 1D6, c'est le NB. On relance un D6 et on multiplie par le NB, (donc de 10 à 3000 billes). A 10 billes, on peut s'en sortir.

D6	NB
1	10
2	20
3	50
4	100
5	200
6	500

Les mines à cigales :

La Côte d'Azur et ses cigales, un régal, ce bruit si caractéristique, produit par le frottement de leurs petits organes. La mine à cigales imite le bruit des cigales grâce à un circuit électronique. Quand la victime cherche les petites bêtes dans les prés ou dans les buissons, la mine bondit, à un mètre du sol, comme une mine à billes et explose, projetant des dizaines de larves de cigales maintenues dans un état proche de l'éclosion dans la victime. L'impact est suffisant pour que les larves pénètrent à l'intérieur du corps humain et quelques minutes ou quelques heures plus tard, elles éclosent causant encore plus de dégâts ! Depuis l'expérimentation des mines à cigales, dès qu'on entend une cigale, c'est le stress.

Puissance : 1D6-5, portée 1/2. Nombre de larves qui touchent la cible : lancer 1D6, c'est le NB. On relance un D6 et on multiplie par le NB (donc de 0 à 90 larves).

D6	NB
1	0
2	1
3	2
4	5
5	10
6	15

Eclosion : si la victime n'est pas soignée immédiatement et que certaines larves sont encore dans son organisme au bout d'une heure, elles éclosent causant 1D6-1 points de dégâts. Avec l'équipement nécessaire, on met une minute à retirer une larve, car elle ne s'enfonce jamais très profondément.

La belote explosive :

C'est un jeu de cartes comme un autre. La belote est le jeu pratiqué dans les villages expérimentaux. Ce n'est pas un

choix, c'est un ordre. Les cartes, de très fines feuilles de plastic, sont reliées à des détecteurs de voix et des détecteurs de chaleur. Elles explosent à la mention "Et dix de der" quand elles sont tenues dans les mains. Avec suffisamment de puissance pour arracher la main du joueur, c'est automatique, sauf s'il joue avec des protections. Dans ce cas, elles n'explosent pas.

Le lapin chasseur :

Pleins de petits lapins gambadent dans la campagne. Les habitants de la région les chassent pour les manger. Les lapins chasseurs sont traités spécialement pour se diriger vers les coups de feu. Ils se font donc tirer dessus, meurent et se retrouvent sur la table, avec tout le monde autour. C'est à ce moment précis qu'ils explosent, grâce à une réaction qui surveille les changements de température et qui détecte la cuisson et la fin de la cuisson.

Puissance : 4D6E4 et une portée de 3/6. Un conseil, mettez-vous en bout de table.

Les oliviers de l'enfer :

Il y a des oliviers partout sur la Côte d'Azur, il fallait bien en profiter. Dès que l'olivier piégé détecte une présence, il se met à tourner très vite sur lui-même et toutes ses olives se détachent pour tout frapper autour de lui. Puissance de 1D6 par olive, portée utile 10 mètres.

Les canadiens Kikol :

Les fourmis ont récupéré deux canadiens qui servaient à éteindre les incendies à l'intérieur des terres. Elles les ont retapés comme elles pouvaient. Elles en remplissent à présent un de colle sous forme solide, comme des flocons de purée. L'autre fait normalement le plein d'eau. Dès qu'un incendie se déclenche et qu'il menace l'un des villages, les deux canadiens décollent et le premier largue la colle sur les villageois avant qu'ils ne puissent s'échapper. L'autre passe tout de suite derrière pour les figer sur place. Une variante consiste à remplir les canadiens avec de l'essence, mais c'est plus dangereux. Enfin, pour les fourmis.

ACIDE FORMIQUE

ou

Si tout le monde vous en voulait, vous aussi vous seriez paranoïaque.

Tout ce que vous avez voulu apprendre sur les fourmis sans avoir à le demander et même plus, beaucoup plus. Trop, peut-être.

For ze maître de jeu, only !

Avertissement

Tout ce que vous allez lire risque de vous bouleverser. Rappelez-vous que cela ne change en rien le monde de Bitume MK5 tel que vous le connaissez. Que ce ne sont que les premiers coups de manivelle d'un mécanisme qui a changé la face du globe pour toujours. Que plus de quarante ans se sont passés depuis ce jour fatidique et qu'il a bien fallu apprendre à vivre avec, trouver des coupables pour pouvoir continuer à se regarder en face. Que cela n'a peut-être aucun rapport.

Tout commence au début des années 1980. Il n'est pas encore question de Glasnost ou de Perestroïka, du moins en ces termes, le jeu de rôles est balbutiant et les gens ne pensent qu'à une chose, se foutre sur la gueule entre eux et qu'on les laisse tranquille.

C'est la grande époque des essais atomiques en tous genres, les bombes à neutrons, les bombes propres, les Américains et les Russes développent des armements terrifiants qui bien sûr ne serviront jamais, mais on sait jamais, au cas où. C'est même une époque bénie qui voit les socialistes arriver au pouvoir. On peut même encore croiser des communistes dans la rue sans se dire que c'est une mode et que ça leur passera au même titre que le hard-rock ou les pétards. Une bien belle époque en vérité.

Dans ce paradis, certains font déjà pourtant la gueule. Les plus puissants parmi les puissants, les industriels, les Dassault-Matra-Lockheed-General Dynamics-Mikoyan et j'en passe, ceux qui font et qui défont l'économie à leur guise, ceux pour qui un citoyen sur quatre travaille directement ou indirectement, savent comment tout cela risque de finir. Mal, et le plus sûrement pour eux. Eux n'ont aucune chance. A la fin des conflits, ils sont au chômage sauf dans le cas d'une attaque violente d'extraterrestres, sur laquelle ils ne peuvent tout de même pas compter. Ils vont donc profiter de ce court laps de temps qui leur reste. Ils vont donc accélérer les programmes, concevoir de nouvelles armes bactériologiques redoutables, de nouveaux gaz. Ils vont manipuler les médias, créer des sociétés bidon pour camoufler leurs entreprises. Ils n'ont aucun mal à ça, ils vivent dans le secret, ils se permettent d'assassiner impunément des présidents et le budget des opérations secrètes américaines, les black ops, n'est même pas visé par le Congrès. C'est un véritable Etat dans l'Etat.

Durant quatre ans, des laboratoires souterrains furent construits dans le monde entier, avec les deniers de l'Etat, avec vos impôts.

Là, un véritable arsenal viral fut élaboré : des gaz neurotoxiques à base d'acides tirés de venins de serpents, capables de tuer instantanément, ridiculisant les neurotoxiques de l'époque. Des virus mutés de la peste, pouvant provoquer des épidémies sur des continents entiers. Des programmes d'expérimentation datant de la Seconde Guerre Mondiale furent réinitiés, comme ceux des Anglais sur la guerre bactériologique, celui-là

même qui avait contraint Hitler lui-même à ne pas utiliser l'arme chimique sur le champ de bataille, sachant que la riposte serait terrible, bien plus terrible que l'utilisation de la bombe atomique par les américains. Une île au nord de l'Ecosse gardera encore les marques des dizaines d'années de ces expériences : une couche de béton de deux mètres d'épaisseur qui protège un paysage

devenu lunaire. Des virus agissant sur certaines parties du cerveau, suivant les expériences sur les psychotropes dans les années 60 aux USA. Une telle épidémie serait pire que la peste. Les gens perdraient leur identité, adoreraient de fausses idoles, il n'y aurait pas besoin de les tuer, ils se tueraient eux-mêmes.

On sait modifier leurs gènes pour qu'ils perdent leur immunité naturelle. On sait les rendre hémophiles, on sait les faire mourir d'un rhume.

On a fait le sida, merde... C'est bien une réussite !

En appuyant sur un bouton, des pans entiers de la civilisation peuvent s'écrouler avec pour seule réaction du public "personne n'avait prévu de secousse sismique dans cette région du Brésil" et les scientifiques de s'interroger. Et pas besoin de s'occuper de ce que les satellites peuvent dire : "Explosion Atomique Souterraine" par exemple. Qui fabrique les satellites, d'après-vous ? Ils disent ce que nous voulons leur faire dire. Les journalistes écrivent ce qu'on leur dicte, ils diffusent ce que l'on veut montrer à la télévision. Ils sont si naïfs.

Et pourquoi s'occuper des retombées ? Pourquoi travailler salement alors que l'on peut faire tout cela si proprement, avec amour, comme un artisan ?

On sait provoquer un tremblement de terre. Ils sont beaucoup plus vrais que les naturels.

On sait provoquer un raz-de-marée. Quelle arme fabuleuse qu'une vague de 300 mètres de haut se précipitant sur les rivages, noyant tout sur son passage. Personne ne peut l'arrêter et on sait le faire.

On sait faire exploser un volcan. La Montagne Pelée déclenchée à volonté. Quel moyen de pression ! L'homme est impuissant devant de telles forces.

On sait priver d'oxygène une région entière. Pas de trace, pas de résidu, que des morts.

On sait provoquer un accident dans une usine chimique en Inde, tuer des milliers de personnes pour ensuite racheter l'usine à bas prix.

On sait faire tant de choses. On sait même modifier le climat à volonté.

Et le mieux, c'est que l'on a même plus besoin d'appuyer sur un bouton. Les systèmes sont si sensibles à présent qu'ils se déclenchent à la voix. Et des erreurs du type de celle de l'ordinateur de la NORAD qui déclenche le Defcon 1 tout seul sont maintenant impossibles. Pas avec les systèmes centraux installés dans un sous-marin sous les glaces du Pôle, loin de toute interférence.

On sait enfermer des hommes, des militaires durant des mois sous les glaces du Pôle dans de gigantesques carcasses sous-marines en leur disant simplement que ce sont les ordres.

On sait les priver de sommeil, le doigt sur un bouton, prêts à porter la mort sur la moitié du globe. Simplement parce qu'on leur demande.

On sait enfermer des hommes, des scientifiques durant des mois dans l'espace en leur disant simplement, c'est votre recherche.

On sait les enfermer sous terre. Les priver de sommeil. Les faire devenir fous. Les pousser au suicide.

On sait les pousser à travailler même quand la moitié de l'humanité se tue sous leurs yeux avec leurs instruments de mort. C'est même dans ces conditions qu'ils travaillent le mieux.

On sait leur construire des abris souterrains, des villes artificielles, pour qu'ils s'y sentent bien. On sait leur donner l'indépendance énergétique. Ils travailleront pour le bien de l'humanité. Ils y travaillent déjà, partout dans le monde.

Mais l'humanité ne le sait pas encore, c'est une surprise.

Et quand tout sera fini, nous sortirons et nous offrirons aux hommes le paradis.

Les plans sur la comète

En 1986, on peut dire que la comète de Halley est surveillée. Et elle est belle cette année. Bien sûr, il y a ce torchon à scandale, cet hebdomadaire puant qui vient d'annoncer qu'elle passerait beaucoup plus près que prévu, provoquant des tremblements de terre, des éruptions volcaniques, j'en passe et des meilleurs. Allons donc, une comète, c'est 10 kilomètres de roche et de glace en plein espace. Rien de plus. Et les trajectoires sont connues, modélisées. La queue de la comète frôlera les ceintures de Van Halen, c'est tout. Le champ magnétique terrestre nous protège comme une cage de Faraday imparfaite. La seule chose que

cela peut provoquer, ce sont des interférences dans certains circuits, des surcharges soudaines, une impulsion électro-magnétique miniature en somme. Rien de grave. A la limite, certains ordi-nateurs pourront peut-être délirer, mais il suffira de faire une sauvegarde et de la recharger le lendemain pour ne pas avoir de problème. Bien sûr, le Pôle, l'endroit le moins protégé par le champ magnétique contre les rayonnements sera aussi plus touché. Si une mission scientifique est en

place là-bas, j'espère que leurs ordinateurs ne sont pas trop sensibles. Ils en seront quittes pour une journée ou deux de travail perdu. Pas plus.



Les notes d'Isaac Malet

Ce que vous allez lire doit être préalablement explicité :

Les fourmis ont parfois besoin des barbares de l'extérieur afin de donner une éducation spécifique à certaines d'entre elles. Dans ce cas, elles demandent rarement, elles se contentent d'enlever une personne lettrée. On notera ici un élément de plus qui confirme que les fourmis ont des espions partout qui les renseignent assez précisément.

Isaac Malet était membre d'une tribu de Conservateurs liés à l'ordre de Cluny. Il était connu pour ses talents d'historien. Il fut enlevé et ne fut retrouvé que plusieurs mois plus tard, atrocement mutilé et mort. Dans une de ses poches, on retrouva les notes suivantes. Il faut bien prendre les informations pour ce qu'elles sont : des notes prises par un Conservateur qui avait certes des notions d'histoire, mais guère d'autre chose. On ne sait pas où il a été retenu, ce pourrait être n'importe où.

PS : On est obligé de prendre les notes d'Isaac au sérieux. On ne peut imaginer qu'il s'agisse d'un gag d'une fourmi particulièrement joueuse.

PPS : Evidemment, les tableaux, les caractéristiques des fourmis et des véhicules ne figuraient pas dans les notes. Merci qui ?

Note 1 : EDUCATION

Dans la société formique, on distingue deux types de fourmis: les inférieurs (militaires et civils) et les scientifiques.

EDUCATION 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. Le niveau des cours est assez élevé. 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.

EDUCATION 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 demie 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.

Note 2 : MENTALITE

MENTALITE 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'arène).

Ceci 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, elles n'envient pas du tout la vie de "ceux d'en haut".

MENTALITE 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 dominent 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.

Note 3 : VIE

VIE DES CIVILS

Les civils travaillent quatre heures par jour, de 10 à 14 heures. 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.

Ils 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, un autre plateau repas leur a été livré vers 18h30. Ils mangent, puis retournent à la salle de jeux ou regardent encore des dessins animés jusqu'à 22 heures, heure à laquelle ils se couchent.

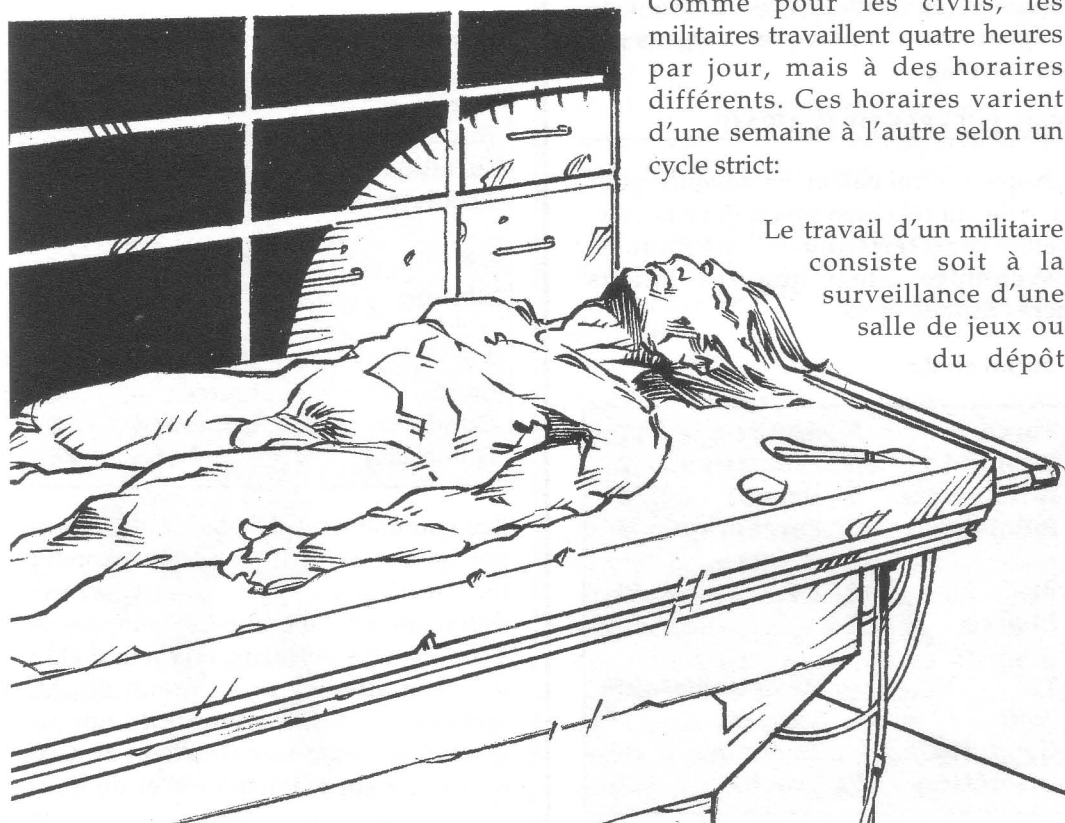
Les scientifiques organisent de temps en temps (une fois par mois) des combats d'arène qui distraient les inférieurs et les récompensent de leur travail.

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 à des horaires différents. Ces horaires varient d'une semaine à l'autre selon un cycle strict:

Le travail d'un militaire consiste soit à la surveillance d'une salle de jeux ou du dépôt



d'armes, soit à 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'horaire fixe 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 vidéo, mais passent de longues heures à pratiquer wargames et jeux de rôles.

Note 4 : 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

Force	3	Agilité	7
Rapidité	5	Endurance	2
Intelligence	5	Beauté	5
Précision	6	Perception	5
SE	2	PV	8
Charge	7		
Tir	-	Résistance	25
Saut	-	Lancer	-
Conduite	-	Repérage	50
Discrétion	20	Combat	05

Les civils sont vêtus de combinaisons de tissu blanches et de petites chaussures blanches. Ils ne sont jamais armés.

Fourmi militaire (garnison)

Force	4	Agilité	7
Rapidité	7	Endurance	4
Intelligence	5	Beauté	8
Précision	7	Perception	7
SE	4	PV	16
Charge	12		
Tir	80	Résistance	40
Saut	-	Lancer	60
Conduite	-	Repérage	70
Discrétion	30	Combat	15

Les militaires sont vêtus entièrement de rouge. Ils ont un casque en plastique dur et une combinaison de plastique souple. Ils portent des rangers. Ils sont armés d'un pistolet-mitrailleur avec viseur. Ils disposent de 2 chargeurs supplémentaires et de 2 grenades lacrymogènes.

Fourmi militaire (commando)

Force	6	Agilité	6
Rapidité	9	Endurance	6
Intelligence	6	Beauté	7
Précision	9	Perception	9
SE	6	PV	24
Charge	18		
Tir	90	Résistance	60
Saut	70	Lancer	75
Conduite	50	Repérage	80
Discrétion	40	Combat	25

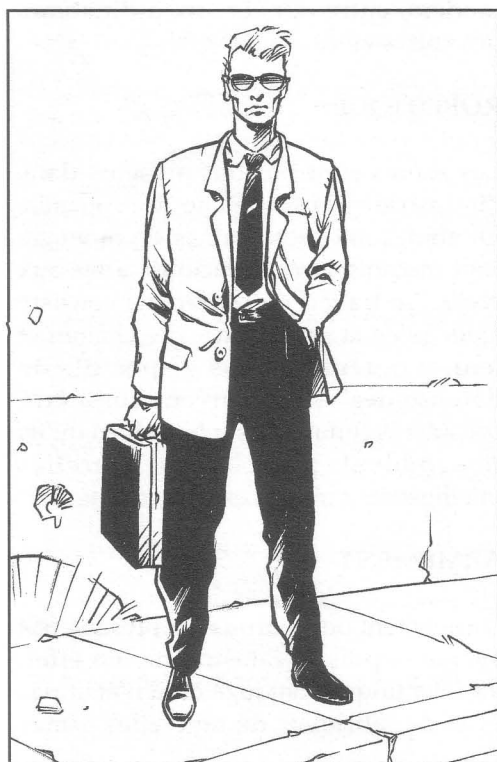
Les commandos se déplacent toujours par groupe de 7. Ils sont vêtus comme les militaires mais sont armés différemment. Le groupe se compose de 4 commandos normaux, un tireur d'élite, un grenadier et un commando AC (antichar). Chaque commando normal est équipé d'un fusil-mitrailleur, de deux chargeurs supplémentaires et de 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 5 grenades de chaque type (offensive, défensive et incendiaire). Le commando AC dispose d'un bazooka, d'un revolver et de 5 obus.

Fourmi scientifique

Force	2	Agilité	6
Rapidité	8	Endurance	2
Intelligence	10	Beauté	10
Précision	9	Perception	10
SE	2	PV	8
Charge	6		
Tir	70	Résistance	20
Premiers soins	95	Mécanique	95
Marchandage	95	Repérage	80
Discrétion	50	Combat	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.

Note 5 : VILLE

Les villes des fourmis sont entièrement souterraines et 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 hydro-électriques qui fonctionnent à partir des cours d'eaux situés 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.

Salles de jeux: chacune des quatre salles de jeux de la ville est ouverte 24 heures sur 24. Elle comporte 43 jeux vidéo (avec sièges incorporés), un bar et un atelier pour l'entretien des machines. De plus, l'atelier abrite à tout moment 3 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 14 à 18 heures, le deuxième de 18 à 22 heures. Les marchandises sont bien sûr gratuites.

Dépôt de munitions: le dépôt est gardé en permanence par 4 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 roquettes de bazookas

Bâtiments 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.

Note 6 : 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 Colvacyne D. Ce polymère est très rigide et possède la propriété d'absorber tous les chocs en se déformant très peu.

De plus, la fabrication de la Colvacyne D est simple et nécessite peu de moyens.

ELECTRONIQUE

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 dommage aux personnages qui se trouveraient à côté) si l'utilisateur meurt. Les fourmis sont aussi passées maîtres 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 par modem, entre eux, et 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 aux 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 la catastrophe. 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.

MATERIEL

Armes à feu: les armes à feu des fourmis ne peuvent s'enrayer en utilisation normale et ont toutes leurs caractéristiques de PRECISION majorées 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 pour les collisions.

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.

Type	DIF	DUR	TAI
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	+00%	6	x
Prothèse jambe	+00%	6	x
Prothèse oeil	-40%	4	x
Prothèse oeil-IR	-50%	4	x

DIF: ajustement au jet de résistance que le malade doit réussir pour que la greffe réussisse.

DUR: période (exprimée en semaines) au bout de laquelle le 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 heures si la prothèse n'est pas enlevée par un scientifique fourmi dans ce laps de temps.

TAI: 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 mécanisme à moins 20%, un échec impliquant la mort du patient.

Prec:+00% DOM:3D6 (explosif) Portées:1/2 M:5 CDF:1

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 M:10 CDF:1

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 moins 40%, un échec impliquant la mort du patient.

Prec:+10% DOM:4D6 Portées:1/2 M:4 CDF:1

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 de saut est augmenté de 25%. 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-IF: un personnage ainsi équipé ne subit aucun des malus dus à la nuit.

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.

Les bipodes de combat, par exemple, sont des véhicules qui ressemblent à de grosses poules. Ils ont une vitesse maximale d'au moins 10 k/h. Ils ne subissent pas de malus hors des routes.

Accessoires:

Armure de plastique: chaque armure correspond à 2 points de protection.

Ordinateur de conduite: cet appareil ajoute 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%.

COMMANDOS

Tout déplacement de fourmis 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: +00%	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.

BITURE MK V

ou
Roulez bourrés !

Une mini-campagne pour Bitume Mk V

Avertissement

Un souffle de Légende, le scénario de Paris-Brest (l'excellente première extension pour Bitume MK5) est une mini-campagne en trois parties, qui mène les joueurs de Paris, place de la Bastille jusqu'à Coëtquidan, fort célèbre école militaire bretonne devenue le lieu de réunion d'Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde.

Or, il se trouve - le hasard fait bien les choses - que le présent scénario, de Pizza Piquette (l'excellente deuxième extension pour Bitume MK5 que vous contemplez de vos petits yeux rieurs), est également une mini-campagne en trois parties. C'est chouette, non ?

D'où quelques questions, auxquelles nous allons répondre tout de suite.

• *Bitume Mk V* est-il la suite de *Un souffle de Légende* ?

Réponse : Non.

• Peut-on le jouer indépendamment des autres scénarios de Bitume, quels qu'ils soient ?

Réponse : Oui.

• Alors pourquoi cet avertissement ?

Réponse : Parce que - merci qui ? - les choses sont quand même un peu plus compliquées qu'elles ne le paraissent. Si vous jouez les scénarios des extensions dans l'ordre, vous verrez que se dégage une sorte de trame. Cette trame n'est absolument *pas* indispensable pour apprécier le monde de Bitume et ses scénarios..., mais elle y ajoute quelque chose que, nous espérons, vous apprécierez.

Répetons-le : il ne s'agit pas d'une campagne... simplement, l'histoire de France - et d'ailleurs - suit son cours et les joueurs sont parfois des témoins, parfois des intervenants. Et puis, il y a toutes ces questions que vous vous posez peut-être, sur la catastrophe, sur l'origine des fourmis... Et auxquelles vous aurez peu à peu des réponses.

Vous avez la vague impression qu'on vous cache quelque chose ? Eh bien, vous avez raison !

Premier Acte : La nécessité est le plus fort des liens

Je me tiens les Côtes du Rhône...

La tribu des joueurs est installée depuis quelques mois dans le petit village de Gevrey-Chambertin, près de Dijon, en Bourgogne.

Il faut avouer qu'il y a, en 2026², des coins plus attrayants. Imaginez un haut plateau calcaire (de la vallée de l'Ouche à celle de la Dheune, pour ceux qui ont un guide Michenain devant les yeux) qui s'affaisse brusquement, avec des dénivellations de parfois 200 mètres, pour donner dans la vallée de la Saône.

Cet affaissement, une sorte de "rebord", a pour nom "La Côte". En 1986, le plateau de l'arrière-Côte (en haut) était occupé par des cultures, des bois et des pâtures, tandis que le talus était recouvert de vignes, vignes qui produisaient un des meilleurs Bourgogne de France. En bas de la Côte on trouvait toute une série de petites villes (Gevrey-Chambertin, Nuits-St-Georges, Comblanchien...) où étaient installées, dans de belles maisons, les riches familles de vignerons.

Si vous enchaînez *Un souffle de Légende* et *Biture Mk V*

Nous avons laissé vos joueurs à Coëtquidan, près de Brocéliande, dans la belle région de Bretagne. Accompagnés de leur chef et de ceux des membres de la tribu qui avaient survécu au massacre de Hans, ils y savouraient les joies d'une vengeance enfin accomplie.

Nous les retrouvons deux ans plus tard (vous avez bien sûr le droit d'avoir joué des tas de scénarios dans l'intervalle). Une fois sorti de Bretagne, le chef a décidé de reconstituer sa tribu et a passé de nombreux mois à réunir de nouveaux guerriers, des femmes et des enfants - parfois de vagues cousins qui étaient restés dans leur région natale, parfois des amis, parfois des survivants de tribus massacrées. Pour nourrir tout ce beau monde, les hommes se sont livrés à leurs activités habituelles de commerce ou de pillage¹.

Parmi les nouvelles arrivantes se trouvait une chouette fille, dénommée Villette. Le chef en tomba amoureux et la prit pour compagne. Quelques mois plus tard, Villette tombait enceinte et était prise d'une violente envie d'aller voir ses parents, des fermiers habitant près de Dijon.

Pour la tribu, là ou autre part, quelle différence... Pourvu qu'il y ait du commerce à faire ou des tribus à piller !

La tribu prit donc la route de Dijon. Après quelques semaines de voyage sans trop d'incidents, le petit groupe arriva chez les parents de la donzelle, qui accueillirent sans trop d'enthousiasme le gendre et son encombrante tribu. En quelques jours, toutes les réserves de nourriture des Fermiers furent dévorées et les cochons égorgés...

Enfin, Villette ressentit les premières douleurs. Sa mère, qui était un peu la sage-femme du coin, décida de l'assister. Quelques heures plus tard, Villette était morte ainsi que le bébé. Rien d'original à cela - avec un niveau de médecine proche du zéro absolu et des conditions d'hygiène inexistantes, les femmes mortes en couches sont légion dans le monde de Bitume...

Le chef se montra très affecté par ces décès. Comme il était trop déprimé pour reprendre la route, la tribu s'installa quelques kilomètres plus loin, dans le petit village de Gevrey-Chambertin, où elle reprit ses activités.

Six mois plus tard...

Sympa ? Oui... mais c'était en 1986. Depuis, il y a eu la catastrophe. Des tremblements de terre et des incendies ont ravagé la région, la Saône a noyé la moitié de la vallée, le climat s'est réchauffé puis refroidi, et enfin, *last but not least*, les volcans du Massif central se sont réveillés.

Ceux qui s'y connaissent en géographie protestent : nous ne sommes pas dans le Massif central, nous sommes simplement à proximité du Morvan qui domine la région, un point c'est tout. Oui, et c'est d'ailleurs ce qui a sauvé la région. Le Morvan a servi de parapluie à la Bourgogne en prenant tout sur la gueule..., mais si la lave n'a pas atteint le

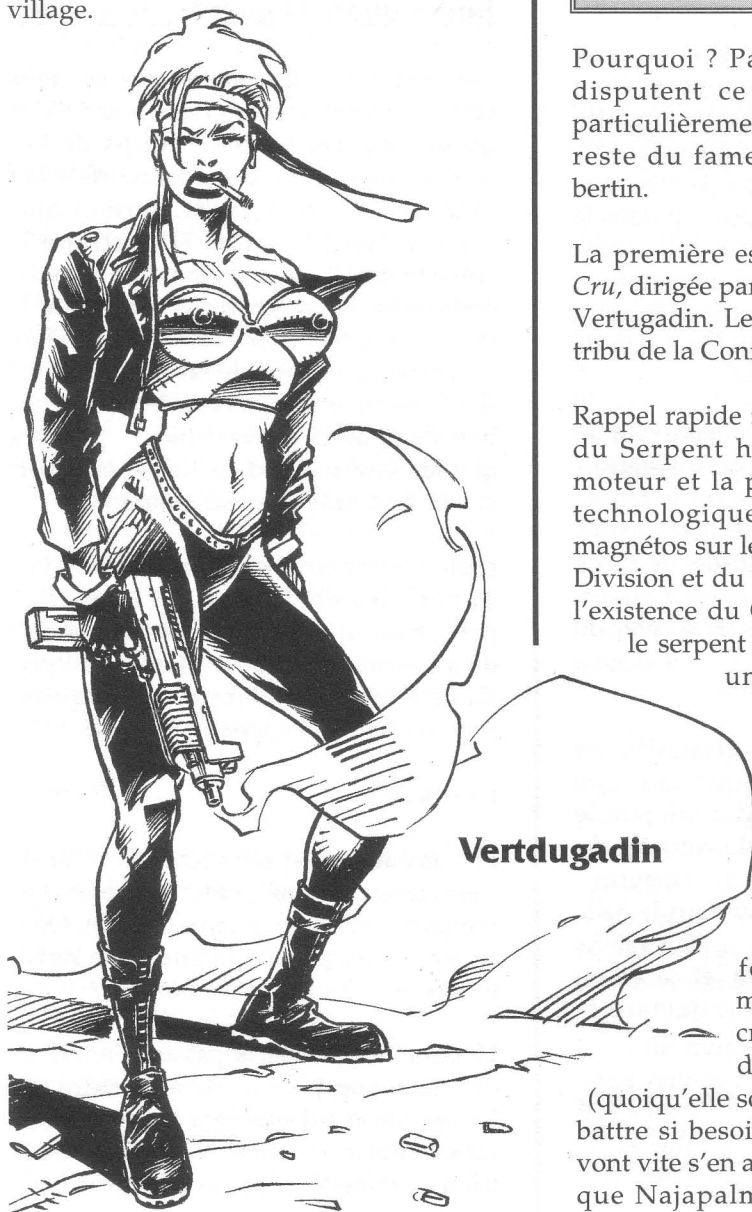
coin, les pluies de cendres, elle parviennent jusqu'à la région quand le vent est bon, détruisant tout sur leur passage. Comme de toute manière, la terre n'a jamais été extrêmement fertile dans la région, on ne s'amuse pas tous les jours... comme d'ailleurs vous pourrez le constater en lisant le background géographique autre part dans cette extension.

Gevrey-Chambertin

Au flanc de la Côte, à 12 km au sud de Dijon, Gevrey-Chambertin, dont les habitants se rappellent du nom, est un vieux village viticole.

Ses trois attractions principales sont la nationale N 122, sacrément abîmée par les tremblements de terre, qui traverse le centre-“ville”, son église et son château du Xème siècle. Le vignoble qui pousse sur la Côte au-dessus du village donnait en 1986 du Chambertin, qui, si vous voulez faire “genre” dans une soirée, est un “vin très corsé qui acquiert en vieillissant tout son corps et tout son bouquet”.

Revenons à nos moutons. Nous sommes en août 2026², il fait plutôt beau et la guerre va bientôt faire rage dans le village.



Vertugadin est une jeune femme de 28 ans, grande, brune et musclée. Elle a un caractère ferme et décidé, peut piquer des crises de rage, mais est également loyale et sincère.

S'étant, ces dernières années, plus occupée de commerce que de religion, ses convictions "Confrérie du Serpent" se sont un peu effacées. C'est pour cela qu'elle arrivera assez facilement à réussir l'osmose avec la tribu des joueurs.

Vertugadin est en général en pantalon, tee-shirt et blouson de cuir - toujours le même, décoré d'un magnifique serpent jaune et rouge : Najapalm. Enceinte, elle ne changera pas d'habitudes, mais donnera un grand coup de couteau dans le jean et le tee-shirt pour faire de la place.

Pourquoi ? Parce que deux tribus se disputent ce village, justement, et particulièrement la propriété de ce qui reste du fameux vignoble de Chambertin.

La première est la tribu des *Enfants du Cru*, dirigée par la farouche bien que jolie Vertugadin. Les *Enfants du Cru* sont une tribu de la Confrérie du Serpent.

Rappel rapide : les tribus de la Confrérie du Serpent haïssent les véhicules à moteur et la plupart des instruments technologiques (sauf les armes et les magnétos sur lesquels ils écoutent du Joy Division et du Bauhaus). Elles croient en l'existence du Grand Serpent Najapalm,

le serpent cosmique (plus ou moins une incarnation de la nature) et sont persuadées que celui-ci amènera le paradis sur Terre dès que tous les infidèles seront éliminés.

Vertugadin, chef des *Enfants du Cru*, jeune femme solide et déterminée, adhère à cette croyance. Elle n'est cependant pas une violente (quoiqu'elle soit tout à fait capable de se battre si besoin est, comme les joueurs vont vite s'en apercevoir) et, en attendant que Najapalm s'occupe lui même de

réduire en bouillie les infidèles, se contente de mener une vie assez tranquille.

Les *Enfants du Cru* tiennent le village. Installés dans le château de Vergy, ils vivent plutôt bien en exploitant la vigne, demeurée par miracle en bon état après la catastrophe. Grâce aux traditions orales - déformées - des vigneronns ayant échappé à la grande amnésie, les membres de la tribu connaissent plus ou moins correctement le procédé de vinification... le vin qui en résulte n'a rien à voir, bien sûr, avec le Chambertin d'avant la catastrophe.

Un expert dirait même qu'il s'agit d'un tord-boyaux infâme. Mais tout en étant infâme, grâce au soin que Vertugadin met à sa production, il est quand même très légèrement meilleur que la moyenne du vin qui est désormais produit dans la région. Bref, comme il n'y a plus aucun véritable grand cru auquel le comparer, le cru de Vertugadin - qui s'appelle maintenant le "Chagrin", déformation de Chambertin - est assez prisé.

Vertugadin organisant le commerce autour de son vin, elle accueillait sans animosité les tribus venant s'installer dans la région. Jusqu'à l'arrivée de la tribu des joueurs. Venu acheter quelques bouteilles, le chef a pris goût au vin et a surtout aussitôt compris, en voyant le succès de la vente du "Chagrin", que les *Enfants du Cru* avaient trouvé là un bon filon.

Il a donc proposé à Vertugadin de s'associer avec elle, ce que la jeune femme a vertement refusé. Furibard, le chef a décidé de prendre le contrôle du village et de la production de "Chagrin". Il s'est installé avec sa tribu dans la belle église du centre du village - c'était solide, les églises, en ce temps-là, et ça valait bien une forteresse - et a déclaré la guerre à Vertugadin.

Dernier élément avant de plonger dans une orgie de violence : sachez qu'en haut de la Côte, sur le plateau, vit depuis des années une tribu de Fermiers.

Le plateau, peu fertile, nourrissant mal ses hommes, les Fermiers se sont au fil des années transformés en des prédateurs cannibales qui attaquent sur la route les voyageurs perdus et les tribus mal protégées et les dévorent vivants (ou morts). Les Fermiers Cannibales se sont souvent attaqués aux *Enfants du Cru*, mais n'ont jamais réussi à prendre le village.

Mais revenons à nos bouteilles, c'est-à-dire à la confrontation entre la tribu des joueurs et celle des *Enfants du Cru*.

Boum boum la guerre

Cela fait déjà une semaine que les deux tribus sont retranchées dans leur QG, et qu'une guerre larvée - coups de feu sporadiques, deux ou trois morts - fait rage. Le chef en a marre, surtout que, l'église étant humide, il a attrapé la crève. S'il reste une semaine de plus là-dedans, ça va dégénérer en bronchite. Il faut donc donner l'assaut. Mais la fièvre lui enlève une partie de ses facultés et il a donc ordonné aux joueurs d'organiser la bataille et de la mener à bien... pendant que lui, enveloppé dans une couverture, crache tranquillement ses poumons.

(Selon la personnalité que vous avez donnée au chef dans des scénarios précédents, il vous est tout à fait possible de sous-entendre que le chef est un peu lâche et que sa "grippe" n'est qu'un prétexte pour échapper au combat).

La situation

Le château où est retranchée la tribu de Vertugadin est une petite forteresse. Les remparts font deux mètres de haut. On y trouve deux portes, la sud et la nord, toutes deux lourdes et en bois.

Une fois les remparts passés, l'intérieur est beaucoup plus facile à prendre. Le bâtiment en lui-même a trois entrées, sans compter les fenêtres. Le "gros" de la tribu s'est installé dans la salle principale

du château, une belle pièce au plafond haut et aux poutres apparentes.

Vertugadin organise une garde très serrée et ses hommes patrouillent par petits groupes de trois.

Pour les armes, voir la fiche de la tribu. Attention cependant : cette fiche n'est qu'indicative. En effet, nous ne connaissons pas la force de la tribu de vos joueurs et nous ne pouvons donc pas adapter leurs ennemis à leur force de frappe. Tout au long de ce scénario, que ce soit pour d'autres tribus ou pour les fourmis et même si nous ne le précisons pas, il vous faudra toujours adapter la force des PNJ à celle de vos joueurs.

Les ordres

Les ordres du chef sont les suivants :

- Donner l'assaut dans les 48 heures.
- Perdre le moins d'hommes possible (il faut pouvoir exploiter la vigne, après !)
- Garder Vertugadin vivante (cela est essentiel !) et, d'une manière générale, épargner le plus possible de femmes et d'enfants des *Enfants du Cru*. Là encore, ce n'est pas de la bonté d'âme, c'est de la main-d'œuvre. Et seule Vertugadin, fille d'un vigneron, connaît parfaitement le procédé de vinification... qu'elle reste vivante est donc in-dis-pen-sa-ble (chaque syllabe étant ponctuée par un coup de poing du chef sur la table) !

L'assaut

A vos joueurs de l'organiser. Ils peuvent choisir la technique Obélix :

- "J'ai un plan !"

- "Lequel ?"

- "On fonce dans le tas !"

... ou la méthode Astérix, ce qui veut dire faire la même chose, mais intelligemment : attaquer la nuit, créer une diversion, assassiner les gardes ou que sais-je encore...

Pour la bonne marche de notre scénario, il faut que :

- les joueurs gagnent
- et que Vertugadin (au moins) reste vivante.

Pour Vertugadin, débrouillez-vous (trichez avec les dés, faites des miracles...). Par contre, pour que vos joueurs gagnent, il faut qu'ils aient un minimum d'intelligence et de chance, éléments sur lesquels vous ne pouvez guère influencer. Donc, si vous sentez que la situation est en train de mal tourner, faites intervenir un *deus ex machina* : la tribu de Fermiers Cannibales du haut de la Côte.

En plein milieu de la bataille, et seulement si les *Enfants du Cru* sont en train de prendre le dessus, des bruits de moteurs et des hurlements atroces déchirent soudain la nuit.

Deux jeeps remplies à ras bords de Fermiers Cannibales hurlants arrivent, la musique - du hard, bien sûr - poussée à fond. Les petits malins, surveillant depuis longtemps Gevrey-Chambertin, avaient toujours eu le désir de se l'approprier. Ils avaient toujours été repoussés par les *Enfants du Cru*. Ils se sont donc dit que la bagarre - la plupart des munitions dépensées, les meilleurs combattants blessés... - était une occasion d'attaquer qui ne se représenterait sans doute jamais.

Profitant de la surprise, nos dévoreurs de chair humaine sautent de leurs bagnoles et commencent à tirer sur les deux tribus sans distinction (pour mettre de l'ambiance, expliquez aux joueurs que pendant la bagarre, les femmes des Fermiers récupèrent les cadavres et commencent à les bouffer tout cru).

Il y a un moment de flottement chez nos deux tribus... Soudain, Vertugadin se met à hurler : "Tous contre les cannibales !" Les *Enfants du Cru* et les membres de la tribu des joueurs se mettront à hurler en

réponse et se jetteront sur les Fermiers (même si les joueurs essayent de donner des ordres contraires). Une fois le sort des Fermiers réglés, dans la joie de la victoire, Vertugadin proposera une trêve aux joueurs... elle veut discuter avec le chef.

Le pacte

Deux situations sont possibles, une fois l'assaut donné : soit les joueurs ont gagné et Vertugadin est prisonnière, soit les deux tribus ont conclu une trêve et Vertugadin propose un pacte.

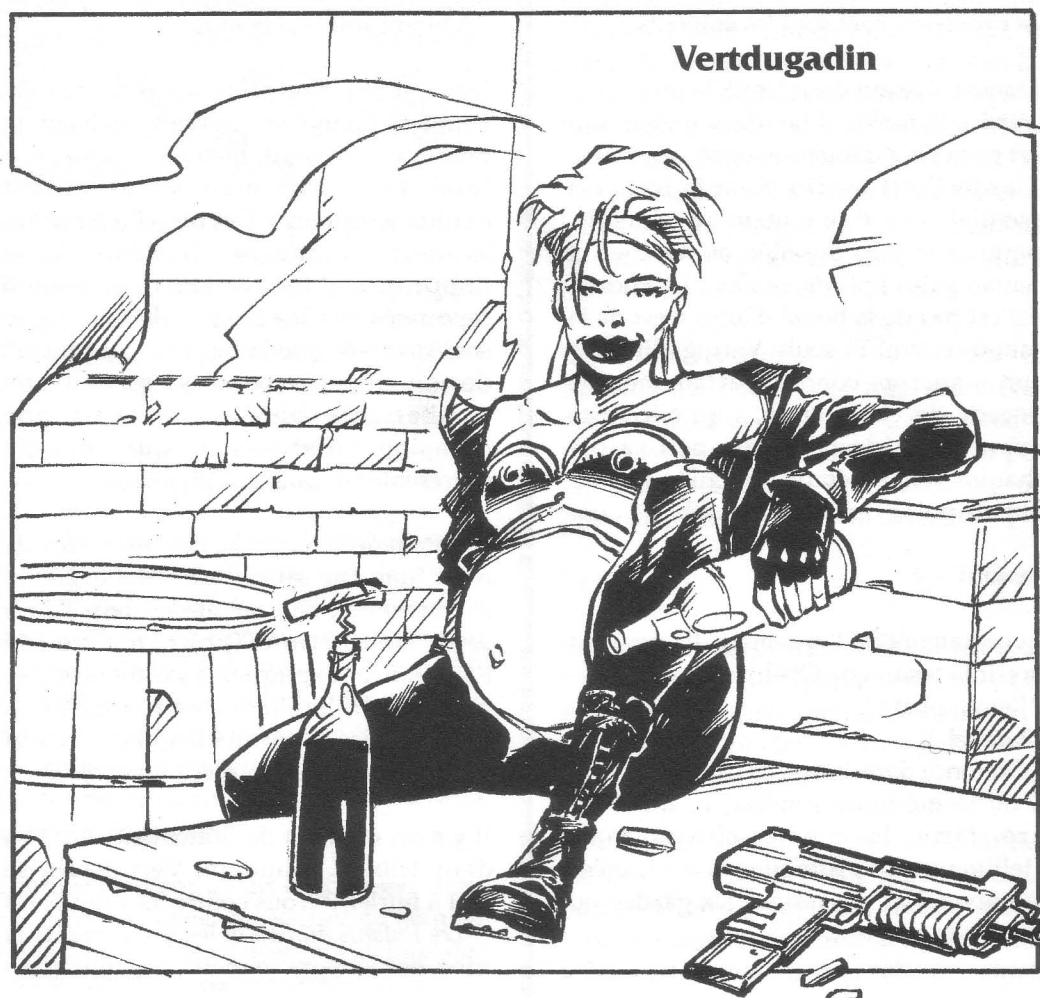
Vertugadin est prisonnière

Les membres de la tribu des joueurs déferlent dans le château, achevant les prisonniers et violant les femmes... à

moins que des ordres précis n'aient été donnés dans le sens contraire.

Dans les caves du château et dans la grande salle qui servait de pièce principale à la tribu, les hommes trouveront en abondance de la nourriture d'excellente qualité : jambons, poulardes, lard, fruits frais, galettes de blé et d'avoine, des boîtes de conserve "de luxe", c'est-à-dire assez peu avariées et, ce qui vaut assez cher, des sodas : Coca, Orangina, Seven Up, etc. boissons dont bien sûr rares sont ceux qui connaissent le véritable nom, mais qui, devenant de plus en plus rares au fil des années, acquièrent chaque jour de la valeur.

Quant au vin... ne sont-ils pas venus là pour cela ? Il y en a, et assez pour se faire



la biture du siècle ! A peu près 300 bouteilles de "Chagrin" de l'année passée, sans compter dans la cave une trentaine de tonneaux, de différentes années que Vertugadin a décidé de laisser vieillir.

Bien sûr, il serait de mauvaise politique d'empêcher les hommes de la tribu de se saouler après la victoire. Espérons cependant que vos joueurs sauront garder un œil sur les réserves et empêcher, au moins, l'éventration des tonneaux... vu le prix du vin de "Chagrin", c'est une fortune qui s'écoulerait là (au fait : le vin est réellement aussi dégueulasse qu'on le dit...).

Une surprise attend les joueurs. Dans les caves du château, à côté du vin, ils auront la joie de découvrir... plusieurs tonnes de charbon. Une prise non négligeable : quand les hivers sont rudes, le charbon est cher dans le monde de Bitume.

Et Vertugadin ? Prisonnière, elle se montrera d'abord très hautaine - insultant les vainqueurs et crachant au visage de ses geôliers. Puis, elle sera amenée devant le chef. Celui-ci lui offrira un marché : la vie sauve contre son aide dans la récolte et le traitement du vin. Vertugadin affirmera avec hauteur qu'elle préfère mourir que vivre prisonnière!

Le chef la fera alors attacher à une colonne sculptée - il y en a plein dans l'église et dans le château - sans boire ni manger pour qu'elle réfléchisse. Mais une petite lueur se sera allumée dans son œil. Une petite lueur que les joueurs ne connaissent hélas que trop bien... Elle s'allume à chaque fois que le chef voit une femme qui lui plaît.

Trois ou quatre heures se passent. On ramasse les blessés, la plupart des combattants gisent ivres morts à côté des bouteilles, les joueurs sont peut-être allés

se coucher... Et c'est le moment, puisque dans ce cas de figure les Fermiers Cannibales n'ont pas encore joué leur rôle, de les faire attaquer.

Ils ont les mêmes raisons que précédemment citées : attaquer la tribu qui tient Gevrey-Chambertin à un moment où elle est affaiblie. Les meilleurs combattants sont blessés, les munitions dépensées, etc. Le mode d'attaque est également le même : deux jeeps et une dizaine de Fermiers armés dedans qui arrivent en hurlant.

Résumons : ou les joueurs éclatent les Fermiers, ou pas. Si vous voyez qu'ils sont en train de perdre le combat, faites intervenir Vertugadin, toujours accrochée à sa colonne. Celle-ci préfère encore, à tout prendre, être aux mains de la tribu des joueurs plutôt que dans celles des cannibales. Elle se mettra donc à hurler à un des joueurs qu'elle sait où il y a de la dynamite... Dès que le joueur lui prêterait intérêt, elle lui révélerait la localisation d'une petite cache - toute proche du champ de bataille - ou le joueur trouvera en effet 15 bâtons de dynamite. Avec cela, espérons qu'ils prendront le dessus.

Les Fermiers Cannibales sont donc morts ou en fuite..., mais leur attaque a fait réfléchir le chef. Il y aura toujours des tribus pour jalouser la richesse du village et la tribu des joueurs aura donc besoin de tous les bras possibles pour résister.

Du coup, le chef décroche Vertugadin de son pilier et lui propose un pacte. Il n'y a plus ni vainqueurs ni vaincus, ils unissent les deux tribus - ou du moins ce qu'il en reste - en parfaite égalité, ils exploitent le village grâce aux connaissances de Vertugadin et, pour sceller le pacte, Vertugadin et lui (le chef, vous avez bien suivi) se marient.

Vous savez quoi ? Mieux vaut un mauvais mari qu'un bon pilier. Elle accepte.

Vertugadin propose le pacte

Il se passe exactement la même chose que dans le paragraphe précédent, sauf que personne n'est prisonnier, et que c'est Vertugadin qui a l'idée de ce pacte. Elle discutera avec le chef toute la nuit pour mettre au point les détails du contrat et, une fois d'accord, les deux leaders annonceront la nouvelle.

Dans les deux cas

Le chef et Vertugadin annoncent la nouvelle : les deux tribus n'en font plus

qu'une. Il faut maintenant appliquer le reste de la décision : le mariage. Le chef fait sortir tout le monde et entraîne Vertugadin derrière l'autel de l'église.

Les cris que l'on entendra ensuite ne seront pas des cris de douleur et quatre heures plus tard, les deux jeunes "mariés" sortent de l'église en se tenant la main, un sourire béat imprimé sur le visage.

Ca promet...

Deuxième Acte: Lune de miel en Bourgogne

L'osmose

A la surprise de tous, cette double union (celle du chef et de Vertugadin et celle des deux tribus), commencée sous de si mauvais auspices, va très bien se passer. Il restera, bien sûr, quelques points d'achoppement comme les véhicules - les ex-membres des *Enfants du Cru* refuseront pendant encore de longs mois de s'en servir - sans compter la rancune de quelques femmes violées dans l'exaltation de la victoire, qui garderont longtemps une dent contre les responsables, on se demande pourquoi.

Par contre, entre Vertugadin et le chef, c'est le beau fixe : on dirait que chacun est fier d'avoir trouvé un compagnon à sa hauteur. Une certaine frénésie amoureuse s'est même emparée d'eux : pour parler crûment, ils baisent tout le temps et dans tous les coins. Il n'est pas possible d'ouvrir une porte ou de passer derrière un buisson sans y trouver deux paires de pieds, de mains, deux têtes et d'autres choses nues en train de s'agiter.

Les mois passent. Il y a la chasse et la pêche pour nourrir la tribu, puis les vendanges sous la direction de Vertugadin, le pressage du raisin, la mise en barrique, etc.

Tout est calme ou à peu près. C'est le moment de faire jouer des scénarios courts, de votre confection ou que vous aurez piochés ailleurs, dans Plasma³ par exemple. Il suffira de changer un peu les décors et de les adapter à ceux de cette extension (mais oui, il faut lire le background!)

Quand un jour...

Quand, un jour, il devient clair à tous que le ventre de Vertugadin commence à s'arrondir d'une manière inhabituelle. Elle est enceinte et le chef est d'abord fou de joie. Puis, au fil des semaines, sa joie commence à laisser place à l'inquiétude. En effet, le chef a déjà été marié. Comme beaucoup de femmes dans le monde de Bitume, la malheureuse est morte en couches. Et le chef n'a aucune envie que cela arrive à Vertugadin...

Ce qu'il veut pour l'accouchement, ce n'est pas une sage-femme de village avec ses ongles sales et du persil qu'elle fera passer pour des herbes miraculeuses, mais un Guérisseur, un vrai, un pro. Et il n'y en a pas beaucoup... Tout en essayant de ne pas

l'inquiéter, le chef parle de ses inquiétudes à sa femme. Il se trouve que Vertugadin, sans le dire, était aussi un peu inquiète. Ce qu'elle voudrait, elle, c'est le docteur Rougé, un grand médecin des hospices de Beaune, juste un petit peu plus au sud. Le docteur Rougé a sauvé sa sœur alors que l'accouchement de celle-ci s'annonçait très mal - le docteur Rougé a même été obligé de faire une césarienne -, le docteur Rougé qui a sauvé un gamin de sept ans en "lui enlevant un truc dans le ventre" (l'appendice), etc. Vertugadin veut ce docteur-la et pas un autre. Et ce que Vertugadin veut, le chef le veut...

Les joueurs sont donc envoyés chercher le docteur Rougé pour une première consultation... en en profitant pour aller négocier une cargaison de vin et de charbon à Beaune.

Beaune

La cargaison des joueurs est composée de 40 bouteilles de vin et de trois sacs de charbon. Il s'agit là d'un "petit lot", destiné à tester le marché. Les ordres du chef sont : vendre au meilleur prix, rester quelques jours afin d'entendre les ragots et les nouvelles (des rumeurs de famine, de mauvais temps ou de guerre indiquent que les prix vont monter et qu'il faut faire des stocks, par exemple), ramener de la nourriture et, surtout, contacter le docteur Rougé et lui demander quel serait son prix - le chef est prêt à payer à peu près n'importe quoi - pour qu'il vienne aider Vertugadin à accoucher.

Avant d'aller plus loin, allez vite consulter le background sur Beaune et sur les fils de Vercingétorix. Comme vous risquez de voir souvent ce genre d'injonction (allez vite consulter le background sur ... avant de lire ce paragraphe) ne vous vexez surtout pas.

Lorsque les joueurs arrivent, l'ambiance est à la fête. Il y a une sorte de kermesse

de village, et, sur la place principale, une grande table en bois sur laquelle est dressé un immense banquet. Des femmes s'affairent autour de la table, accrochent des lampions aux arbres, installent des torches... (modulez cette description selon l'heure du jour ou de la nuit à laquelle arrivent les joueurs, bien entendu). Avant que les joueurs n'aient pu leur poser de questions, ils aperçoivent un petit garçon blond habillé en gaulois (les joueurs ne pourront faire cette constatation que s'ils ont le talent Histoire) avec un casque sur la tête, accompagné d'un gros homme roux avec des braies bleues et des nattes. Les deux étranges personnages inspectent la décoration de la table, décoration sur laquelle le petit garçon a l'air d'avoir des idées très précises.

Il s'agit, bien entendu, les joueurs l'apprendront en interrogeant n'importe quel habitant du village, de Vercingétorix (le petit garçon) et de son fidèle compagnon. Ceux-ci donneront un banquet à la fin du marché et, paraît-il, feront un discours. Tous les habitants de Beaune ainsi que tous les commerçants ayant participé au marché seront invités à ce dîner.

- Le marché : Il ressemble à n'importe quel marché dans une ville de Bitume... on y trouve les produits de la région, quelques armes, un peu d'essence et des munitions. Selon leur chance et leur bagou, les joueurs vendront leurs bouteilles de vin entre 100 et 150 francs et leurs sacs de charbon entre 180 et 250 francs. Par contre, les Marchands sont tout à fait prêts à lier conversation et les joueurs apprendront donc que (l'ordre correspond à l'importance de ces informations dans l'esprit des Marchands) :

- les envoyés du duc Marc de Bourgogne ont augmenté leurs impôts et exigent au frontière du duché des droits de passe d'à peu près un tiers de la cargaison;
- l'année a été mauvaise dans la région de Lyon et tous les produits - y compris

le vin et le charbon - s'arrachent à des prix extrêmement élevés;
- le duc Marc va prendre femme à Lyon pour allier son duché à cette belle cité et que dans ce but il a organisé un concours, dit "Concours des Micefrances" (l'origine de ce terme se perd dans la nuit des temps), afin de choisir la plus jolie et de l'épouser.

• L'hospice : N'oublions pas que les joueurs sont initialement là pour chercher le docteur Rougé. Ils s'adresseront pour cela à l'hospice. Des Guérisseurs aimables, mais désolés, leur apprendront alors la mauvaise nouvelle : le docteur Rougé est parti, il y a de cela une semaine, avec son fidèle assistant Gilles, un gamin de 18 ans.

Il faut avouer que ce départ était justifié par une bonne raison : le docteur Rougé, en tant que personnalité de la région (le Guérisseur dira même que, Velpeau en soit béni, il doit être le meilleur gynécologue-obstétricien de France), a été invité à Lyon par le duc Marc lui-même pour faire partie des dix hommes sages qui vont choisir, parmi les jeunes filles présentées au concours, la Micefrance qui aura l'honneur de devenir la femme du duc Marc.

C'est un signe de notoriété d'être ainsi reconnu par le duc Marc et le Gué-

risseur, gonflant son poitrail, fait bien comprendre aux joueurs que la gloire en rejaillit sur l'hospice de Beaune en général et sur lui en particulier. "Vous le reconnaîtrez facilement" ajoutera le Guérisseur, "c'est un homme d'une cinquantaine d'années, avec une blouse blanche. Il porte ses affaires dans une petite mallette avec un serpent vert. Quant à Gilles, c'est un gamin de 18 ans, avec une bonne bouille."

Le soir, c'est la fête. Vercingétorix ira danser sur la table après, suivant une tradition incompréhensible pour tous sauf pour lui, avoir attaché à l'arbre un homme baillonné avec une petite harpe dans ses mains. Le vin est bon et il y a même du sanglier. Mais les joueurs ne ramèneront pas le docteur Rougé... Vertugadin ne va pas être contente.



Le message

Vertugadin n'est en effet pas contente du tout et ira même jusqu'à trépigner de rage, persuadée que d'une manière ou d'une autre les joueurs doivent l'avoir fait exprès. Le chef, plus modéré, écouterait les joueurs avec intérêt, particulièrement les ragots commerciaux. "Ainsi les marchandises se vendent cher à Lyon en ce moment", dira-t-il, la main sur le menton. "Eh bien, ajoutera-t-il en se retournant vers les joueurs, je vois un moyen de contenter tout le monde. Vous allez prendre une grosse cargaison de vins et de charbon et aller à Lyon vendre le tout. Vous en profiterez pour me ramener le docteur Rougé. Puis, dit-il à moitié plaisantant, à moitié sérieux, cette

fois-ci vous me le ramenez ! Même s'il est parti à Montpellier ou s'il a été pris par les fourmis !

Et surtout, ajoutera-t-il, je ne veux pas entendre parler de cette connerie d'impôt ! Alors vous vous débrouillerez pour me passer la "douane" en douce !"

La cargaison se compose, cette fois-ci, de 10 tonneaux de vin et de 20 sacs de charbon. Le meilleur trajet, d'après Vertugadin, est de faire la route jusqu'à Mâcon puis de prendre un bateau et de descendre le Rhône jusqu'à Lyon. Attention, les limites du duché sont justement à Mâcon et c'est là que les joueurs devront éviter la douane...

Troisième Acte : Un si beau voyage

Selon la manière dont vous le faites jouer, il peut durer cinq minutes - "Et après bien des difficultés, vous arrivez à Lyon" - ou de nombreuses parties.

Il n'y a en effet pas d'intrigue particulière liée à ce voyage et c'est pourquoi nous n'allons pas le décrire ici. Accidents, mauvaises rencontres, embuscades... les voyages dans Bitume, même sans intrigue, peuvent cependant être très mouvementés. Il suffit d'ailleurs de relire les règles pour s'en apercevoir. Nous vous conseillons donc, pour faire "sentir" à vos joueurs la longueur de ce voyage, de le faire jouer. Il vous faut simplement une carte de France, pour que vous suiviez le trajet en leur indiquant le nom des villes... et la présente extension où le cadre est abondamment décrit.

- Jusqu'à Mâcon : c'est de la route... Ajoutez quelques incidents énervants : pneu crevé, auto-stoppeurs, routes barrées et une attaque de Fils du Métal.

Peu avant Mâcon, les joueurs devront se renseigner chez les tribus avoisinantes sur les problèmes de douane. Ils apprendront que la méthode du duc Marc est simple et efficace : à deux kilomètres avant Mâcon, la route principale est barrée par une tribu de Conservateurs armés : les douaniers. Ceux-ci prélèvent, tout simplement, un tiers de la cargaison sans autre formalité.

Les joueurs ont deux moyens de les éviter : faire le tour du barrage par des petites pistes détournées, ce qui est le plus sage, mais leur fera perdre deux bons jours ou passer en force. S'ils choisissent la force, il leur faudra, bien sûr, choisir un autre chemin pour revenir...

- De Mâcon à Lyon : la location d'un bateau assez grand pour recevoir une telle cargaison coûte à peu près 1000 francs.

Si vous voulez jouer aux petits bateaux qui font boum-boum, c'est le moment... Dans ce cas, faites dire au batelier que les joueurs feraient bien de prendre leurs précautions et

qu'il y a une recrudescence de piraterie sur le fleuve. Construisez alors avec vos joueurs le bateau de vos rêves en suivant bien les règles de construction données dans l'écran et faites la même chose pour un bateau de pirates Indiens. Nous n'avons pu le faire pour vous pour les mêmes raisons qu'expliquées précédemment : nous n'avons aucune idée de la force de vos joueurs ni du nombre de PNJ qu'ils ont emmenés avec eux...

Lyon

Si les joueurs s'attendaient à une belle ville, ils seront hélas déçus : comme beaucoup de villes, Lyon n'est qu'un amas de ruines. A la

périphérie, près du port et dans les quartiers les moins touchés, s'est cependant recréée une certaine civilisation.

• Négociants en vins et charbons :

Les joueurs parviendront à négocier leurs tonneaux de vin autour de 5000 francs et leurs sacs de charbon à 500, ce qui est, dans les deux cas, une très bonne affaire.

• Le concours :

La ville est évidemment sens dessus dessous pour l'élection de la future épouse du duc Marc, la Micefrance. Une cinquantaine de jeunes filles, du laideron à la beauté, se sont présentées et défilent trois fois par jour sur un podium dans des habits différents (mais restés très Bitume : chaînes, cuir, jeans, soutiens-gorge et bandanas - devant la foule hilare et le jury très sérieux.

Le duc Marc (voir sa



description dans le background) fait de temps en temps une apparition hautaine, jette un coup d'œil amusé sur les donzelles et s'en va.

• Le Docteur Rougé :

Les joueurs sont encore partis pour une grosse déception. Quand ils en auront assez de mater les donzelles, ils vont sûrement essayer de contacter le docteur. Un des membres du jury, un Marchand au regard inquiet, les prendra à part et leur dira de ne insister dans leurs recherches : "Le docteur est parti à Marseille ! Il a planté là le jury et tous ses membres au bout de deux jours de défilés en disant que tout cela était de la bêtise profonde et qu'il refusait de perdre son temps alors que des malades l'attendaient ! Il a pris prétexte d'une dame en difficulté pour son accouchement, une certaine Varhisse, l'épouse d'un riche commerçant de Marseille, un monsieur Aup'tit bonheur, et il est parti ! Vous pensez bien, le duc est furieux. Ce docteur a fait vraiment

une chose stupide : maintenant, il n'a plus aucune chance d'être un jour bien en cour..."

Les joueurs peuvent décider qu'ils en ont marre et qu'ils remontent (mais ils courent le risque de se faire rembarrer par le chef qui pourrait bien décider de les renvoyer à Marseille) ou d'y aller directement. Après tout, c'est pas si loin Marseille...

C'est juste à la frontière du territoire fourmi...

Encore un tout petit peu de voyage

Les joueurs peuvent encore descendre le Rhône jusqu'à Arles, puis c'est de nouveau la route. Mais vous connaissez la chanson.

Au fait, pour qu'ils ne meurent pas idiots: c'est une petite prostituée de 17 ans, dénommée Bernadette, qui va gagner le concours de Micefrance et qui deviendra l'épouse du duc Marc de Bourgogne.

Quatrième Acte : Another brick in the wall

Marseille Transfert

Marseille est une des villes-frontières entre le territoire "humain" et le territoire "fourmi". Le mur traverse la ville au nord. Le secteur qui nous intéresse est pour l'instant le secteur humain, au nord du mur.

Les cités HLM du nord de Marseille, qui étaient les quartiers pauvres de la ville, se sont presque entièrement écroulées au moment de la catastrophe. Sur les ruines est cependant née une nouvelle ville, que les habitants appellent Marseille Transfert... et qui est, en réalité, à peu près tout ce qui reste de l'ancienne cité.

Pourquoi habiter si près de "la Fourmilière" (nom que les habitants de Marseille Transfert donnent au territoire fourmi de l'autre côté du mur) ?... Eh bien, parce que l'appât du gain est souvent, chez les humains, plus fort que la prudence. Les fourmis, de la "Fourmilière" comme ailleurs, ont besoin de faire du commerce avec les barbares de la surface. Il y a donc un certain nombre de portes dans le mur, qui permettent quelques échanges, et Marseille Transfert s'est construite autour d'une de ces portes.

La ville elle-même ne ressemble à peu près plus à rien. Mélange de vieilles maisons encore debouts - là comme ailleurs, les anciennes constructions ont mieux résisté -, de bidonvilles érigés avec les moyens du bord (planches, tôles ondulées, etc. Calcutta

comme si vous y étiez) et de sortes de baraques reconstruites avec plus ou moins de réussite grâce aux matériaux des HLM écroulées, elle a plus l'air d'une banlieue d'un pays du tiers-monde que de l'ancienne cité phocéenne. Marseille Transfert abrite à peu près 20 000 habitants, une population contrastée et "cosmopolite", où l'on trouve de tout, avec quand même une majorité d'Indiens, de Marchands et de Fermiers.

L'économie locale est fondée sur l'échange avec les Fourmis. Celles-ci désirent la plupart du temps des produits alimentaires frais (fruits, légumes, lait, olives, viande...), des antiquités (des restes de la civilisation d'avant, bouquins, disques, jouets, etc.) et, mais cela est illégal, des humains, pour des raisons mystérieuses.

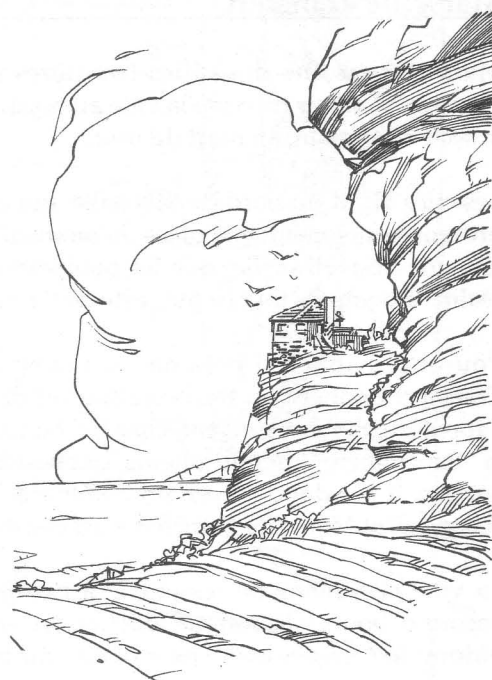
Contre ces trésors, les Fourmis fournissent de l'essence, des armes, des munitions, parfois des médicaments et divers objets technologiques qui vont du nécessaire à l'inutile complet. Ces échanges, plutôt fructueux, font de Marseille Transfert, malgré son look miteux, une ville plutôt riche et qui dit richesse dit aussitôt gouvernement pour faire la loi et lutter contre les pillages. Les habitants de Marseille Transfert, se souvenant d'un vieux rite local, ont donc choisi dès les premiers temps un "mère", chef de sexe masculin ou féminin qui doit protéger la ville comme une mère ses enfants. Cette fonction est bien entendu héréditaire et le ou la "mère" se doit d'être honnête et clair de toute corruption.

A l'arrivée des joueurs, le mère est un certain Llaurand Barthélémy, dernier descendant d'une vieille lignée marseillaise. Llaurand, qui siège dans la "mèrie", une belle maison ancienne demeurée à peu près en bon état, est un mère rude mais, d'après ses citoyens, plutôt juste. Il organise la défense de la ville grâce à des patrouilles pour éviter le

pillage interne et a fait établir des postes de guet au nord pour déjouer d'éventuelles invasions.

Llaurand, un bel homme d'une cinquantaine d'années, aux cheveux gris, toujours habillé en cuir noir, déteste les Fourmis, un sentiment assez paradoxal pour le mère d'une cité qui vit du commerce avec ce "peuple". Ce commerce, il le surveille et le protège, mais a fait passer des règlements assez durs pour éviter ce qu'il appelle des excès. Ainsi, le trafic d'humains est interdit - Llaurand fait condamner à mort et exécuter tous les Marchands qui s'aviseraient de vendre des humains et, plus particulièrement, des enfants aux fourmis et toute nouvelle arme ou médicament procurés par les fourmis doit normalement transiter par la mèrie afin que les "autorités" puissent vérifier leur destination et leur danger potentiel.

Llaurand a ainsi fait confisquer des stocks d'armes lourdes qui portaient vers l'ouest alimenter la guerre entre les Yankees et les Indiens dans la région de Montpellier (toute cette partie de la France sera décrite dans une future extension), ainsi que des bidons de gaz



non identifiés ou de substances chimiques qu'il trouvait louches et qu'il a fait aussitôt détruire.

Bien entendu, les contrevenants à ces règlements sont nombreux et une bonne partie du temps de Llaurand Barthélémy et de ses comparses se passe à poursuivre et à démanteler les réseaux de contrebande.

Le mur

Vous connaissez le mur de Berlin ? Avant, je veux dire ? Ben c'est pire. Avant de lire ce qui suit, pour avoir une idée plus complète de la chose, reportez-vous tout de suite au background consacré à ce sujet. Ce qui nous intéresse ici est la portion du mur qui sépare Marseille Transfert de la Fourmilière.

Béton, barbelés, miradors, mines... il s'agit d'une barrière infranchissable, qui est d'autant plus impressionnante qu'elle est, comme ici, bordée d'une ville. Les baraques et les taudis s'arrêtent, bien sûr, dès le premier barbelé et s'agglutinent à proximité de "la porte" qui constitue, d'une certaine manière, le centre-ville de Marseille Transfert.

La porte elle-même est en fait constituée par un immense terrain vague, "trou" dans les barbelés d'à peu près une vingtaine de mètres de longueur et une quarantaine de largeur, que Llaurand Barthélémy a fait recouvrir d'une épaisse couche de sable afin d'obliger toutes les transactions à se faire à pied, pour faciliter la surveillance. Cette esplanade vide, qui est bien entendu non minée, donne ensuite sur la porte elle-même : une lourde porte en acier, de dix centimètres d'épaisseur, haute et large d'à peu près cinq mètres, qui bascule un peu comme une porte de garage.

Cette porte ne peut être ouverte que du côté fourmi. Du côté humain, le seul indice d'une activité quelconque est une série de dix voyants rouges et verts,

incrustés dans le mur et recouverts d'une sorte de plaque d'un verre indestructible (et Dieu sait que de nombreuses personnes ont essayé de briser). Ces voyants sont parfois allumés, parfois éteints, ne le sont jamais tous en même temps et personne n'a encore réussi à percer leur secret.

La porte s'ouvre en moyenne une fois toutes les 48 heures, parfois plus, parfois moins, sans prévenir et à n'importe quelle heure de la nuit. Ce qui explique qu'il y ait devant, à toute heure, une centaine de Marchands installés sur l'esplanade avec leur marchandise, faisant rôti galettes et saucisses dans une ambiance de fête foraine de banlieue, attendant que les fourmis veuillent bien ouvrir.

Quand la lourde porte s'ébranle enfin, c'est le chaos. Les humains se pressent près de la porte - un homme qui serait malencontreusement poussé trop près serait aussitôt abattu au pistolet-mitrailleur. De l'autre côté de la porte s'étend une esplanade de béton, encadrée par de grands bâtiments métalliques, sans doute des hangars. Des véhicules chenillés visiblement lourdement armés encadrent l'ouverture et des camions d'un blanc immaculé sont garés à quelques mètres.

Une trentaine de "fourmis rouges" s'avancent alors dans le sable. Ce sont des hommes minces, en général châtain clair, qui, sans être identiques, ont une sorte de vague ressemblance. Ils sont armés de pistolets-mitrailleurs flambant neufs et habillés d'armures de plastique rouge très brillantes qui, par leur aspect "science-fiction", jurent totalement avec ce que les joueurs sont habitués à voir dans le monde de Bitume. Les fourmis rouges se mettent en deux rangées très droites, encadrant une vingtaine de fourmis "blanches", au même look sauf que non armées et habillées d'un blanc immaculé. Les Marchands se pressent devant elles, se bousculant et hurlant

leurs propositions. Les fourmis blanches répondent d'une voix monocorde, acceptant en refusant les "contrats". Les marchandises acceptées sont prises aussitôt et chargées dans les camions par des fourmis rouges. Les marchandises promises en échange ne sont livrées qu'à l'ouverture suivante de la porte. Les humains n'ont donc aucune assurance d'être réellement "payés", mais, pour l'instant, absolument tous les contrats ont été honorés.

L'arrivée à Marseille Transfert

Les joueurs devraient normalement arriver par la route, au nord de Marseille Transfert. Peu à peu, les signes de vie (baraquements, maisons, etc.) se font de plus en plus nombreux. Enfin, à un tournant, un barrage fait de planches et de tonneaux, avec une vingtaine d'hommes (prendre des caractéristiques de Fils du Métal) armés et habillés en noir et gris - les couleurs de Llaurand Barthélémy. Les hommes inspectent les voyageurs et la cargaison et demandent à chaque individu s'il vient à Marseille de sa propre volonté et de plein gré. Le "Oui" doit être entendu par trois des soldats et après seulement, le barrage est ouvert.

Aucun impôt ne sera prélevé et personne en sera molesté : ce petit rituel est destiné à empêcher le trafic d'esclaves et d'enfants, les fourmis, nous vous l'avons dit, étant toujours avides de chair humaine. Quant à la cargaison, les "douaniers" doivent seulement s'assurer qu'elle ne contient pas d'armes : les armes individuelles, "dans la mesure du raisonnable", ne seront pas confisquées.

Là, le but est autre. En effet, l'autorité de Llaurand Barthélémy est souvent contestée : un grand nombre de riches marchands aimeraient en effet organiser de manière "professionnelle" la vente d'humains et spécialement d'enfants aux fourmis, en envoyant des Mercenaires ratisser la région, récupérer des esclaves

pour ensuite les échanger en grand nombre. Un seul homme les bloque : le mère. Llaurand, parfaitement conscient de cette situation et conscient de ce qu'un coup d'Etat est assez simple à réaliser, préfère éviter une trop grande accumulation d'armes dans la cité... avec celles fournies par les fourmis, il y en a déjà assez qui circulent comme cela.

Les joueurs ont passé le barrage... sur un grand panneau en bois, visiblement artisanal, s'étale à la peinture "Marseille Transfert". Au-dessous, un petit malin a écrit avec un gros feutre "Attention, fourmis rouges !".

Quelques lieux à visiter

La porte : l'attraction principale de Marseille Transfert est bien entendu la porte. Celle-ci est décrite dans le chapitre précédent.

Le marché : comme dans toute ville de taille moyenne dans le monde de Bitume, il y a un marché. S'y échangent les produits nécessaires à la vie quotidienne et certains objets venant de "la Fourmilière" (de l'essence, des piles, des magnétoscopes ou des chaînes stéréo d'une technologie plus avancée que celle de 1986, des appareils photos, etc.). Beaucoup de ces objets sont inutiles, mais leur possession est très... "prestigieuse" !

Le marché est situé devant l'esplanade de la porte (mais pas dessus). Il y règne une activité intense, sauf quand la porte s'ouvre et que tout le monde s'y précipite. C'est d'ailleurs le moment que choisissent les voleurs pour piquer des trucs ou les Mercenaires pour, éventuellement, agresser quelqu'un : personne ne remarque rien !

En temps normal, c'est au marché que les joueurs pourront rassembler des informations sur la ville, la Fourmilière et la porte.

La mèrie : une belle villa ancienne avec un grand jardin, elle est en très bon état. Llaurand Barthélémy y "règne" avec son staff, une vingtaine de personnes à considérer, comme le mère lui-même, comme des Conservateurs. Leurs gardes du corps sont à considérer, comme les douaniers, comme des Fils du Métal.

Llaurand Barthélémy est très occupé et la sécurité autour de lui est très bien organisée. Il est extrêmement difficile, à moins d'avoir une très bonne raison, d'obtenir une entrevue avec lui. Certains de ses assistants, par contre, sont là pour répondre aux doléances et aux demandes de renseignements des voyageurs.

Les maisons des Marchands : beaucoup de Marchands aisés se sont installés dans de belles villas, un peu comme celles du mère, mais un peu excentrées par rapport au marché et à la porte. Ces villas sont en général en bon état, ont un beau jardin et sont gardées par des Mercenaires.

Varhisse Auptit'Bonheur

Le docteur Rougé, accompagné de son assistant, étaient partis à Marseille soigner la tendre et douce Varhisse, femme du célèbre marchand Auptit'bonheur. Gageons donc que nos joueurs iront aussitôt à leur recherche.

Pas de problème pour retrouver la famille : Auptit'bonheur est un Marchand spécialisé dans la vente de produits alimentaires qu'il échange aux fourmis contre de l'essence. Son stand est un des plus grands du marché et lui et ses cinq assistants sont toujours devant, en bonne place, au moment de l'ouverture de la porte. Les affaires sont fructueuses et Auptit'bonheur possède une belle et grande maison située à 500 mètres à peu près du centre-ville.

Varhisse est une femme adipeuse d'une trentaine d'année qui, ayant retrouvé des vieux livres d'histoire illustrés

expliquant la présence romaine dans la région, a cru qu'il s'agissait là de la mode d'avant la catastrophe et s'habille en conséquence : toge, maquillage outrancier, cheveux coiffés comme dans les péplums, etc. Sa maison ressemble elle aussi à une ancienne villa romaine, vue à la manière de Bitume... vous pouvez donc raisonnablement envisager le pire.

Si les joueurs s'y prennent bien, Varhisse sera ravie de les renseigner. Elle expliquera, en rougissant comme une jeune pucelle, que le docteur Rougé - un homme charmant, tellement galant - a en effet aidé à son accouchement et que tout s'est très bien passé. Preuve en est, le petit truc qui vagit dans le berceau à côté. Les joueurs rencontreront peut-être également le mari, un commerçant rondelet et rougeaud à l'air sympathique.

Où est le docteur Rougé maintenant ? Oh, aucun problème, dira Varhisse, vous ne pourrez pas le manquer : il est allé soigner le mère lui-même, qui avait des maux de tête, et d'après ce qu'il m'a dit, il comptait rester à Marseille Transfert au moins trois semaines en un mois. Oui, oui, elle se souvient bien de son assistant, le petit Gilles, un petit jeune homme très mignon, avec ses grands yeux marrons. Très gentil. Il est allé voir le mère, lui aussi...

Direction : Llaurand Barthélémy.

Dans la grande salle de la mèrie, trois bureaux sont installés, avec derrière chacun un assistant de Llaurand qui, un peu comme les permanences dans les mairies de 1986, est là pour recevoir les doléances et résoudre ce qui peut l'être de manière rapide. Si les joueurs demandent à voir Llaurand Barthélémy, l'assistant auquel ils s'adresseront répondra qu'il n'est pas question que le mère les reçoive... et ce avant même de les entendre. Le nom du docteur Rougé n'éveillera rien en eux... Il ne sait pas si

le mère est soigné par un docteur, il ne sait d'ailleurs rien du tout. Il faudra que les joueurs insistent pour qu'ils acceptent de se renseigner... "Revenez demain", dira-t-il.

Que les joueurs mettent à profit cette journée pour se balader dans la ville et se familiariser avec tout ce que nous avons déjà décrit. Le lendemain, ils retournent à la mèrie... et, à leur grande surprise, apprennent que Llaurand Barthélémy va les recevoir tout de suite. L'assistant les emmène dans un dédale de couloirs - quelle que que soit l'époque, quelle que

soit la civilisation, les administrations auront toujours un dédale de couloirs - et sont enfin introduits dans le bureau de Llaurand Barthélémy, une petite pièce assez dépouillée. Celui-ci, un grand sourire aux lèvres, se lèvera et se dirigera tout droit vers le plus âgé des joueurs, la main tendue: "Docteur Rougé ! Comme je suis heureux de vous voir enfin... Je vous imaginai plus âgé. Asseyez-vous, je vous en prie."

Comment disparaître parmi la foule

Quelques mots suffiront à dissiper le malentendu. Si Llaurand reste aimable, il n'en est pas moins ennuyé. "Mais que fait ce docteur ? On m'avait dit qu'il était très bien, très ponctuel ! Nous avions rendez-vous il y a quinze jours (adaptez la date pour qu'elle corresponde au lendemain de l'accouchement de Varhisse) et il n'est jamais venu... Et moi, je me traîne une de ces migraines!"

Frustrant, n'est-il pas ? Llaurand Barthélémy expliquera l'histoire en détail : il avait entendu dire que le docteur Rougé était un très bon médecin et, ayant appris qu'il



s'occupait de l'accouchement de Varhisse, il avait envoyé un messenger pour que celui-ci passe le voir aussitôt après. Le messenger était revenu avec une réponse positive et le docteur Rougé devait passer vers dix heures du matin, dès qu'il sortirait de chez les Aupetit'bonheur. Sauf qu'il n'est jamais arrivé.

Une fois sortis de la mèrie, les joueurs vont sans doute être très embêtés. Un docteur connu et son assistant disparaissent en plein milieu d'une ville, alors qu'ils n'ont qu'un trajet de près de 500 mètres à faire à pied... et aucun indice, rien.

Ce que peuvent faire les joueurs :

- Interroger à tout le monde. Cela a l'air idiot, mais cela ne l'est pas tant que ça. Après tout, Marseille Transfert n'est pas une très grande ville et un vieux docteur en blouse blanche avec un assistant et un attaché-case avec un serpent vert dessus, cela ne se manque pas.

Et pourtant... si quelques témoins (des Marchands, des douaniers) se rappelleront parfaitement l'avoir vu arriver dans la ville et si quelques-uns l'ont même vu entrer chez les Aupetit'bonheur, personne n'a vu ou entendu quelque chose le jour fatidique de sa disparition. Aucun tavernier - il y a deux auberges à Marseille Transfert - ne l'a vu, mais cela est assez logique : le docteur et Gilles couchaient dans la maison de Varhisse.

Ras'Kass

Au bout d'un moment, quand les joueurs auront fait assez de remue-ménage (s'ils ont proposé une récompense pour tout indice, raccourcissez le délai), faites-les contacter au bout de quelque temps par un messenger. Ce dernier, un petit Indien de sept ans, les amènera en secret dans l'échoppe d'un des Marchands, un certain Ras'Kass, dont la spécialité est le

commerce d'armes - il échange des produits frais contre des armes, dans la limite autorisée par Llaurand Barthélémy.

Ras'Kass est un homme obèse, dégoulinant, à l'air antipathique d'un pacha perse trop porté sur les loukoums. Dans ses yeux danse une lueur cruelle. Il interrogera d'abord longuement les joueurs sur leur origine et leurs motivations, sans expliquer le pourquoi de ses questions. Puis il prendra un long couteau effilé et demandera aux joueurs, tous l'un après l'autre, de s'entailler le doigt. Il attendra que le sang s'arrête de couler, puis, rassuré, expliquera la raison de la convocation.

Il a, comme tous dans la ville, entendu dire que des étrangers cherchaient le docteur Rougé. Or, il faut que les joueurs sachent qu'ils ne sont pas les seuls à être à la recherche du brave docteur...

"Vous savez que nous sommes tous, ici, plus ou moins en contact avec les fourmis" continue Ras'Kass. "Certains d'entre nous - et c'est mon cas - ont même des contacts plus étroits que la normale. Les lois du mère, pour justes qu'elles soient, sont tout de même un peu restrictives... et il nous arrive de, disons, un peu trafiquer. Dans la limite du raisonnable, bien entendu. Les fourmis sont au courant, bien sûr... il faut que vous sachiez qu'ici, à Marseille Transfert, les fourmis sont gravement sous-estimées. Les gens ne se rendent pas compte... la porte n'est qu'une partie de leur activité. Certaines fourmis savent très bien se déguiser et il y en a qui se mêlent à nous... pour traiter des affaires ou pour espionner. Vous comprenez maintenant, j'espère, pourquoi ce petit test avec le couteau ?"

(Pour les joueurs qui n'auraient toujours pas compris, rappelons que les fourmis sont hémophiles et qu'obliger quelqu'un à se couper et voir si la blessure cicatrise est un très bon test pour différencier les humains des fourmis).

Ras'Kass reprendra. "Eh bien sachez qu'il y a un mois à peu près, les fourmis étaient à la recherche d'un certain docteur Rougé. Je ne savais même pas, moi, qui était ce monsieur... je n'ai donc rien fait. Et puis maintenant, j'apprends qu'il a disparu. Depuis à peu près 15 jours. Or, depuis à peu près 15 jours, le volume de certaines de mes affaires... disons, parallèles, a également baissé. Je pense qu'il y a un lien entre les deux. Je pense que quelqu'un - je ne sais pas qui - a vendu le docteur Rougé aux fourmis et qu'il a récupéré une partie du marché. Si vous le trouvez, cela vous avance dans votre recherche, et si vous le dénoncez au mère, cela m'avance moi dans mes affaires. Je ne peux pas lancer mes hommes sur cette enquête car tout le monde les connaît... Voilà pourquoi je vous mets sur cette piste."

Qui a fait de bonnes affaires récemment ?

Aux joueurs maintenant de fouiller. Ras'Kass peut les aider matériellement (armes, nourriture, etc. à condition qu'ils n'exagèrent pas), il peut les briefer sur les grandes familles de Marchands et sur la manière dont les affaires se passent, et il peut leur fournir un ou deux gardes du corps. Attention cependant : les joueurs doivent rester polis avec leur "sponsor" car Ras'Kass est très imbu de lui-même et n'acceptera pas qu'on lui parle sur un ton désagréable.

Les principales familles de Marchands de Marseille Transfert sont :

- Celle d'Aupti'Bonheur, que les joueurs ont déjà rencontrée. Aupti'Bonheur importe des marchandises fraîches de la région et d'ailleurs (il envoie des "récolteurs" jusqu'au Poitou ! et les échange contre des trucs en général assez "clean" : essence, piles, objets manufacturés. Quant à ses affaires, d'après les petits revendeurs du marché, rien de spécial...

Lieux : Sa villa romaine, ses boutiques dans le marché.

Personnages qui l'entourent : Sa femme, Varhisse, que les joueurs ont déjà rencontrée, des boutiquiers et boutiquières plutôt sympathiques et joviaux.

Si les joueurs fouillent la villa... C'est en vérité lui le coupable... mais vous ne l'apprendrez que plus bas dans le texte.

- Celle de Ras'Kass. Ras'Kass, il ne l'a d'ailleurs pas caché aux joueurs, échange des marchandises fraîches contre des armes. Les stocks d'armes qu'il récupère passent par la mère, où il est vérifié qu'elles sont bien revendues à l'extérieur et qu'une trop grosse livraison ne va pas à la même tribu. Llaurand Barthélémy espère ainsi que les armes des fourmis ne vont pas permettre à une tribu de la région de devenir trop puissante par rapport aux autres...

Sa surveillance part d'un bon sentiment, mais il est bien évident qu'une fois sorties de Marseille Transfert, les armes vont où elles veulent. Ce n'est pas la peine d'aller dénoncer Ras'Kass au mère : le pauvre se doute bien que Ras'Kass fait des affaires illégales, tout le monde le sait. Le tout est de le prouver.

Lieux : Ras'Kass n'a pas de maison, mais vit sous une série de tentes luxueuses dans le marché.

Personnes autour de lui : Il n'a pas de famille, mais se paye de temps en temps des jolies gonzesses. Il aime s'entourer d'Indiens, qu'il trouve fiables.

Si les joueurs fouillent les tentes... Rien.

- Celle de Pat de Beurré (que les joueurs ont peut-être rencontré, très rapidement, dans Paris-Brest). Pat de Beurré est décidément un nouveau riche. Arrivé de Paris il y a quelques années, ce gros bonhomme à l'air jovial a fait fortune à toute vitesse et est en fait, avec sa famille et ses associés, un véritable tyran. C'est un des plus fervents défenseurs du trafic d'esclaves

et il essaye depuis longtemps de faire pression sur les autres familles de Marchands pour que le mère saute et qu'on puisse organiser un vrai réseau de chair humaine, parce que ça suffit l'amateurisme.

Oui, Pat de Beurré fait spécialement de bonnes affaires depuis une semaine ou deux, tout le monde le dit. Malheureusement ça n'a rien à voir avec le docteur Rougé : c'est simplement parce qu'il se débrouille, depuis un certain temps, pour vendre des esclaves au nez et à la barbe des autorités.

Lieux : Pat de Beurré habite une ancienne villa, lui aussi, mais il l'a transformée en une véritable forteresse gardée par des hommes armés et sûrs d'eux (prendre là encore, des caractéristiques des Fils du Métal). Il échange tout ce qu'il peut et préfère récupérer des armes, des munitions et de l'essence. On dit que ses méthodes de récupération des produits frais sont assez contestables : razzias, pillages, etc.

Personnes : Pat de Beurré terrorise complètement sa famille. Une seule complice possible : sa fille, une gamine de 18 ans (Alcaline) qui ne rêve que d'une chose : se tirer. Ses "assistants" sont des hommes dangereux.

Si on fouille sa maison... On trouve dans la cave, si les joueurs arrivent à y pénétrer, un énorme stock d'armes, ainsi qu'une dizaine d'esclaves dans des tonneaux qui allaient être vendus aux fourmis, avec la complicité d'un membre de l'administration du mère. Il est possible de "faire sauter" Pat de Beurré en délivrant les esclaves qui pourront alors témoigner contre lui ou en récupérant un des assistants et en le torturant pour le faire parler.

- Celle de Merc Antille, un grand black - il faut le noter, car c'est assez rare dans le monde de Bitume - qui lui, fait venir des marchandises de l'ouest et qui s'occupe entre autres des relations commerciales avec Montpellier. Merc n'a pas de domicile fixe et, c'est incroyable mais

vrai, n'a rien à cacher. Il fait de tellement bonnes affaires, de toutes manières, qu'il n'a aucun intérêt à enfreindre la loi.

A noter : il y a bien sûr de nombreux autres Marchands, qui tiennent de petites échoppes... ceux-ci sont simplement les principaux. N'hésitez pas à compliquer l'enquête et à lui donner de la couleur grâce à des personnages exotiques et amusants.

Quelques indices

En fouinant dans Marseille Transfert, en se renseignant sur les Marchands, les joueurs vont interroger des habitants, recueillir des indices, voir des gens. Voici quelques rumeurs, vraies ou fausses :

- "Un coup d'Etat se prépare contre Llaurand Barthélémy... des gens sont en train de stocker des armes."

La rumeur est à la fois vraie et fausse. Certains Marchands, dont Pat de Beurré, seraient très heureux de voir sauter Llaurand et sauteraient sur la moindre occasion, mais ils n'ont - pour l'instant - encore rien préparé.

- "Il y a de nouveau des loups dans les Alpes et le prochain hiver, ils vont descendre jusqu'à Marseille pour nous dévorer".

Il y a de nouveau des loups dans les Alpes, en effet, mais de là à ce qu'ils viennent à Marseille...

- "Des enfants se font enlever dans les tribus proches du Massif central".

Tout à fait vrai. C'est même Aupti'Bonheur qui les fait enlever pour les vendre aux fourmis.

- "Les fourmis sont tous des pédés, il y a pas de femmes ou alors c'est des travestis, et même qu'ils viennent violer des jeunes garçons dans les rues la nuit." Faux.

- "Un gamin qu'on voulait vendre comme esclave aux fourmis s'est échappé et a été recueilli par une tribu d'Indiens".

Vrai. Le gamin est une gamine dénommée Okapette. Elle est Indienne, a été enlevée par des hommes d'Aupti'Bonheur et a été, avec d'autres enfants, enfermée dans la cave de la propriété. Elle a réussi à s'échapper par un soupirail et a été recueilli par une tribu d'Indiens hors de la ville.

Il est possible d'interroger Okapette. Elle a cinq ans et est terrifiée par son expérience. Elle ne peut parler que de "méchants hommes" qui sont venus dans sa tribu, qui ont tué tout le monde et qui ont pris tous les enfants et après elle était dans une cave d'une grande maison et puis les enfants, ils étaient emmenés par un tunnel et ils revenaient jamais.

Si les joueurs ramènent Okapette à Marseille Transfert - il faudra beaucoup, beaucoup de diplomatie pour que les Indiens acceptent de la confier -, elle pourra reconnaître le quartier dans lequel se trouve le soupirail par lequel elle s'est échappée, ainsi que le soupirail lui-même. Il s'agit de celui de la maison d'Aupti'Bonheur.

- "Aupti'Bonheur, il achète plein de bijoux et d'objets manufacturés à sa femme. Celle-ci n'arrête pas de se pavaner devant les autres Marchands".

Vrai. C'est, s'ils ratent Okapette, l'indice qui devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs : Varhisse, en effet, fait des razzias sur le marché, achetant des manteaux de fourrure (eh oui, du vison tout mité d'avant la catastrophe ou de la belle peau de loup venant des territoires du nord), des bijoux et des magnétoscopes (elle est persuadée que ce sont des sortes de sculptures abstraites).

Dans la maison d'Aupti'Bonheur

Si la maison d'Aupti'Bonheur a l'air accueillant avec son aspect de villa romaine dégénérée, elle est en fait beaucoup mieux gardée qu'on ne le croit

(les joueurs, qui ont été bien accueillis la première fois, ne s'en sont sans doute pas rendus compte). Des hommes patrouillent dans le jardin, d'autres gardent le bureau d'Aupti'Bonheur.

Les joueurs devront cependant y pénétrer, par ruse ou par force. Ils peuvent, s'ils s'y prennent bien, convaincre Llaurand Barthélémy - et donc les autorités de la ville - de les aider.

Ce qu'ils y découvriront :

- dans les pièces d'habitation, rien de particulier.
- en bas, dans les caves, toute une série de salles avec un énorme butin entassé.

Dans une des premières caves, des objets divers et variés et surtout l'attaché-case du docteur Rougé, avec le fameux serpent vert qui permet de le reconnaître. Dans l'attaché-case, des instruments de chirurgie, des livres de médecine et une petite cassette de dictaphone. Sans dictaphone.

Où trouver un dictaphone en état de marche, avec des piles neuves ? Au choix au marché, mais il faudra le payer cher, ou chez le mère, Llaurand Barthélémy... mais il faut penser à lui demander.

Remarquez, cela vaut le coup. Parce que ce qu'il y a sur la cassette est particulièrement intéressant.

Peut-être que le contenu de cette cassette va commencer à faire comprendre aux joueurs pourquoi les fourmis voulaient le docteur Rougé. Sans doute parce qu'il en savait trop !

Dans une autre cave, entassés dans des conditions d'hygiène épouvantables, attachés avec de mauvaises cordes, se trouvent une cinquantaine d'enfants. Tout au fond de la cave, il y a une petite porte ronde en fer. Derrière cette porte, un tunnel. Un très vieux tunnel, datant sans doute de plusieurs siècles...

Ce qu'il y avait sur la cassette

Ok, tu enregistres ? Je commence...

Nous nous trouvons dans les entrepôts, je suis le docteur Rougé, venu spécialement avec mon matériel pour pratiquer une autopsie des spécimens recueillis après l'attaque du village. Quatre individus, dont l'un est encore vivant et que je garde pour la fin.

M'accompagne dans cet examen mon élève, Gilles, qui est chargé de prendre les notes si l'enregistrement venait à se perdre. Je suis maintenant à la porte de la mort, je le sens, et je remercie le Très-Haut, s'il existe encore, de m'avoir permis de conserver mes souvenirs et mes connaissances après la catastrophe et la maladie. J'espère que Gilles, non, ne t'arrête pas, continue de noter, a bien appris à mon contact. Les tribus extérieures ont besoin de médecins et je n'ai malheureusement pas eu le temps d'enseigner tout ce que je savais. Mais le destin m'a déjà épargné et le savoir que j'ai éparpillé au fil de mes pérégrinations se conservera, peut-être d'une façon empirique, mais il se conservera. J'espère simplement que d'autres que moi font la même chose, afin de rendre possible la reconstruction de la civilisation.

Le but de l'autopsie est d'obtenir des informations sur la physiologie des... fourmis, c'est le terme généralement employé.

L'interrogatoire de l'individu encore vivant devrait nous renseigner sur leurs opérations futures. Pour l'instant, cet individu est solidement sanglé sur un fauteuil de dentiste à pédale en face de la table d'examen. Nous l'appellerons fourmi D. Les autres seront respectivement nommées fourmis A, B et C. Toutes semblent être des fourmis ouvrières qui accompagnaient les soldats lourdement armés. A moins qu'elles ne soient des scientifiques. Je ne sais pas.

La fourmi A est allongée devant moi. Son uniforme et ses objets personnels lui ont déjà été retirés. Comme ses consœurs, elle portait des lunettes noires pour se protéger du soleil. L'individu est nu. Il porte des traces de contusions sur le corps, sur les membres et sur ce qui reste du visage. La mort a été causée par un enfoncement du crâne, probablement dû à un ou plusieurs coups de barre à mine qui se sont abattus à plusieurs reprises avec violence. Malheureusement, l'examen complet du cerveau est à présent et pour cette raison impossible. Mis à part les contusions, le corps ne porte aucune marque de reconnaissance. Aucun tatouage, aucune cicatrice, aucune pilosité. La carnation est d'une pâleur extrême qui ne peut être seulement imputée à l'état cadavérique et à l'absence de circulation sanguine. C'est donc la preuve que certaines fourmis n'ont pas ou très peu de rapports avec l'extérieur.

La taille de la fourmi est de 175 centimètres et son poids est de 60 kilos, les spécimens B et C répondent également à ces mensurations, au centimètre et au kilo près. Les membres sont frêles et leur musculature est longue. Les pieds sont plats.

Les organes sexuels sont d'une taille inférieure à la moyenne, ah oui, largement inférieure à la moyenne, même. Ils sont à la limite d'être atrophiés. Tiens, c'est intéressant, le patient est circoncis. Probablement pour des questions d'hygiène, à moins que certaines pratiques religieuses obscures n'aient survécu à la catastrophe chez les fourmis. L'absence de pilosité n'arrange pas l'aspect enfantin des parties génitales.

Le scalpel s'enfonce dans le thorax et dans l'abdomen. Les chairs sont fermes mais assez fragiles. Les organes ont l'air à leur place. Le cœur, les poumons, remarquablement sains, le foie, pas une trace de cirrhose, la vésicule biliaire est là. Je cherche un peu, le premier rein, sans trace de graisse et le second que je ne trouve pas... Noter : la fourmi n'a qu'un rein. Mais aucune trace de cicatrice n'est visible sur le corps.

L'ouverture et l'examen des fourmis B et C donnent le même résultat. Plusieurs solutions sont possibles. Une modification héréditaire, une ablation, mais ce qui impliquerait que les fourmis cicatrisent à 100% avec reconstitution des tissus ou, justement, des tissus de reconstitution, peut-être artificiels. L'avance technologique des fourmis est remarquable et elles sont peut-être capables de réaliser de tels prodiges.

En passant, les spécimens B et C présentent chacun les mêmes caractéristiques que la fourmi A, à savoir aucune trace sur le corps, une pâleur extrême et des attributs sexuels ridicules et circonscrits.

A noter. La disposition de A, B et C les uns à côté des autres montre un autre détail qui peut avoir son importance : aucune des fourmis présentes ne porte de grain de beauté sur le corps. Sélection naturelle ou manipulation ?

Les deux fourmis B et C sont mortes suite à des blessures causées par des armes tranchantes et se sont vidées de leur sang devant leurs assaillants. Cette hémophilie est une caractéristique reconnue des fourmis, mais sa cause en est toujours inconnue. Alors qu'elles semblent capables de prodiges technologiques ou chirurgicaux, capables peut-être de manipulations génétiques, note bien ce mot, génétiques, elles n'ont toujours pas réglé le problème de leur hémophilie. Je ne vois qu'une seule réponse : cette affection est conservée afin de garder sous contrôle les fourmis. Quelle que soit leur hiérarchie ou leur organisation politique, une rébellion est impossible quand une blessure légère provoque immédiatement une hémorragie, entraînant la mort dans les minutes qui suivent. Certains témoignages dignes de foi, celui de Robert Debré à Paris par exemple, prouvent que des officiers de haut rang ne sont pas atteints, ou moins atteints, par cette anomalie sanguine.

Je vais examiner à présent le système digestif. C'est à ma connaissance la première fois que des informations sur les habitudes alimentaires des fourmis vont être révélées. Je coupe dans la masse, prélevant des échantillons dans le bol alimentaire et dans les intestins. Aucune trace de viande, uniquement des fibres végétales. Je vérifie sur la fourmi B... idem et sur la fourmi C... On peut donc conclure sans risque de se tromper que les fourmis, ou que certaines fourmis représentant un échantillon non négligeable, sont végétariennes. Cette affirmation entraîne une question. Qui dit végétarien dit plantations de légumes, de soja et autres cultures. La production des tribus extérieures ne suffit déjà pas à nourrir tout le monde, ce n'est pas elle qui pourrait fournir les fourmis. Elles doivent avoir leurs propres plantations. Dans des lieux inaccessibles ou, pourquoi pas, sous terre, dans leurs abris. Certaines tribus ont malgré tout déjà échangé des vivres, dont de la viande, avec les fourmis contre du matériel et du carburant. La hiérarchie joue encore une fois peut-être un rôle et les fourmis de base sont peut-être hémophiles et végétariennes. Dans ce cas, on peut soupçonner l'existence de "reines" dans la Fourmilière, des fourmis qui ne seraient ni hémophiles, ni végétariennes et qui ressembleraient peut-être à vous et moi. Rien ne pourrait les distinguer des humains des tribus extérieures. Et compte tenu de mon expérience personnelle, on peut même avancer que ces fourmis d'un type inconnu n'ont pas été touchées par la maladie.

L'hémophilie entraîne également certaines restrictions : les abris souterrains ou les bases doivent être conçus pour causer le minimum de blessures. Alors, à moins qu'elles ne portent toutes des combinaisons protectrices très solides, ce que les examens présents démentent, on peut imaginer que les angles vifs sont proscrits et que les travaux de force sont confiés à des machines ou à des fourmis ouvrières spécialisées, équipées adéquatement. Si ces conditions ne sont pas réunies, le taux de mortalité dans les Fourmilières doit être très important.

Les quatre fourmis présentes ne sont pas jumelles, mais leur ressemblance est étonnante. Il est bien dommage que jamais une fourmi femelle n'ait été capturée, ni

même approchée par un personnel compétent, elle aurait pu sûrement nous apprendre beaucoup sur la reproduction de leur espèce.

Les seuls renseignements concernant les femelles provenaient de tribus extérieures ayant réalisé des raids punitifs. Dans ce cas précis, des postes avancés sont attaqués en force, les soldats et les ouvriers sont exterminés et les fourmis femelles sont emmenées pour être aussitôt violées. On m'a décrit ce qui devait être des cas de perforation et de métorrhagie, ce qui tendrait à confirmer la fragilité du groupe des fourmis.

Mais je vois déjà ma petite fourmi D qui s'agite sur son siège et qui regarde avec des yeux affolés la roulette et les autres instruments dentaires. Elle comprend vite. J'espère qu'elle parlera aussi rapidement, car je n'ai pas de temps à perdre.

Cet interrogatoire, je vais le faire seul, si tu veux bien Gilles. Je soupçonne certaines choses depuis longtemps et les réponses que la fourmi peut me donner pourraient te perturber.

Voilà, maintenant, tu peux sortir...

...

Gilles, note bien tout ce que je vais dire... d'abord une chose. Je sais que tu as tout écouté derrière la porte et que tu as sûrement pris des notes. Je ne t'en veux pas, mais promets-moi, jure-moi de ne jamais dévoiler ce que tu as entendu ! Jamais, à personne, sauf peut-être un jour à ton élève, celui que tu formeras comme je t'ai formé.

Comme je le pensais, la fourmi D était du même type que ses consœurs et ce n'étaient pas des ouvrières mais bien des scientifiques. Elle m'a bien involontairement confirmé certaines choses que je savais déjà. Mais elle m'a fait également certaines révélations, ce que tu as noté, j'en suis sûr et nous ne reviendrons pas dessus, c'est trop important. Ce qui compte, c'est de savoir et d'être sûr maintenant que les fourmis n'ont plus rien d'humain, au sens où nous comprenons ce terme. Elles sont devenues une espèce à part. La fourmi D, elle n'avait pas de nom, juste un numéro, était affectée à ce qu'elle appelait le pool génétique. Entre scientifiques, même si les termes sont différents, les concepts restent les mêmes.

Ce n'est pas la première fois que des opérations commando comme celle-ci ont été menées, ce n'est pas non plus la première fois qu'elles échouent, mais c'est la première fois, à ma connaissance, qu'une fourmi est capturée vivante. Mais elle savait que je ne pouvais pas la torturer sans la tuer. Alors elle a joué avec moi, me donnant des réponses qui soulevaient à chaque fois dix fois plus de questions. Tout ce qu'elle a dit, sur les cuves, sur les couveuses, sur le principe même du pool génétique est monstrueux.

Et ce qu'elle savait sur le passé, sur un passé que tu n'as pas connu et que tu connais uniquement à travers ce que je t'en ai raconté, sur le passage de la grande comète il y quarante ans. Ce qu'elle a dit, sur les expériences qui ont été effectuées alors que moi-même je n'étais pas né, il y a maintenant si longtemps, durant des guerres trop longues. Et sur la supercherie, trop énorme que je ne peux y croire. Ça, non. Tout sauf ça... La supercherie et le rôle que nous jouons depuis l'erreur commise, depuis que leur plan ne se déroule pas comme prévu.

Et une fois qu'elle m'a dit cela, qu'elle a semé le doute dans mon esprit, elle s'est coupée la langue avec les dents. Tout simplement. Elle l'avait prévu depuis longtemps, il fallait bien que je lui enlève son bâillon pour qu'elle me parle. Et, à mesure qu'elle mourait, que le sang se déversait sans coaguler, il n'y avait aucune émotion dans ses yeux. Rien. Elle ne cherchait pas le réconfort dans mes yeux lors de ses derniers instants quand elle me regarda. Elle s'est tuée, sachant qu'elle avait semé le doute. Une mission avait échoué, mais elle en avait réussi une autre.

Il ne me reste plus beaucoup de temps maintenant. Tu le sais, elle m'a donné les indications pour rejoindre un poste avancé, ainsi que les codes pour passer les contrôles. Et de là, j'espère rejoindre une base proche. Je dois y aller pour obtenir des réponses à mes questions. Pour être sûr qu'elle mentait. Pour être sûr qu'il y a un espoir. Sinon pour moi, du moins pour les autres."

Enfin, il y a bien sûr dans une des caves l'ineffable Aup'tit bonheur, en train de préparer son prochain chargement d'enfants. Précisons que la pauvre Varhisse n'était au courant de rien, ni même de l'enlèvement de son si galant docteur.

Avant que les joueurs ne le réduisent en bouillie, espérons qu'ils penseront à l'interroger sur le sort du docteur Rougé et de Gilles. Aup'tit bonheur, entre deux sanglots gras, expliquera qu'il avait été contacté par des fourmis au moment de l'accouchement de sa femme. Les fourmis voulaient mettre la main sur le docteur Rougé et son assistant et étaient prêtes à donner une grosse récompense pour cela.

Aup'tit bonheur avait alors longuement réfléchi, puis mis sur pied un plan. Cela faisait longtemps qu'il avait repéré le tunnel, un tunnel du XVème siècle menant dans le centre de Marseille, de l'autre côté du mur. Sauf que les fourmis l'avaient bien entendu également remarqué et en avaient bouché la sortie. Aup'tit bonheur a alors proposé le marché suivant : il livrait le docteur Rougé et son assistant par le tunnel que les fourmis en profitaient d'ailleurs pour déboucher. Ensuite, il se lançait dans une fructueuse série de tractations commerciales : Aup'tit bonheur fournissait des enfants, toujours par le tunnel, et les fourmis payaient - par le tunnel encore - le prix habituel (armes, munitions, etc.).

Les fourmis acceptèrent l'arrangement. Quand le docteur décida que Varhisse et son bébé se portaient assez bien et qu'il pouvait à présent se rendre au rendez-vous du mère, Aup'tit bonheur affirma qu'il voulait lui faire un cadeau et lui

demanda de descendre avec Gilles à la cave. Là, ils furent assommés, dépouillés et zou... dans le tunnel. Ravi de son coup, Aup'tit bonheur commença à organiser des razzias d'enfants et à les échanger. Le reste, les joueurs le connaissent...

Si le mère de Marseille Transfert n'a pas participé à l'assaut, les joueurs peuvent maintenant aller lui annoncer qu'ils ont découvert un contrevenant à ses règlements. S'il n'est pas mort pendant l'attaque, Aup'tit bonheur sera jugé, condamné et pendu haut et court.

Conclusion du quatrième acte

Le docteur et Gilles sont dans la Fourmilière. Les joueurs peuvent très bien décider que c'est là un obstacle suffisant pour justifier l'arrêt de leur mission de recherche, repartir à Beaune engager un des collègues de Rougé et rentrer dans leur tribu. Le chef et Vertugadin leur feront un peu la gueule, mais ne prendront aucune sanction dès qu'ils entendront parler de la Fourmilière... beaucoup d'humains, et le chef en est un, ont une peur superstitieuse des fourmis. Quant à l'accouchement de Vertugadin, c'est un scoop, il ne se passera pas très bien... mais le Guérisseur de Beaune arrivera cependant à la sauver ainsi que son bébé.

Mais ça, bien sûr, ils ne le savent pas. Et ils peuvent prendre une décision téméraire, un peu folle, mais tellement jouissive : continuer. Comme ce serait dommage, d'ailleurs, qu'ils ratent la suite, vous pouvez les pousser un peu en jouant sur la corde sensible : l'appât du gain. En effet Llaurand Barthélémy est prêt à leur offrir une belle récompense

s'ils reviennent avec des informations sur les installations fourmis de derrière le mur (Llaurand craint en effet toujours une attaque des fourmis et voudrait pouvoir mettre au point un plan de défense).

Alors, ils y vont ? On va dire que oui.

Le tunnel est noir et humide et les joueurs trébuchent à chaque pas. Leur avancée est lente, leurs jambes deviennent lourdes de fatigue, l'air se raréfie... Soudain, un souffle frais, un

rayon de lumière : la sortie. Une petite échelle métallique a été installée. Ils grimpent... et débouchent à l'air libre, au milieu d'une grande étendue de béton entourée de hangars où règne un va-et-vient incessant de fourmis. Cinq fourmis militaires, sanglées dans leur armure rouge et brillante, armées jusqu'aux dents, les attendent tranquillement, les fusils-mitrailleurs pointés sur leur tête. Cela fait déjà 200 mètres qu'ils ont été repérés par les caméras.

"Allez zou, dans le camion", éructe une fourmi...

Cinquième Acte : Et c'est là que les problèmes commencent...⁴

Auschwitz Land

Nous avons répété, pendant tout Bitume et toutes les extensions, que les fourmis considéraient les habitants de la surface comme une race inférieure. Ça ne marque pas vraiment, cette expression, "race inférieure"... ça a tellement été utilisé que c'est devenu bateau. Et bien c'est dommage, parce qu'il ne faudrait pas oublier ce que cela implique...

Les joueurs sont à CheckPoint Charlie 23 (CPC 23), selon l'expression des fourmis.

D'un point de vue look, c'est genre zone industrielle : sur une immense esplanade de béton, des hangars ou des bâtiments genre usine sont disposés en carrés. La zone est entourée de barbelés, mais il y a au moins quatre ou cinq entrées assez larges pour laisser passer jeeps, camions et même tanks. Des camionnettes roulent en tous sens, des fourmis scientifiques et civiles passent d'un bâtiment à l'autre et une dizaine de patrouilles de cinq fourmis rouges surveillent le tout.

D'un point de vue utilitaire, il s'agit d'un centre d'élimination et d'expérience sur les humains⁵ afin de créer des réserves de peau, de membres et d'organes frais pour les fourmis. Vous allez me dire : "Oui, mais les fourmis sont hémophiles, donc je vois mal comment ça pourrait marcher. Les petites bestioles ne devraient pas pouvoir supporter la greffe d'un bras sans saigner à mort." Vous touchez là le fond du problème : ça ne marche pas.

La première priorité des scientifiques fourmis, à part les armes et les médicaments en tous genres, est de trouver une solution à cette hémophilie. Aussi testent-ils des greffes génétiques, des médicaments, etc. sur les humains dont ils disposent. A cela il faut ajouter les réserves faites au cas où et la nourriture protéinique pour bétail...

Expliquons-nous un peu plus clairement.

Quand des prisonniers humains arrivent à CPC 23, ils sont d'abord enfermés dans des hangars où on les laisse mariner 24 heures, voire plus, pour les mettre dans un état de

faiblesse plus propre à la manipulation. Ensuite, la moitié d'entre eux sont aussitôt découpés pour créer la banque d'organes dont nous vous parlions tout à l'heure.

Les organes eux-mêmes sont divisés en deux parties : la majorité est réfrigérée, de façon à servir une fois que les fourmis auront trouvé la solution au problème de l'hémophilie (ce qui leur permettra de pouvoir lancer une guerre contre les habitants de la surface avec une bonne réserve d'organes) et le reste sert aux expériences.

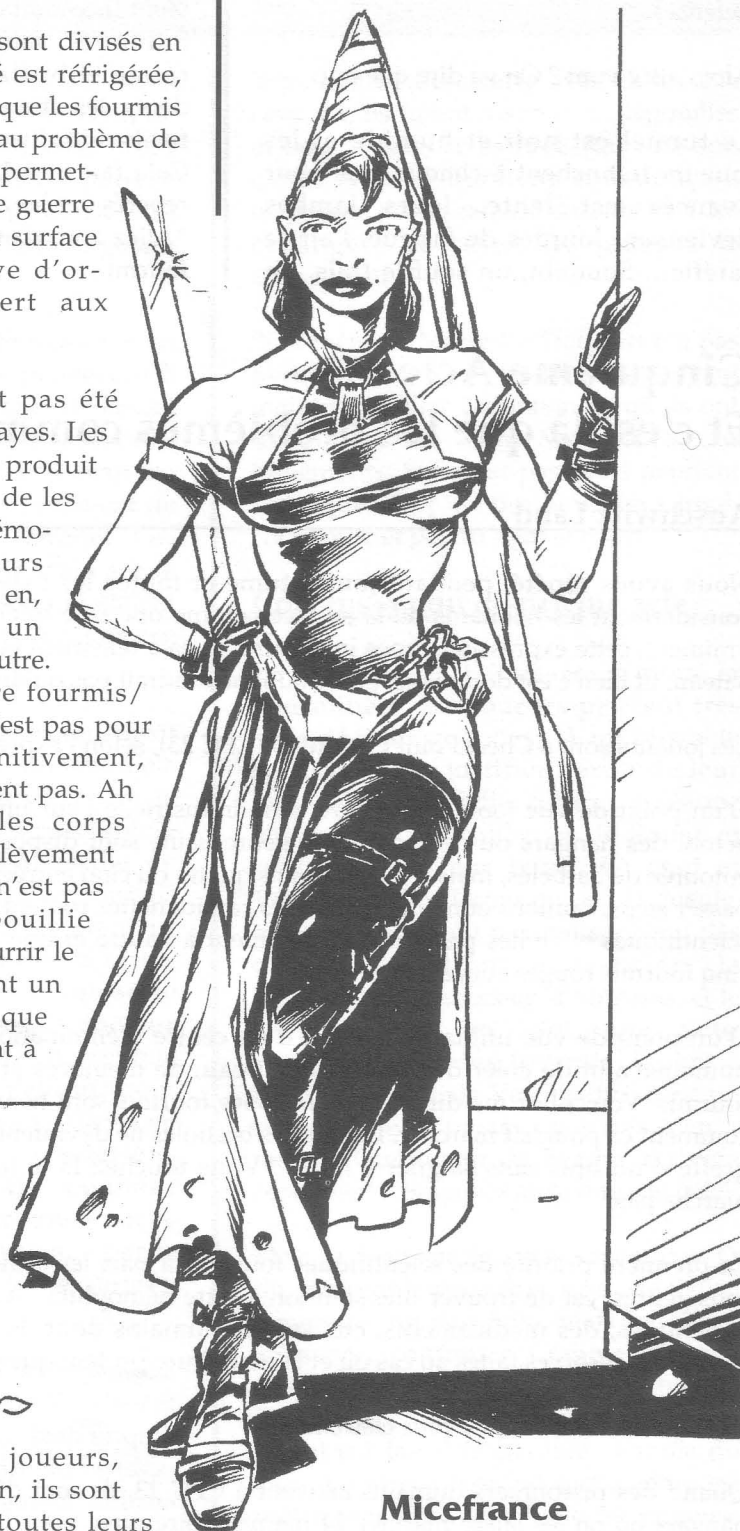
Les humains qui n'ont pas été découpés servent de cobayes. Les fourmis leur injectent un produit qui fluidifie le sang afin de les rendre artificiellement hémophiles, puis testent leurs produits anti-hémophilie en, par exemple, coupant un bras et en recousant un autre. Rassurez-vous, la guerre fourmis/habitants de la surface n'est pas pour demain parce que, définitivement, leurs produits ne marchent pas. Ah oui, dernier détail : les corps inutilisables pour le prélèvement d'organes et tout ce qui n'est pas prélevé finissent en bouillie protéinique qui sert à nourrir le bétail (les fourmis en ont un petit peu). Ce n'est pas que les fourmis rechigneraient à manger de la chair humaine, c'est juste qu'elles sont végétariennes.

Voilà. C'est dans cet endroit sympathique que sont tombés les joueurs.

Ils sont contents

Ils sont contents, les joueurs, d'ailleurs. Dans le camion, ils sont aussitôt déshabillés et toutes leurs

onjets personnels leur sont retirés pour être mis dans un hangar prévu à cet effet. Ensuite, toujours sous la menace des armes, ils sont emmenés dans le hangar central où ils sont jetés au milieu des



Micefrance

autres prisonniers. Là, vous imaginez bien, c'est l'horreur. Une centaine d'humains nus et terrorisés attendent, comme eux, de voir ce qui va se passer. Certains sont des prisonniers vendus par Marseille Transfert, d'autres sont des tributs humains que les fourmis ont prélevé sur les tribus de leur territoire (cf. dans cette extension, Spaghetti Sauce Fourmi).

Pour ajouter à l'ambiance, séparés des nouveaux venus par des grillages, il y a des adultes recousus de partout qui sont des cobayes d'expérience. Eux savent exactement ce qui se passe dans le camp et peuvent le raconter aux joueurs si ceux-ci le leur demandent.

Bon, maintenant, que faire ? Normalement, ils devraient mourir là, et hop, le scénario serait terminé. Après tout, dans les vrais camps de concentration, les gens n'arrivaient pas à s'enfuir. Mais, les fourmis ne sont pas aussi bien organisées ni aussi intelligentes que les nazis et puis, surtout, nous sommes dans un jeu de rôles et nous n'avons pas envie que nos joueurs préférés finissent en tablettes pour bétail.

Leur atout, et le seul, c'est que les fourmis ne s'attendent absolument pas à une révolte des prisonniers. Cela n'est, pour l'instant, jamais arrivé... les humains sont trop terrorisés et trop dépayés par le look science-fictionnesque de l'endroit et des fourmis pour réagir avant qu'il ne soit trop tard.

Voici le planning de leurs prochains jours (s'ils ne font rien pour sortir de là).

- Pendant 24 heures, attente dans le hangar. La porte s'ouvre à peu près toutes les trois heures: une patrouille de fourmis rouges jette de nouveaux prisonniers à l'intérieur ou en extrait une dizaine d'anciens qu'elle emmène vers leur destin.

- Au bout de 24 heures, les joueurs sont choisis avec cinq autres prisonniers, tous de sexe masculin et en pleine possession de leur force physique. Ils sont encadrés par une patrouille (cinq fourmis rouges). La patrouille les emmène dans un autre baraquement, leur fait enfiler un short et les emmène décharger des caisses de nourriture juste arrivées de Marseille Transfert.

Ils font ça pendant à peu près une demi-journée. Les caisses ne vont pas toutes au même endroit, ce qui vous permettra, maître de jeu, de leur faire visiter tout le camp - décrivez-leur les horreurs qui s'y passent, assez pour leur faire très très peur, mais sans entrer trop dans les détails quand même : le but n'est pas de faire du voyeurisme malsain, mais juste de rappeler un petit peu jusqu'où le racisme peut mener... (ben oui, c'est moral. On aime bien, de temps en temps).

Profitez-en également pour bien leur décrire l'organisation du camp : où sont les véhicules, les portes de sortie, comment sont-elles gardées (réponse : très mal, en tous cas celles du sud. Toute l'attention du camp est en effet tournée vers le nord, vers Marseille Transfert)...

Une chose est très importante : dans la description que vous ferez du camp, n'hésitez pas à bien leur faire sentir que s'évader par la porte (celle qui mène à Marseille Transfert) est impossible. Il y a en permanence au moins une trentaine de fourmis rouges devant. Quant au tunnel par lequel ils sont venus, c'est raté aussi : les joueurs assisteront à l'opération "bouchon de béton" qui consiste à faire couler du béton dedans. Les fourmis ont en effet appris, sans doute par leurs espions à Marseille Transfert, que le passage n'était plus aux mains d'un de leurs alliés.

- Au bout d'une demi-journée, les joueurs seront témoins d'une petite scène instructive : des scientifiques, parlant aux

fourmis rouges de la patrouille qui les surveille, les montrent du doigt, puis désignent le bâtiment où, ils ont pu s'en rendre compte par eux-mêmes, les humains sont tués par une petite injection de seringue hypodermique puis transformés en organes frais et utilisables. Une fourmi rouge répond alors en montrant un dernier camion, et fait un signe que les joueurs interpréteront à juste titre comme quelque chose du genre "Ouais, ouais, d'accord, je leur fais décharger encore ça et ensuite je les envoie, promis."

- Une demi-heure plus tard, ils sont regroupés et amenés dans le hangar désigné par le scientifique. Là, ils meurent. Espérons qu'ils vont se décider à réagir avant.

Les possibilités sont nombreuses, mais le but restera le même : il s'agit de se débrouiller pour assommer au moins une fourmi rouge, récupérer une ou plusieurs armes, sauter dans une jeep ou une camionnette et foncer vers une sortie sud. Le mieux pour les joueurs sera de choisir un des moments où ils seront en train de transbahuter des caisses et où l'attention de la patrouille sera un peu relâchée... Par exemple, un moment où la porte de Marseille Transfert s'ouvre et où l'attention générale est tournée vers là-bas. Bien sûr, s'ils en ont le courage, ils peuvent essayer de monter quelque chose à plusieurs : avec l'aide, par exemple, des cinq autres mecs (des ex-Fils du Métal) ou même, bien que cela soit nettement plus difficile, avec d'autres prisonniers. De toute manière, créer une diversion serait évidemment un plus. Enfin, n'hésitez pas à les aider un petit peu en trichant sur les dés, du moins pour que la première fourmi rouge soit vraiment assommée... Non, on ne l'a pas dit.

La poursuite

Dès que la tentative d'évasion deviendra évidente, il y aura branle-bas de combat dans le camp. Une sirène se mettra à

hurler, ce qui aura deux effets : faire sursauter tout le monde et rendre fou de terreur un petit groupe de prisonniers qu'on transférerait d'un hangar à l'autre et qui s'éparpillera dans tous les sens en hurlant. Cela mettra un peu de chaos et aidera les joueurs à avoir un petit plus de chances de s'en tirer. Ils devraient réussir à passer les grilles... mais deux vrombissements, et deux jeeps avec dans chacune une patrouille partent à leur poursuite.

En fouillant sous les sièges de leur véhicule, les joueurs trouveront deux uniformes de fourmis rouge (qui ont toutes les chances de ne pas leur aller car les fourmis sont assez fluettes), deux pistolets-mitrailleurs et deux grenades. Faites les caractéristiques du véhicule qu'ils ont choisi, et hop, une vraie belle courte poursuite, comme dans les films. Au sud du camp, les joueurs traverseront d'abord les ruines de Marseille, qui a été touchée de plein fouet par les secousses sismiques et les inondations et dont, réellement, il ne reste plus grand chose. Certaines routes sont cependant encore praticables. Il est également possible aux joueurs de s'arrêter, de se planquer dans les ruines et de préparer une embuscade.

Supposons qu'ils gagnent ou qu'ils arrivent à semer leurs poursuivants. Les voilà seuls, en pleine Fourmilière.

Spaghetti Sauce Fourmi

Reportez-vous vite au chapitre du même nom dans le background. Et nous insistons. Sincèrement, vous ne pouvez pas imaginer les "gags" que les fourmis expérimentent sur ce terrain - des vaches explosives aux grenades lance-grillons - sans l'avoir lu.

Les ruines de Marseille sont réellement inhabitables. de plus, les joueurs entendront rapidement le vrombissement de nouveaux véhicules prêts à quadriller l'endroit. Il faut qu'ils partent.

Au nord et à l'ouest, il y a le mur, au sud, la mer - qui est malheureusement très bien gardée et il est impossible de partir par là. Une seule direction : l'est.

Le ciel est bleu, le soleil est agréable... et, contre toute attente, la campagne provençale paraît préservée. Les cigales, les oliviers... et nul signe de civilisation. C'est là que vous devez placer quelques petites plaisanteries, telles les vaches explosives, de façon à réchauffer l'atmosphère.

Puis, au loin, les lueurs d'un village. Si nous n'étions pas en plein Spaghetti Sauce Fourmi, on pourrait croire que c'est un beau village paisible et provençal, comme avant la catastrophe. Les maisons sont magnifiques et ne semblent pas avoir été abîmées par le tremblement de terre. Sur la place, des Provençaux tellement typiques qu'ils en deviennent cinématographiques jouent aux boules. "Hé, Marius, tu pointes ou tu tires ?"; au café, d'autres jouent aux cartes en prenant un petit pastis: "Oh, César, tu me fends le cœur". Les habitants accueilleront même assez chaleureusement les joueurs, leur offrant à manger et à boire (délicieux et non, ce n'est pas empoisonné).

Ils refuseront, par contre, de parler d'autres choses que de banalités, ce qui, vu le contexte, devrait normalement crispier énormément les joueurs. La conversation devrait donner quelque chose du genre :

- Et les fourmis patrouillent souvent dans le village ? Parce qu'elles sont à notre poursuite et...
- Oui, il fait très beau aujourd'hui. Mais ça devrait se gâter vers le soir, putain.
- Je vous demandais si les fourmis patrouillaient. Parce que sinon, il faut qu'on se cache...
- Vous reprendrez bien un peu de fromage, cong.
- Mais les fourmis...
- Oh oui, je peux vous assurer qu'il est délicieux. Encore un peu de pastis ?

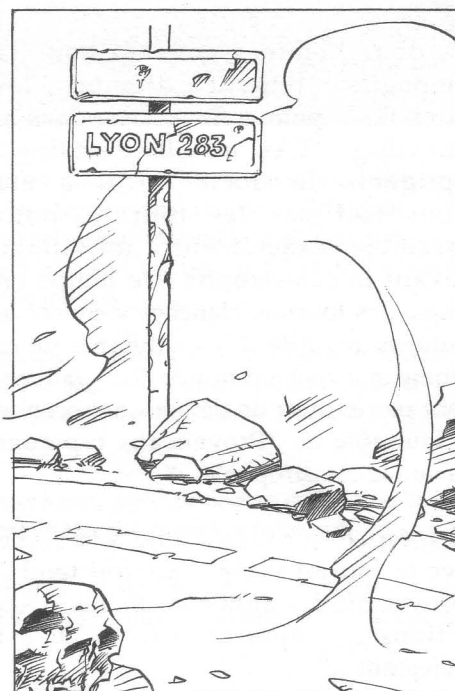
Dès que les joueurs commenceront à devenir lourds, un des vieux, le dénommé Marius, s'approchera d'eux et leur dira d'un ton un peu méprisant que les villageois n'aiment pas parler de choses vulgaires, mais que s'ils insistent, il y a là, à l'hôtel, deux voyageurs qui viennent, comme eux, "de la ville"...

Les joueurs devraient se précipiter à l'hôtel. Là, descendant des marches, il y a deux hommes que le bruit a réveillé. L'un est vieux, l'autre est très jeune. Ils sont tous en costumes "civils". Le plus vieux s'approchera des joueurs et, les sourcils froncés, le visage un peu inquiet (car ne sachant pas trop à qui il a affaire), dira : "Bonjour. Je suis le docteur Rougé - je suis médecin - et voici mon assistant, Gilles. A qui ai-je l'honneur ?"

Une fourmi verte, qui courait dans l'herbe

Une fois le premier émoi passé, l'heure sera aux explications.

Le docteur Rougé racontera son histoire. Livrés aux fourmis - "Sans doute parce que je suis un des rares à avoir mené un



interrogatoire complet sur certaines d'entre elles et que je suis au courant de certains de leurs secrets" précisera-t-il - nous avons été conduits, comme les joueurs, en plein milieu de "cet espèce d'abominable camp de concentration" (le docteur ayant le talent Histoire, il peut se permettre ce genre de références). Les deux hommes furent aussitôt pris en charge par des fourmis vertes et blanches et emmenés dans un petit baraquement à part. Le docteur s'attendait à être interrogé et torturé, mais il ne se passa rien, et ses gardiens les laissèrent seuls. La porte était bien sûr fermée à clef.

Puis, vers le milieu de la nuit, il se passa quelque chose de très étrange. Une fourmi verte (un scientifique) entra, leur fit signe de se taire puis, silencieusement, les fit monter dans une jeep. Quelques minutes plus tard, ils étaient sortis du camp. Le scientifique fit descendre les deux hommes dans un bosquet, près des ruines de Marseille. Puis il se tourna vers le docteur et dit: "Filez... et racontez ce que vous savez. Racontez-le. Il faut que les humains sachent... Il faut qu'ils se révoltent... et dites-leur qu'ils ne sont pas seuls." Il reprit ensuite la jeep et partit.

Les deux hommes errèrent dans la campagne, tentant d'éviter les patrouilles... pour enfin échouer dans ce petit village. "C'est un village artificiel" expliquera le docteur. "Il a été reconstruit par les fourmis pour ressembler exactement à un village d'avant la catastrophe. De temps en temps, des fourmis blanches viennent le visiter et regardent les habitants vivre comme si c'était un musée. Les pauvres n'ont pas le droit de dévier une seconde de leur rôle de "Provençaux typiques d'avant la catastrophe"... "

Puis, repensant sans doute à la scène avec la fourmi verte: "Ce qui tend à prouver qu'il y aurait au moins deux factions", ajoutera-t-il. "C'est intéressant..."

La question qui se pose, désormais, est comment revenir à la civilisation. A cela le docteur, décidément un homme précieux, a la réponse. "Oh c'est très simple: il suffit d'aller à une des portes secondaires de sortie du mur... la fourmi que j'ai interrogée m'a expliqué le système de code, donc je peux ouvrir."

Et pourquoi Gilles et lui ne sont pas sortis plus tôt, dans ce cas?

"Eh bien à cause des patrouilles, que Gilles et moi ne sommes pas de force à combattre. Et puis aussi parce que la bande de béton devant la porte secondaire est sûrement minée et qu'il faudrait prendre d'assaut un poste de contrôle pour désactiver les mines. Et sincèrement, tout cela n'est plus de mon âge."

La sortie !

La solution, vous l'aurez compris, est d'allier les deux équipes. Le lendemain, ou quelque chose comme cela, le petit groupe des joueurs, augmenté du docteur et de Gilles, se dirige vers le mur.

Détail à noter: les fourmis mettront cinq jours à repérer les joueurs une fois que ceux-ci se seront installés dans le village. Le sixième jour, si les joueurs ne sont pas partis, des hélicoptères arriveront et napalmeront le village et ses alentours. Tout simplement. Allez, un indice: la journée d'avant, un hélicoptère viendra faire une tournée de repérage. Espérons qu'ils se carapateront.

Revenons à nos moutons, c'est-à-dire à notre mur. En chemin, rien de particulier, enfin presque: la campagne provençale agrémentée de lapins explosifs. Si vous voulez, vous pouvez leur faire rencontrer une patrouille. Puis le mur (voir description dans le background), une porte secondaire de deux mètres sur deux et, longeant le mur, une bande de béton de 100 mètres.

Qu'il faut absolument traverser avant d'arriver à la porte. Et qui est donc, d'après le Docteur, minée.

La solution : prendre d'assaut un poste de contrôle. Il y en a un tous les 500 mètres et deux fourmis rouges dedans. Une fois tuées, le docteur devrait pouvoir, en appuyant sur tous les boutons un peu au hasard et en prenant

l'air très concentré, désactiver les mines. Le moyen de savoir si elles le sont vraiment (désactivées) ? Lancer un gros rocher dessus. Si ça fait boum, c'est pas bon.

Ensuite, il ne reste plus qu'à traverser la bande de béton, arriver près de la porte, laisser le docteur faire le code et sortir.

Conclusion : Finalement, la Côte d'Azur, c'est très surfait. Si on rentrait chez nous ?

Et si les joueurs n'ont pas de chef ?

Ce scénario repose sur un caprice de l'épouse du chef. D'où un problème évident si les joueurs n'en ont pas et que rien ne les oblige donc à se lancer dans une quête si insensée.

Si les joueurs n'ont pas de chef, cela veut en général dire :

- qu'ils sont des Mercenaires
- ou que l'un des joueurs est le chef de la tribu.

S'ils sont des Mercenaires, c'est assez simple : il suffit que le chef d'une tribu, disons de Fils du Métal, les ait engagés au début du scénario pour aider à l'arnaque contre Vertugadin. L'attaque se résout comme décrit, c'est-à-dire que le chef de la tribu épouse Vertugadin. Une fois celle-ci enceinte, il leur proposera une grosse récompense s'ils ramènent le docteur Rougé.

Une solution simple, qui évitera d'ailleurs les états d'âme genre "On continue ?", "On continue pas ?"... Les Mercenaires ont en général envie de toucher leur prime, quitte à demander une rallonge si les difficultés rencontrées ont été plus importantes que prévues.

Si l'un des joueurs est le chef de la tribu, ça va être un peu moins naturel. D'abord, sachez que nous désapprouvons : il est plus "roleplaying" d'avoir un chef, du moins pendant les premières parties. Cela oblige les joueurs à se plier aux règles de la communauté et permet de jouer plein de petites intrigues indispensables pour que la tribu devienne "vivante". Un joueur "chef" aura trop tendance à laisser tomber les PNJ's qui entravent le scénario...

Seule solution pour cette histoire : les joueurs ne sont pas dans leur tribu. Ils sont allés rendre visite à un de leurs amis, qui est justement chef de tribu (qui épousera Vertugadin, etc.). Ils feront le scénario un petit peu par amitié, mais surtout parce que - nous revenons là à la solution précédente - le chef leur proposera une belle récompense.

Ils sont sortis. Et il n'y aura pas de mauvaise surprise de dernière minute, ça y est, ils ont gagné et bien gagné. Le docteur Rougé accepte bien sûr de les accompagner en Bourgogne pour s'occuper de Vertugadin, et cela gratuitement, car il considère qu'il a une dette d'honneur envers les joueurs, sans lesquels il ne serait jamais sorti de la Fourmilière. Il ne reste plus qu'à faire tout le chemin en sens inverse... et à "acheter" au docteur une nouvelle trousse médicale si celle-ci a été confisquée par les fourmis.

Ils arriveront à temps au village - Vertugadin sera bien ronde, mais n'aura encore ressenti aucune douleur. Le chef, ravi, fera une grande fête pour leur retour pendant laquelle ils pourront raconter leurs exploits et/ou se bourrer la gueule au cours de la biture du siècle. Ils gagneront plein de Prestige (à déterminer par le maître de jeu selon leur conduite tout au long du scénario).

L'accouchement de Vertugadin commencera très mal, mais, grâce au talent du docteur et de Gilles, la jeune femme et l'enfant (un beau garçon qui portera le doux prénom de Maurice, comme le docteur) seront sauvés.

A noter : Si le docteur est tué au cours d'un accrochage avec une patrouille, par exemple, sans que vous ayez pu intervenir, vous pouvez toujours essayer de sauver Gilles. Celui-ci, qui a maintenant 18 ans, est très doué et le docteur lui a appris presque tout son art.

Quand les joueurs rentreront au village, le chef fera d'abord un peu la gueule en voyant l'apprenti, mais, quand il verra Gilles sauver sa femme et son gamin de manière tout à fait habile, il changera d'attitude et ne tarira pas de louanges sur le jeune homme et sur les joueurs.

Dans ce cas, bien sûr, l'enfant de Vertugadin s'appellera Gilles.

Et les informations ?

Si les joueurs ont un minimum de curiosité, ils vont demander au docteur ce qu'il a appris en interrogeant les fourmis. Celui-ci hésitera d'abord (pendant longtemps, comme vous l'avez entendu sur le dictaphone, il pensait qu'il valait mieux se taire), puis se décidera à parler : après tout, il le doit à la fourmi verte qui lui a sauvé la vie.

Ce qu'il sait ? Eh bien tout simplement l'origine des fourmis, et celle de la catastrophe (qui ne sont en gros qu'une seule et même chose). Et vous aussi, maître de jeu, vous vous en êtes fait une idée de cette origine, si vous avez lu le background. Ainsi, pendant le long retour en bateau à moteur jusqu'à Mâcon, vous pourrez la raconter à vos joueurs.

Voilà qui risque de secouer pas mal de convictions religieuses...

LES FERMIERS CANNIBALES

Type: Fermiers.

Composition: 15 hommes, 10 femmes et 6 enfants.

Description: Rien ne pourrait distinguer les Fermiers Cannibales d'autres fermiers si ce n'est la lueur au fond de leurs yeux quand ils voient un joli morceau de chair fraîche. Ils sont habillés avec des vêtements rustiques mais résistants. Ils sont relativement violents et conduisent des jeeps qu'ils ont modifiées à leur convenance, en tracteurs et pick-up.

Armement: Fourches, 10 haches, 2 fusils, 18 cartouches, 15 hachettes, 11 hachoirs, 5 lance-pierres, 12 épieux et 1 tronçonneuse.

Véhicules: 1 grande voiture (utilisée pour labourer) et 1 pick-up.

LES ENFANTS DU CRU

Type: Confrérie du Serpent.

Composition: 20 hommes, 15 femmes et 11 enfants.

Description: Voir scénario. Le chef des Enfants du Cru s'appelle Vertugadin, c'est une jeune et jolie femme brune.

Armement: 10 arcs, 5 haches, 2 boomerangs, 25 garrots, 7 épieux, 20 poignards, 13 javelines, 12 hachettes, 12 fusils de chasse, 50 cartouches.

Autres biens: Les Enfants du Cru possèdent un pressoir à vin et tout le matériel pour mettre en bouteille leur production.

Vertugadin, Chef de la tribu des Enfants du Cru
Elle est belle, elle est jeune, elle est brune, on ne le répétera jamais assez.

Force	5	Agilité	9
Rapidité	9	Endurance	6
Intelligence	5	Beauté	10
Précision	7	Perception	6
SE	6	PV	24
Charge	16	Prestige	6000
Tir	75	Résistance	55
Conduite	80	Mécanique	70
Marchandage	80	Repérage	55
Discretion	80	Combat	70
Seduction	95	Saut	80
Premiers soins	75	Lancer	60

Maurice Rougé, Guérisseur à l'hospice de Beaune

Type: Guérisseur

Force	5	Agilité	4
Rapidité	7	Endurance	4
Intelligence	7	Beauté	5
Précision	5	Perception	7
SE	4	PV	16
Charge	13	Prestige	5000
Tir	60	Résistance	45
Conduite	60	Mécanique	70
Marchandage	60	Repérage	70
Discretion	65	Combat	45
Seduction	50	Saut	45
Premiers soins	100	Lancer	50

1 Activités à préciser selon la nature et donc la philosophie de votre tribu.

2 Ou 2028 si vous avez joué "Un souffle de Légende"...

3 Plasma, le magazine qui en a, en vente dans votre boutique préférée.

4 Ce titre est honteusement pompé de *Maus*... Si vous n'avez pas lu cette excellente BD américaine sur le nazisme (elle a remporté de nombreux prix), où tous les nazis sont représentés par des chats et tous les juifs par des souris, faites-le tout de suite !

Pour vous donner une idée du ton, le héros de l'histoire, qui a échappé à la guerre, au massacre d'un polonais, qui est ensuite déporté à Auschwitz utilise ce titre au moment où, les Américains avançant, les nazis amènent tous les juifs survivants des camps au centre de l'Allemagne pour les achever. "And now my problems began..."

5 Les fourmis sont humaines, mais ne se considèrent pas comme telles. Pour elles, "humain" est synonyme de "barbare de la surface". Ça fait au moins un point d'accord entre les ennemis héréditaires : les barbares de la surface ne considèrent pas les fourmis comme

Bonjour et bon appétit !

Le restaurant Pizza Piquette vous souhaite la bienvenue et vous présente de suite le menu :

La Bourgogne, la Côte d'Azur, comme vous y seriez si vous habitez le monde de Bitume MK5 en 2026, très bon cru, s'il en est. Après l'avoir goûté, vous saurez tout du passé, du présent et du futur de cette si belle région qui nous a fourni au fil du temps certains de nos meilleurs vins.

Vous vous délecterez avec le Bœuf Bourguignon, les Cageots de Bourgogne, l'archéodrome de Beaune, bref, les personnages importants, les tribus, les lieux qui vous permettront de construire vos propres scénarios dans cette région dévastée comme tout le reste du pays par le passage de la comète, quarante ans plus tôt. Le tout saupoudré d'aides de jeu diverses et variées, originales ou retro-fittées de France 2009, de la Compagnie de l'Ombre et d'Acide Formique, pour le plus grand plaisir de tous, que leurs auteurs respectifs en soient remerciés s'ils ne l'ont pas déjà été dans un passé plus ou moins proche.

Et puisque nous sommes si bons, chez Siroz, nous vous offrons Biture MK5, une campagne en trois parties, faisant suite si vous le souhaitez à "Un souffle de Légende", mais pouvant bien sûr se jouer indépendamment.

Tout est proposé, rien n'est imposé !



Prix conseillé: 109 Francs

Edité par Idéojoux, 1 route de Versailles, Villiers le Bâcle, 91190 GIF SUR YVETTE

ISBN: 2-908765-49-7