

I WANNA BE LOVED BY YOU

Un scénario pour Bitume Mk5

L'histoire



Dans la région de Chatellerault, les fourmis sont rares. La raison, inconnue de tous, est une dissension surgie au sein de leur société souterraine il y a quelques années: un certain nombre de scientifiques, que nous surnommerons les "Déviants", s'étaient pris d'un amour immodéré pour la civilisation humaine pré-cataclysmique, ses monuments et ses traditions.

Ces déviants, de toutes les régions, avaient donc vis à vis des barbares d'en haut une attitude plus protectrice, due non pas au respect de la vie humaine mais à une sorte d'amour des "antiquités", les habitants de la surface étant pour eux les derniers descendants d'un passé glorieux... descendants qu'il fallait protéger en tant que reliques historiques.

Les déviants de la région du Poitou allèrent plus loin que les autres, tentant de faire appliquer leur doctrine au sein des institutions fourmis. Ils échouèrent, et furent condamnés à mort.

Une mini-guerre souterraine s'ensuivit, qui dévasta la plupart des installations fourmis de la région. Les déviants finirent par perdre, et il n'en resta plus qu'un petit groupe qui se réfugia dans des catacombes à quelques kilomètres de Chatellerault.

Le Poitou est en effet un vrai gruyère, et est truffé de catacombes, souterrains, grottes etc... aménagées par les autochtones au cours des innombrables guerres qui ont ravagé la France. Il vécurent là en paix quelques années... Mais, il y a trois semaines, un groupe de fourmis à leur recherche dénicha leur "planque".

La bataille qui s'ensuivit tourna rapidement au désavantage des déviants. Seul deux d'entre eux réussirent à prendre la fuite...

La Peste



Les joueurs, envoyés pour échanger de la nourriture contre des produits finis qu'ils ont "empruntés" à de pauvres voyageurs, se dirigent vers une petite ville en ruine, anciennement nommée Ingrande, maintenant habitée par une tribu de Fermiers. C'est en se dirigeant vers la ferme des Lepré, avec lesquels ils ont leurs échanges habituels qu'ils s'aperçoivent que quelque chose ne va pas: ils ne rencontrent personne sur la route, et la ferme, quand ils y arrivent, est entièrement brûlée.

Les habitants des autres fermes alentours sont barricadés. Ils refuseront d'abord de communiquer avec les joueurs, leur criant à travers la porte de leur ferme que pour leur bien, ils feraient mieux de se casser de la région rapides. Après un peu d'insistance (sous quelque forme que ce soit), les joueurs finiront cependant par avoir de la bouche d'une des fermières un semblant d'explication: la peste s'est déclarée dans la région...



Croc motorisé (BT2)

BITUME: L'écran



General Lee (BT4)

BITUMÉ: L'écran

Une maladie étrange (plaques rouges, faiblesse, vomissements puis mort) fait des ravages dans le village depuis une dizaine de jours. Les habitants, paniqués, ont isolés les premiers malades... puis, comme cela n'enrayait pas l'épidémie, se sont barricadés dans leur ferme, ne mangeant que la nourriture de leur potager et ne buvant que l'eau de leur puits (ce qui, comme vos joueurs le comprendront plus tard, n'a fait qu'empirer les choses). Les fermiers n'hésitent pas à brûler vives les familles touchées pour éviter la contagion... ce qui est arrivé aux pauvres Lepré. Si vous voulez mettre un peu d'action, faites assister les joueurs à une crise d'hystérie où une dizaine de fermiers déterminés décideront de brûler devant leur nez une ferme où réside une famille avec cinq enfants. Selon leur philosophie, les joueurs interviendront ou non. Revenus porter les nouvelles à leur tribu, les joueurs se rendront rapidement compte que la situation ne laisse pas leur chef indifférent. En effet celui-ci trouvait la région calme et le coin idéal pour piller: une épidémie obligerait la tribu à partir et à abandonner ce fameux pont qui leur rapporte tant. "Ces Fermiers ne connaissent rien à la médecine" grommelle le chef (qui a parfaitement raison). "Si ça se trouve, la maladie va se calmer toute seule..." Il envoie donc les joueurs se renseigner au centre ville (Voir description de Chatellerault et des tribus qui y résident dans le scénario Gaz à tous les étages), auprès des Mécanix Remix, les Garagistes qui connaissent tous les ragots du coin, pour savoir où on peut trouver un groupe de Guérisseurs.

Les Mécanix Remix, voyant qu'il est de l'intérêt de tous d'en apprendre plus sur la maladie, font marcher ce que dans un autre temps on appellerait le téléphone arabe... Et le lendemain vers midi, un groupe de quatre Guérisseurs part vers Ingrande en compagnie des joueurs. Pourquoi justement les joueurs ? Eh bien parce que tant qu'à exposer quelqu'un à la contamination, autant que ce soit des gens qui, si ça se trouve, ont déjà attrapé la maladie... Et je préfère que vous dormiez un peu à l'écart, ce soir. Ca ne vous gêne pas ?

Dragons et catacombes



Les Guérisseurs se font beaucoup plus facilement accepter que les joueurs. Etudiant quelques cas (avec des gants en caoutchouc rose récupérés dans un ancien supermarché), ceux-ci parviendront presque instantanément aux conclusions suivantes: il ne s'agit pas de la peste, et la maladie, quelle qu'elle soit, n'est pas contagieuse. Il doit y avoir un vecteur extérieur... mais lequel ? Au fur et à mesure que les Guérisseurs "rassurent" la population, les langues se délient. Si ce n'est pas la peste, disent les fermiers apeurés, c'est à cause du Dragon...

Il y a trois semaines, un peu avant que la maladie ne commence, les Fermiers ont entendu d'étranges grondements venus du sous-sol. La terre a même légèrement tremblé... Un fermier qui savait lire et qui se gavait de contes pour enfants a lancé l'histoire du Dragon. Ceci ajouté à la maladie fait que les fermiers sont convaincus d'être victimes d'une malédiction.

Il ne faudra qu'un petit peu de roleplaying à vos joueurs pour apprendre ce qui est dit plus haut, c'est à dire que la région est truffée de catacombes et que certaines entrées donnent même directement dans les fermes ! Les Fermiers s'en servent pour stocker le blé. Les joueurs devraient, après avoir essayé de réunir plus d'informations sur le Dragon (les grondements venaient du Nord), prendre une de ces entrées.

Faites les errer dans des couloirs labyrinthiques le temps que vous désirez... S'ils font attention et s'ils gardent à peu près une direction fixe, au bout de longues heures ils s'apercevront que tous les couloirs amenant vers le nord débouchent devant une sorte de petit lac souterrain. Et derrière ce lac...

La première chose qui leur sautera, disons, au nez sera l'odeur... Derrière un coude du couloir se trouvent cinq cavernes très étranges. Au "plafond" se trouvent des néons - éteints. Il y a d'énormes caisses vertes et vides construites dans une sorte de matériel légèrement fluorescent (ce sont en effet des caisses: les déviants s'apprêtaient à changer de planque quand ils ont été attaqués). Il y a des meubles arrondis (style années 70) toujours fait de cette étrange matière, ainsi que des "ordinateurs" ou quelque chose d'approchant intégrés dans des blocs blancs, verts et gris. A quoi tout cela servait, nul n'en saura jamais rien, parce que la totalité de ces meubles sont cassés, les écrans éclatés, sans doute par des balles de gros calibre... ainsi que par des sortes de brûlures effectuées par une ou plusieurs armes inconnues. Il y a aussi des couchettes (huit) et de la nourriture dans des boîtes de conserve (une sorte de confiture marron), étrange mais consommable et très nourrissante. Tout ceci, malgré les dégats, serait plutôt sympathique s'il n'y avait six cadavres par terre: trois hommes et trois femmes, avec la peau très blanche caractéristique des fourmis, qui vivent sous terre, et percés de balles dont l'apparence et le calibre sont inconnus aux joueurs: il s'agit de petites balles très fines, dorées, qui s'enfoncent très profondément dans le corps. Les six cadavres étaient habillés d'une combinaison verte fluorescente et sont très abîmés (cela fait plusieurs semaines qu'ils sont morts)... Devinez d'où vient l'odeur.

Malgré cette découverte macabre, faisons confiance aux joueurs pour fouiller et récupérer tout ce qui peut l'être. En l'occurrence: un appareil radio légèrement abîmé et coincé sur une fréquence qu'il peuvent repérer (FM 94.4) à condition que l'un d'entre eux ait le talent histoire ou que les joueurs ramènent le poste à la surface où quelqu'un avec ce talent pourra s'en occuper. Une des caisses est pleine de 45 tours vinyl des années 50, authentiques, dont le très rare (mais là aussi il faut un talent histoire) "I wanna be loved by you" de Marilyn Monroe, tirage limité pour les journalistes. De toute façon, une chose est sûre: ce genre de disques est très recherché par certains et "vaut" très cher chez les Marchands, des tribus de Yankees et même certains Fermiers. Les caisses flottent, il devrait donc être facile de leur faire traverser le petit lac.

Quant à la dernière découverte... Il s'agit d'un énorme fût de plusieurs centaines de litres, vert fluorescent lui aussi, percé par une balle et en train de déverser très lentement un liquide étrange et jaunâtre dans le petit lac. Si vous ne l'avez pas déjà deviné, c'est ce liquide (dont l'utilisation restera inconnue), sans doute une sorte de carburant, qui empoisonne par le lac toute la nappe phréatique, en commençant par les sources et les puits de la tribu des Fermiers... Il suffit pour tout arrêter de redresser le fût, puis de prévenir les Fermiers de ne plus utiliser leurs puits et d'aller pour un temps chercher de l'eau dans une autre rivière... Tous les malades guériront lentement, et au bout de deux à trois semaines, le liquide sera assez dilué pour ne plus avoir d'effet. Quand aux joueurs qui ont traversé le lac à la nage, ils auront la nuit venue les fameux symptômes de la maladie décrits ci dessus. Heureusement, s'ils n'ont pas ingéré le produit, ces symptômes disparaîtront rapidement.

Et le dragon, me direz vous ? Il s'agit juste des bruits et des détonations de la bataille, amplifiés et déformés par le réseau de catacombes.

**I WANNA BE LOVED BY YOU,
JUST YOU...**

Une fois revenus à la surface (les Guérisseurs confirmeront que la maladie peut être due à un empoisonnement chimique), les joueurs ramèneront leurs découvertes dans leur tribu.



Cat (BT5)

BI'JUMIE: L'écran



Minivixen (BT6)

BITUME: L'écran

- Le poste de radio peut être rapidement réparé grâce à un jet réussi de Mécanique. Tout le monde, où à peu près, sait ce qu'est un poste de radio... Mais il s'agit par définition d'un objet totalement inutile puisqu'il n'y a personne pour envoyer quelque chose sur les ondes. Le monde de BITUME est perdu dans un grésillement sans fin. Mais là... sur la fameuse fréquence, 94.4 FM, il y a quelque chose. Ce sont des voix très aiguës qui donnent des séries de chiffres et de lettres: un code, sans aucun doute, mais que les joueurs seront bien incapables de déchiffrer. Ces codes, comme dans une ancienne émission de radio, sont entrecoupés toutes les quatre minutes par une chanson: des vieilles chansons des années 50, dont bien entendu (il revient souvent) le fameux "I wanna be loved by you" de Marilyn.

Cette fréquence sert en réalité aux déviants - fans des chansons des années 50 - de toutes les régions à communiquer entre eux. Les fourmis ont l'habitude d'utiliser certaines ondes radios, et tout naturellement, les déviants ont fait de même... Tous les messages sont codés, à l'intention des éventuels barbares qui s'amuseraient à jouer avec des postes et aussi bien sûr, à l'intention des autres fourmis.

Ce poste de radio ne sert à rien de particulier dans ce scénario, à part à donner l'impression aux joueurs que les actions des fourmis les dépassent et introduire l'idée que les ondes radios sont utilisées par celles-ci, ce qui se révélera utile par la suite (il vous suffit de suivre les extensions, petits curieux !).

- Les disques: sont des 45 tours vinyles... de collection, révélera le vieux leader des Mekanix Remix si on lui montre la caisse. Il conseille d'attendre le mois prochain l'arrivée d'une caravane de marchands venant de Paris qui seront sans doute très intéressés, et qui ont des armes et des marchandises à échanger.

Là, vous vous dites bêtement: "Tout va bien !" Ben non. Ça va aller très mal, et rapidement. Suivez mon regard...

Il y a eu deux survivants au massacre des catacombes. Un couple de scientifiques déviants, un homme et une femme appelés respectivement Laï et Loïs ont réussi à s'enfuir et à se cacher dans la forêt (un vrai cauchemar pour des fourmis habituées à la protection du sous-sol). Ils ont ensuite essayé de retourner dans leur ancien repaire pour y récupérer ce qui pouvait encore l'être... Mais trop tard, les joueurs étaient déjà passés (ils ont pu récupérer le poste si celui-ci a été laissé sur place).



**MECANIX
REMIX**

Laï a alors visionné des sortes de caméras de surveillance qu'il avait caché dans le roc (tellement bien cachées que même les fourmis ne les avaient même pas trouvées). Il a pu voir qui avait emmené les disques... Bref, nos joueurs favoris sont repérés.

Plus encore, d'ailleurs, qu'ils ne le croient... Car tel est pris qui croyait prendre, etc. Pour tout arranger les fourmis, après avoir massacré les déviants, ont elles aussi laissé un système de surveillance et surtout de repérage dans la grotte, qui se mettait en marche quand quelqu'un entra. Ce système était prévu, bien entendu, pour les deux survivants, Laï et Loïs...

Mais elles ont bien entendu repéré d'abord les joueurs, puis Laï quand il est imprudemment revenu. Ce système est très spécial et repère les humains par l'odeur caractéristique et unique pour chaque individu... des cheveux. Non, nous ne plaisantons pas ! Les fourmis, dont le régime est très totalitaire, travaillent à mettre au point un certain nombre de méthodes de reconnaissance par la peau, la rétine, les cheveux, etc... La méthode de reconnaissance par l'odeur des cheveux, aussi ridicule que cela paraisse, est tout à fait au point et les joueurs, sans le savoir, ont été fichés ainsi. La méthode de reconnaissance par l'odeur de la peau n'est pas encore parfaitement au point et ne marche que sur les sujets sur lesquels un échantillon de reconnaissance a déjà été prélevé. C'est à dire, hélas pour eux, tous les scientifiques fourmis dont Laï et Loïs.

Résumons: les joueurs ont été repérés en image (grâce aux caméras cachées) et de manière olfactive (par leurs cheveux). Laï et Loïs, les deux déviants ont été repérés en image, par l'odeur de leur peau et par l'odeur de leurs cheveux. Connaissant cependant le truc, Laï et Loïs se sont rasés les cheveux après avoir quitté pour la seconde fois la caverne... Ils ne peuvent rien faire malheureusement pour leur peau.

Les fourmis savent donc maintenant que des barbares ont touché de près de la technologie fourmi, et que le couple de déviants qui s'était enfui a survécu... et doit être quelque part dans la région.

NOBODY ELSE BUT YOU...

Les joueurs sont donc soudainement devenus, à leur insu, des gens très intéressants et très activement recherchés.

La faction n°1: Laï et Loïs désirent récupérer leurs disques. D'abord parce que pour eux, il s'agit d'antiquités d'une valeur inestimable auxquelles ils sont attachés sentimentalement, et aussi parce que maintenant qu'ils sont réduits à fuir, ils vont avoir besoin de beaucoup, beaucoup de monnaie d'échange pour survivre dans un monde cruel et sans pitié. Ils espèrent reprendre contact avec des déviants d'autres régions, mais savent que cela risque d'être long et périlleux...

La faction n°2: Les fourmis désirent exterminer les joueurs pour ne pas laisser de témoins qui puissent avoir vu de la technologie fourmi ainsi que des preuves de dissensions internes dans leur société.

Les actions de la faction n°1

Loïs, qui est jolie bien que fourmi, va essayer de s'introduire dans la tribu sous une "couverture". Que ce soit en tant que maîtresse d'un des joueurs, en tant que jeune-fille en détresse, etc... l'approche choisie dépendra énormément de la philosophie, du mode de vie et de la religion de nos joueurs préférés. Une fois dans la place, Loïs va essayer de repérer les disques et de monter un plan pour que Laï puisse les récupérer à peu près sans danger. Ce plan peut varier tellement, selon les actions des joueurs, qu'il est impossible de le décrire: Loïs peut essayer de faire cacher la caisse dans un endroit secret (pour la récupérer après), ou d'endormir toute la tribu en mettant des somnifères dans la bouffe, ou même d'assassiner l'un de ses membres si il n'y en a qu'un près de la caisse à un moment donné.

Elle est toujours en contact avec Laï grâce à une sorte de mini talkie-walkie qu'elle garde sur elle. Elle peut donc le faire venir extrêmement rapidement si elle sent une bonne occasion d'agir.

Loïs est belle, quoique chauve, ne l'oubliez pas (elle s'est rasée les cheveux pour ne pas être repérée), trouvera une petite histoire à raconter aux joueurs pour justifier sa présence et devrait donc facilement trouver à s'intégrer... mais sa conduite est étrange.



Frankreich Korps (BT7)

BI'JUMIE: L'écran



Billy Loki (BT8)

BITUME: L'écran

Comme le plan de récupération de la caisse s'étalera sûrement sur plusieurs jours, les joueurs auront le temps de remarquer des tas de petites réactions étranges qui leur mettront peut-être la puce à l'oreille. Loïs est un mélange de grande connaissance et d'extrême naïveté. Elle connaît énormément de chose sur l'histoire et la technologie, et n'arrivera pas à le cacher. Elle fait des allusions et des citations qui prouvent qu'elle possède, pour le moins, le talent Histoire... Mais elle ne sait rien des différentes religions des tribus, et reste bouche-bée devant des petits faits de la vie quotidienne qu'elle ne comprend absolument pas. Elle a vécu toute sa vie dans un monde souterrain où tout le confort lui était fourni et trouve la manière de vivre et de se nourrir de la surface barbare et répugnante: elle vomira souvent et n'arrivera pas toujours à cacher son dégoût. Elle a la peau d'une blancheur de lait (son séjour dans la forêt l'a un peu bronzée mais pas assez pour que la différence ne soit pas nette) et se balade toute nue pour se laver ou pour se changer sans aucune honte, la nudité n'étant pas taboue chez les fourmis. Elle ne comprendra pas les réactions que sa conduite peut susciter. Quand à faire l'amour, puisqu'il se peut que cela fasse partie de sa couverture, elle ne déteste pas cela en général mais trouve répugnant de le faire avec des barbares d'en haut, qui ne sont finalement que des animaux: les déviants ont beau avoir l'esprit un peu plus ouvert que la moyenne des fourmis, on ne rejette pas une éducation comme cela. Elle se forcera donc à le faire si cela est nécessaire, mais selon l'expression consacrée, cela sera en fermant les yeux et en pensant à l'Angleterre.

Les actions de la Faction n°2

Le groupe de fourmis qui a repéré les déviants et les joueurs est embêté d'une certaine manière par cette découverte. En effet, ils avaient parlé de cette affaire à leurs supérieurs comme réglée, et ils risquent d'avoir des sanctions relativement graves si ceux-ci apprennent qu'il y a eu des survivants et que, de plus, le groupe dépêché avait laissé tout le matériel sur place au lieu de le faire disparaître, évitant comme cela les éventuels témoins. Pour ne pas avoir d'ennuis, le groupe concerné va donc essayer de faire éliminer les joueurs sans qu'il soit consigné sur le rapport qu'une intervention directe a été nécessaire (ce qui serait la preuve qu'il restait un certain nombre de problèmes). Les membres du groupe, dirigé par un certain Ren, qui a un grade équivalent à celui de lieutenant, vont donc faire ce que les fourmis ont l'habitude de faire dans ce cas: monter les tribus les unes contre les autres.

Leur première action, et la plus radicale, sera de leur envoyer sur le dos la tribu des Amazones, les Dianes de la Villette (Voir toutes les caractéristiques dans le scénario Gaz à tous les étages, dans BITUME MK 5). Pour cela les fourmis vont monter une embuscade à deux des pauvres filles, et vont les violer soigneusement (sans les toucher eux-même - on a beau être une fourmi, on est pas zoophile pour autant) avec des objets en caoutchouc et autres tessons de bouteille, puis les tueront d'une manière non moins soigneuse... Laissant par terre le nom des joueurs et de la tribu écrit en lettres de sang, comme si une des filles avait gardé assez longtemps connaissance pour écrire avec son doigt dans son propre sang le nom de ses bourreaux.

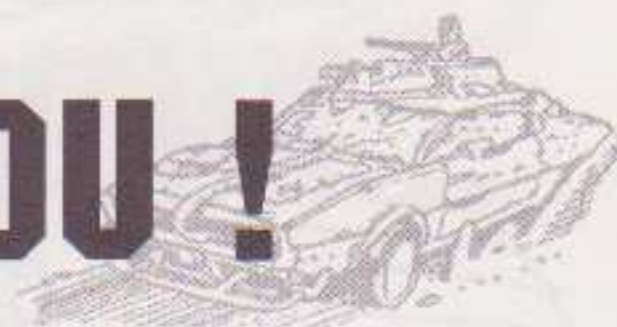
Pas besoin de vous décrire les invraisemblances de cette grossière mise en scène - ne serait-ce, par exemple, qu'aucune des deux amazones ne savait ni lire ni écrire... Mais le fait est que Ginette, leur chef, ni aucune des membres de la tribu ne s'attardera sur ce genre de détails et qu'elles fonceront sur la tribu des joueurs avec l'intention ferme de tous, absolument tous, les tuer.

Il sera impossible de discuter avec une de ces furies avant que l'ardeur du combat ne soit calmée... Et même à ce moment là, il faudra beaucoup de roleplaying - si les joueurs ont envie d'en faire, ce qui n'est pas évident vu le nombre de cadavres qui risque d'être empilé à ce moment là - pour pouvoir essayer de discuter calmement.

Si les joueurs survivent, ils comprendront bien entendu qu'il s'agit d'un coup monté. Les cadavres des amazones, s'ils pensent à aller les voir, leur fourniront un indice: parmi les coups de couteaux et autres blessures "normales", il y a une balle effilée et dorée... balle qu'ils avaient déjà vu dans les cadavres décomposés des catacombes.

Les joueurs vont donc vouloir enquêter... Laissez les donc faire, ça leur fait connaître le monde et ça va les frustrer délicieusement, vu qu'ils ne trouveront rien. Ou plutôt, les indices vont venir les chercher tous seuls. Laissez en effet s'écouler deux à trois jours, plus ou moins selon l'état de leurs blessures, jours pendant lesquels on peut supposer que Loïs, qui aura mystérieusement (en fait elle se sera cachée) survécu à la bataille va trouver une occasion de piquer la caisse de disques. Cependant, jouez le loyalement, pour une fois... si les joueurs font attention ou si Loïs a de la malchance, les disques ne seront pas volés. Loïs peut même être attrapée avant ou pendant une tentative, il va bien falloir de toute façon que les joueurs entrent en contact avec Laï (voir plus loin).

POU POU PI DOU !



Les indices vont arriver sous la forme de trois mercenaires qui attaqueront les joueurs à un moment où ils seront seuls. Les mercenaires tireront sans crier garde, mais, si l'opposition est trop forte, se diront qu'ils ne sont pas prêts à risquer leur vie pour un contrat aussi simple, et fuiront. S'ils ne le peuvent pas où s'ils sont rattrapés, ils proposeront de discuter. Ce sont des paysans qui vendent parfois de la nourriture aux fourmis qui les ont contactés. Les fourmis (en combinaisons rouges) cherchaient des mercenaires pour tuer un petit groupe de personnes (les joueurs). Ils ont été payés d'avance, en armes. Une enquête du côté des paysans confirmera l'histoire. Nos joueurs n'arriveront cependant pas à retrouver les fourmis. Mais ils sont maintenant sûrs de l'identité de leur ennemi...

La fin et l'apothéose sanglante de cette histoire doit se passer très rapidement. Les fourmis ne peuvent pas s'amuser à jouer longtemps ce petit jeu de "Tu m'auras, tu m'auras pas" et, de plus, viennent de repérer Laï, qui se cachait encore dans la forêt faute d'avoir un véhicule et des armes nécessaires pour partir. Tant qu'à faire sortir leur squad (12 fourmis) pour tuer le déviant, autant en profiter pour le faire avec les joueurs. Laï, cependant, a sur lui une petite radio portable et sait décoder les codes fourmis (fréquence dans la région: FM 89.9). Il sait que le danger est imminent, et que fuir à pied ne le mènera pas loin. Il n'a cependant pas l'intention de se laisser massacrer et a pensé à un moyen d'engager de l'aide: les joueurs.

C'est à un moment crucial de tension et d'énervement (par exemple quelques heures après l'attaque des mercenaires) que le maître de jeu devra faire intervenir la rencontre avec Laï. Celle-ci peut se faire de trois manières différentes:

- Loïs a réussi à voler la caisse de disques et s'est enfuie avec: Loïs et Laï vont recontacter les joueurs à un moment où ils seront seuls, mais si possible pas trop loin de leur tribu (Loïs et Laï se rendent compte qu'il va falloir du monde pour combattre le squad de fourmis.) Ils avanceront les mains levées, pour bien montrer qu'ils viennent en paix, et diront tout de suite "Nous voulons vous faire une proposition que vous ne pouvez pas refuser". En plus du marché (cf le marché, ci dessous), ils leur proposeront une partie des disques contre leur aide.

- Loïs s'est faite attraper au moment où elle allait voler la caisse de disques. Laï, qui est très attaché à sa compagne, prendra contact avec eux le plus vite possible et leur demandera la libération de Loïs en plus de leur aide.



Madonna (BT9)

BI'JUMIE: L'écran

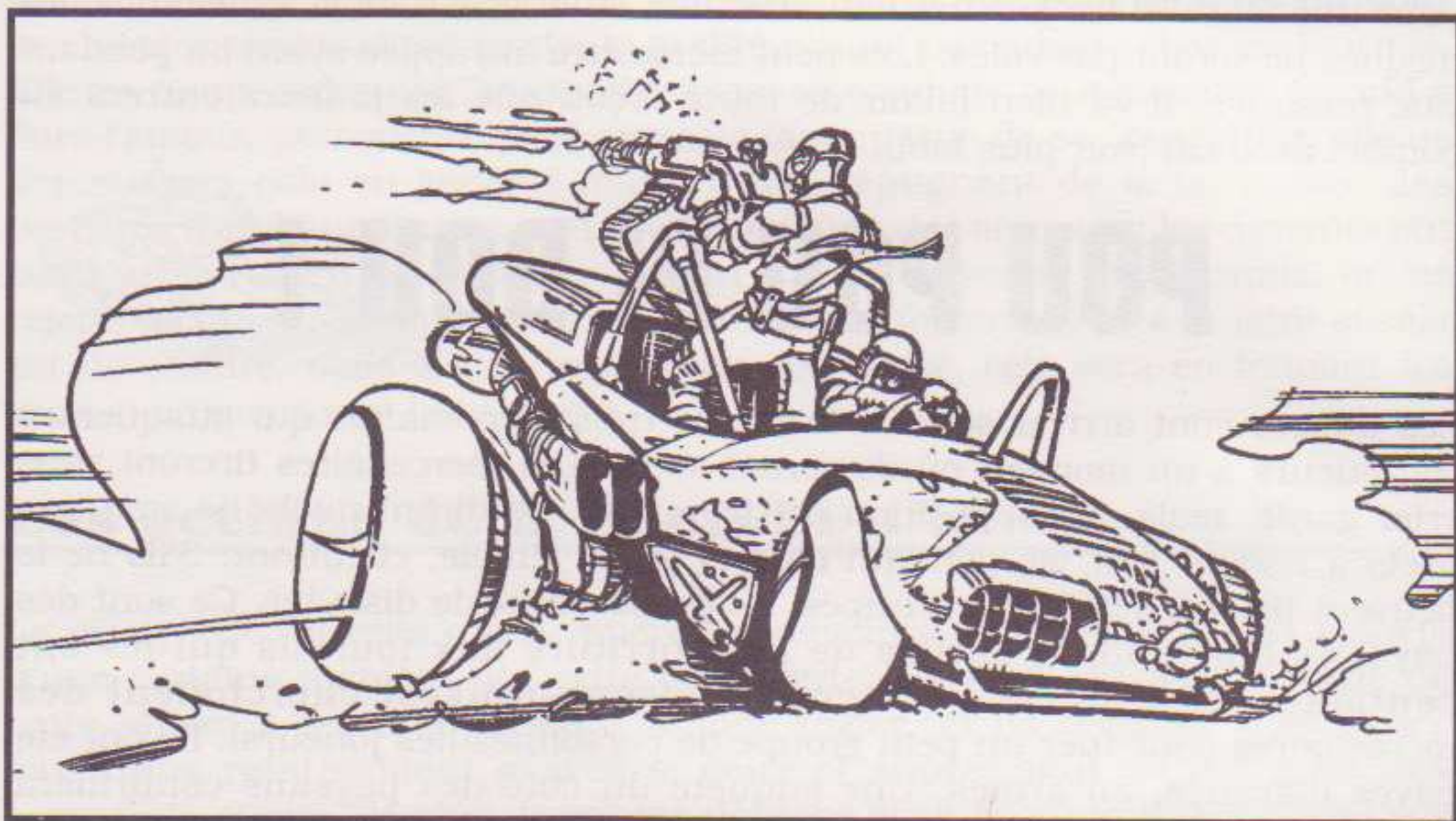


Cupidonette (BT10)

BT10: L'écran

- Même chose, mais les joueurs ont tué Loïs: Laï sera bien obligé, pour sa survie, de demander leur aide... Cela dit une fois le squad de fourmis éliminé il s'enfuira le plus vite possible en créant aux joueurs le plus d'ennuis possible. Cela peut aller de rien du tout (Laï n'est pas très puissant) à leur voler les disques (oui, encore !) s'ils ont un moment d'inattention... jusqu'à, s'il en a l'occasion, leur trancher la gorge.

Quelle que soit l'option, Laï et éventuellement Loïs surgissent donc devant les joueurs (ou l'un d'entre eux) dans un endroit tranquille, en faisant un signe de paix. Laï leur explique d'une manière hautaine - même s'il veut en faire des alliés, les joueurs ne sont quand même pour lui que des sous-êtres humain - et simplifiée la situation (les déviants par rapport aux fourmis, etc...).



Le fait est, expliquera-t-il, que nous sommes tous dans la même situation: en danger de mort. Un squad militaire a été envoyé à ma recherche et à celle de Loïs, et, pour une raison physiologique (l'odeur de la peau) je sais qu'ils vont nous retrouver. Nous n'avons pas d'armes, pas de véhicules, pas de nourriture... Nous allons nous faire massacrer. Nous avons un marché à vous proposer... "Si vous avez été en bute à des attaques étranges" dira-t-il, "C'est que vous en avez trop vu. Ils ont d'abord essayé de vous éliminer discrètement, mais ont visiblement décidé d'en venir à la manière forte... Le squad à ma recherche vous détruira après m'avoir détruit. Votre seul espoir est de changer de région, et vite. Sauf que..."

"Sauf que", tout est là. Laï expliquera aux joueurs qu'ils sont repérés par un système "fourmi" et qu'ils se feront poursuivre où qu'ils aillent. A moins qu'il ne leur dise par quelle méthode ils sont repérés, et surtout la manière de ne plus l'être... Ce qu'il fera après qu'ils aient détruit le squad de fourmis (et donné un véhicule des armes, de la nourriture si il n'a pas les disques pour servir de monnaie d'échange). Les joueurs n'ont aucune raison particulière de le croire. Vont-ils le faire ?

Si oui, il va falloir qu'ils se décident vite. Très vite. Laï a parlé pendant tout ce temps d'une voix angoissée. Ce qu'il ne dira aux joueurs que s'ils acceptent, c'est que le squad est derrière lui... Et qu'ils n'ont que peu de temps (Une heure ou légèrement plus, selon les actions des joueurs). Le reste, ce n'est que de la baston... Mais pour pouvoir survivre, il va falloir bastonner intelligemment. L'ennemi est plus fort qu'eux (à moins qu'il ne s'agisse d'une équipe très gros-bill) et on peut donc leur conseiller de mettre à profit l'heure qu'il leur reste pour trouver un ou plusieurs moyens de balancer les chances en leur faveur. Quelques exemples: une embuscade, l'aide d'une autre tribu, l'aide de leur tribu, un piège, un combat motorisé.... Tous les moyens seront bons.

Si non, la fuite est la seule solution. Le seul problème est que, comme dans ce cas ne leur expliquera pas Laï, les joueurs sont repérés à l'odeur de leurs cheveux. Dans ce cas, faites les poursuivre puis rattrapper par un squad de fourmis, puis un autre, puis un autre, etc... Vous pouvez, pourquoi pas, leur faire jouer des scénarios entre chaque traque. Mais, un beau jour, les fourmis les rattraperont et ce sera la fin.

Une seule chance pour eux de survivre: avoir fait le lien entre ce que Laï leur a dit, c'est à dire qu'ils étaient repérés, et le fait que curieusement et Laï et Loïs aient la tête rasée... Dans ce cas, voir paragraphe suivant.

MA MERE M'A DIT ANTOINE VA T'FAIRE COUPER LES CHEVEUX...

Si les joueurs sortent victorieux et Laï ou Loïs vivants de l'aventure, Laï leur expliquera le piège dans lequel ils se sont involontairement mis. Il n'y a qu'une seule solution, mais elle est radicale: les joueurs doivent se raser la tête. Pas de problèmes s'ils appartiennent à une tribu de Skins, mais déjà plus désagréable s'ils font partie d'un groupe de Hell's Angels, par exemple... Heureusement, cette cruelle obligation ne va pas être éternelle. Au bout de trois mois en moyenne, leur expliquera Laï, les fourmis considèrent que s'il n'y a plus trace d'odeur de cheveux c'est que le sujet recherché est mort et qu'elles peuvent abandonner leurs recherches. Il va leur falloir quand-même quitter la région... Les joueurs n'auront pas de difficultés à convaincre leur chef, qui de toute manière trouve que la région grouille un peu trop soudainement de fourmis à son goût.

Quant à Laï et Loïs, ils vont disparaître dans la nature: le problème pour eux n'est en effet pas réglé. Les fourmis les retrouveront tôt ou tard, et ils ont donc décidé de rejoindre d'autres déviants quelques part dans le sud... Ce n'est que sous-terre qu'ils seront enfin à l'abri.

Pour les joueurs, c'est le départ sur les routes... Et dans trois mois, ils auront de nouveau droit à leurs tignasses !

Si vous avez fait jouer le scénario "Gaz à tous les Etages", qui vous est fourni à la fin de BITUME Mark V, vous pouvez enchaîner directement avec celui-ci, la tribu des joueurs étant installée près du pont en bois à la lisière de Chatellerault. Sinon, il vous suffit de préciser à vos joueurs que leur tribu vient de découvrir près de Chatellerault un endroit idéal pour passer quelques mois: un petit pont traversant une faille dans l'autoroute Nord-Sud. Installée près de ce pont, la tribu fait payer un péage en armes ou en marchandises à tous ceux qui veulent le traverser. Cela fait maintenant deux mois que les joueurs et les autres guerriers de la tribu font ce charmant métier, qui leur rapporte gros.



Mercedes (BT11)

BITUME: L'écran



Zeno (BT12)

BITUMI: L'écran

AMAZONE

FO	AG	RA	PR	PE	EN
4	7	8	3	3	5
IN	BE	SI	PV	PP	CH
4	8	5	20	12	13.5

Combat	55%
Conduite	55%
Discrétion	65%
Lancer	35%
Marchandage	40%
Mécanique	60%
Premiers soins	55%
Repérage	35%
Résistance	45%
Saut	50%
Séduction	75%
Tir	50%

Talents spéciaux: -

Défauts: Misandre.

Équipement: Arc, 10 flèches, Epieu et vêtements en cuir léger (Armure: 1).

LAI

FO	AG	RA	PR	PE	EN
4	6	5	6	5	3
IN	BE	SI	PV	PP	CH
5	9	3	12	-	9

Combat	00%
Conduite	00%
Discrétion	35%
Lancer	30%
Marchandage	64%
Mécanique	80%
Premiers soins	80%
Repérage	50%
Résistance	18%
Saut	48%
Séduction	39%
Tir	66%

Talents spéciaux: Lire et écrire.

Défauts: Hémophile.

Équipement: Talkie-walkie, Radio portative.

LOIS

FO	AG	RA	PR	PE	EN
4	6	5	6	5	2
IN	BE	SI	PV	PP	CH
5	9	3	8	-	9

Combat	00%
Conduite	00%
Discrétion	35%
Lancer	30%
Marchandage	64%
Mécanique	80%
Premiers soins	80%
Repérage	50%
Résistance	12%
Saut	48%
Séduction	39%
Tir	66%

Talents spéciaux: Lire et écrire, Histoire.

Défauts: Hémophile.

Équipement: Talkie-walkie.

Tout finit toujours par s'arranger, même mal.

NOUVELLE ARME

Nom	Pr.	Portées	CDF	Dom.	M.	Po.	Px.	Ma.	Po.	Px.
Slivergun	+10%	20/40	2	d6+2	20	1500	8000	1	5	500

FOURMI (11)

FO	AG	RA	PR	PE	EN
5	6	7	7	7	4
IN	BE	SI	PV	PP	CH
5	8	5	20	-	13.5

Combat	22%
Conduite	00%
Discrétion	55%
Lancer	60%
Marchandage	80%
Mécanique	84%
Premiers soins	112%
Repérage	60%
Résistance	18%
Saut	57%
Séduction	9%
Tir	94%

Talents spéciaux: Résistant.

Défauts: Hémophile.

Équipement: Fusil mitrailleur, Grenades offensives (5), armure en plastique (Protection: 4), slivergun.

REN

FO	AG	RA	PR	PE	EN
7	5	9	9	9	6
IN	BE	SI	PV	PP	CH
6	7	6	24	-	19.5

Combat	44%
Conduite	36%
Discrétion	65%
Lancer	90%
Marchandage	46%
Mécanique	105%
Premiers soins	144%
Repérage	65%
Résistance	46%
Saut	66%
Séduction	12%
Tir	138%

Talents spéciaux: Résistant.

Défauts: Hémophile.

Équipement: Fusil mitrailleur, Grenades offensives (5), armure en plastique (Protection: 4), slivergun.

MERCENAIRE (3)

FO	AG	RA	PR	PE	EN
6	4	6	6	6	5
IN	BE	SI	PV	PP	CH
5	5	5	20	10	16.5

Combat	60%
Conduite	70%
Discrétion	45%
Lancer	65%
Marchandage	35%
Mécanique	55%
Premiers soins	60%
Repérage	55%
Résistance	55%
Saut	50%
Séduction	55%
Tir	70%

Talents spéciaux: Spécialisation en carabine.

Défauts: Avare.

Équipement: Carabine, vêtements en cuir (Protection: 2), épée.

BONUS !

LES ENGINS VOLANTS

Nombreux sont ceux qui regrettent déjà l'absence des véhicules volants dans la toute nouvelle édition de Bitume. Mais ne pleurez, séchez vos larmes, ils sont de retour (qui a dit "rallumez les fours!" ?).

Les faucheurs de marguerites



C'est bien beau de posséder un véhicule volant, encore faut-il pouvoir l'utiliser (c'est à dire le piloter). Pour cela, il existe une compétence qui porte le doux nom de Pilotage (on s'y croirait) et qui peut être définie de la façon suivante:

Pilotage (40): Cette compétence permet au personnage d'utiliser toutes les sortes d'engins volants créés avec les règles qui suivent. On peut aussi acquérir une "Conduite spécialisée" pour un type précis d'engin (qui devient du même coût un Pilotage spécialisé). Pourcentage de base: $(RA+PR) \times 5$. Notons aussi que ce talent est considéré comme (+) dans la tribu suivante: Garagistes et (-) dans les tribus suivantes: Vikings, Confrérie du serpent et Conservateurs. De plus, un personnage Acrophobe ne peut posséder ce talent spécial. Ce talent s'utilise totalement comme celui de Conduite mais uniquement pour les véhicules volants.

Plus haut il monte, de plus haut il tombera



Un véhicule volant est construit comme n'importe quel véhicule. Il comprend le fuselage, les ailes, le ou les moteurs, le siège du pilote, le train d'atterrissage et les commandes. La petite liste ci-dessous vous indiquera les caractéristiques de base des principaux types d'engins volants (à utiliser comme celles des véhicules roulants).

Nom	Vitesse	Espaces	Prix	Moteur	Manœuvrabilité	Train	Structure
U.L.M.	100	5	5	1	+20%	3/3	3
Autogyre	300	6	15	1	+15%	2/3	2
Hélicoptère de chasse	400	13	35	1	+10%	5/5	8
Hélicoptère de transport	300	35	60	2	-10%	15/10	10
Chasseur	500	18	20	1	+00%	8/5	8
Avion de tourisme	300	16	10	1	+10%	6/3	5
Avion d'attaque au sol	500	20	25	2	+05%	10/6	10
Avion d'affaire	400	25	20	2	-05%	10/6	8
Bombardier léger	400	40	40	2	-10%	12/10	12
Bombardier lourd	400	60	100	4	-20%	18/18	14

Note: Les noms employés ci-dessus ne doivent pas vous faire oublier que tous ces véhicules ont été reconstruits depuis la destruction de la civilisation. Un avion d'attaque au sol n'est pas un A-10 blindé et armé mais un avion qui vole à une vitesse assez basse pour combattre efficacement des adversaires au sol. Et cela même s'il ressemble plus à un fer à repasser qu'au célèbre avion américain.

Lorsqu'un jour, je vous parlerai des fourmis, qui elles possèdent encore de vrais avions, vous découvrirez ce que la mort venue du ciel signifie vraiment.

Vitesse: Vitesse de base.

Espaces: Espaces contenus dans le véhicule.

Moteur: Nombre de moteurs.

Prix: Prix, exprimé en millions de francs.

Manœuvrabilité: Ajustement à tous les jets de Pilotage réalisés avec ce véhicule.

Train: Nombre de roues/Points de vie de chaque roue.

Structure: Nombre de points de structure (voir leur utilisation ci-dessous).

Les véhicules volants peuvent, comme leurs alter-egos roulants, être équipés d'accessoires dont voici une liste non-exhaustive.



Fourmi militaire (BT13)

BITUME: L'écran



Fourmi commando (BT14)

BITUMÉ: L'écran

Nom	Prix	TA
Armure	2500	2
Cargo	500	1
Aérofrein	5000	2
Booster	10000	1
Habitacle	2000	5
Monture sur pivot	1000	3H
Phares	1000	1
Réservoir supplémentaire	2500	3
Siège de passager	500	2
Supplément au moteur	5000	1
Afterburner	125000	7
ADAV	10m	12H
ADAC	0.5m	7H
Siège éjectable	10000	1H
Extincteur	20000	1
Tourelle	2000	5H
Volets larges	25000	2



Prix: Prix, exprimé en francs (sauf m qui signifie million).

TA: Taille, exprimée en nombre d'espaces, pris par l'accessoire (H signifie que ce dernier ne peut être utilisé sur les hélicoptères et les autogyres).

Les armures, cargos, habitacles, montures sur pivot, phares, sièges de passagers, suppléments au moteur et tourelles sont utilisées comme les accessoires pour véhicules roulants du même nom (règles de base de Bitume page 30).

Aérofrein: Comparable au freinage accentué des véhicules roulants. Chaque aérofrein augmente la compétence de Pilotage du personnage de 15% mais uniquement pour les jets de freinage (pas plus de 2 sur un même engin).

Booster: Chaque booster ne sert qu'une fois et augmente, pour un seul tour, l'accélération du véhicule de 100kph.

Réservoir supplémentaire: Augmente la capacité de base (800 litres) de 200 litres. Exception: ULM (20 litres + 10 litres par réservoir supplémentaire).

Afterburner: Chaque utilisation de cet accessoire dépense 15 litres de carburant et accorde les mêmes avantages qu'un turbo.

ADAV: Appareil à décollage et atterrissage vertical. Seulement utilisable sur les véhicules à 2 et 4 moteurs.

ADAC: Appareil à décollage et atterrissage court. Permet de diviser par deux la distance nécessaire au décollage et à l'atterrissage du véhicule.

Extincteur: Chaque système d'extincteur fonctionne 5 fois et permet d'éteindre un incendie en réussissant un jet de Mécanique (pour mettre le dispositif en marche).

Volets larges: Chaque accessoire de ce type augmente la manœuvrabilité du véhicule de 10% (pas plus de 2 sur un même engin).

Histoire de pas être en reste avec les sympathiques troupes américaines qui passent leur temps à jouer au golf, jetez donc un petit coup d'œil sur le matos à viander qui suit.

Nom	Précision	Dommages	Portées	M	TA	CDF	Prix
Roquette	+00%	5d6	500/1000	1	2	1	1000
Bombe (50kg)	-10%	6d6	0E2	1	2	1	5000
Bombe (100kg)	-15%	10d6	0E5	1	5	1	25000
Bombe (250kg)	-20%	15d6	0E10	1	12	1	50000
Bombe (500kg)	-25%	30d6	0E20	1	25	1	2m
Bombe (1000kg)	-30%	60d6	0E25	1	50	1	10m

Il ne vous reste plus ensuite qu'à calculer l'accélération et la vitesse maximale (vous utiliserez alors les mêmes formules que pour les véhicules roulants) de votre coucou, ainsi que trois caractéristiques propres aux véhicules volants:

Distance de décollage et d'atterrissage: On utilise simplement la petite table ci-dessous.

Véhicule	Distance
U.L.M.	5
Autogyre	2
Hélicoptère	0
ADAV	0
Avion de tourisme	200
Chasseur, attaque au sol	250
Avion d'affaire	500
Bombardier léger ou lourd	1000
ADAC	x0.5

Ces distances sont exprimées en mètres.

Montée: Cette valeur représente le nombre de mètres dont le véhicule peut monter en un tour. Elle est exprimée en mètres et se calcule comme suit:

Vitesse max divisée par 10.

Descente: Cette valeur représente le nombre de mètres dont le véhicule peut descendre en un tour. Elle est exprimée en mètres et se calcule comme suit:

Espaces pris par des accessoires fois 15 (minimum 15).

Les passagers pour le vol...



Les déplacements en avions et autres engins volants sont résolus de la même façon que ceux des véhicules roulants. On utilise les mêmes jets de dés dans les mêmes circonstances à quelques différences près. En effet, vous trouverez dans l'écran ci-joint les tables que vous devrez utiliser pour résoudre les manœuvres entreprises par les personnages équipés d'engins volants. Je me permet simplement de préciser quelques points importants:

vr: Tout avion qui se déplace à une telle vitesse décroche (part en vrille) sauf les hélicoptères, les ULMs et les ADAV.

Structure: Lorsqu'une valeur est indiquée dans la colonne "Structure", elle doit être retranchée des points de structure possédés par le véhicule qui tente cette manœuvre. Lorsque les points de structure sont négatifs ou nuls, c'est la chute (voir "Shot down in flames").

Voile: Lorsqu'une valeur est indiquée dans la colonne "Voile" ou sous la forme d'un chiffre précédé d'un "V", tous les occupants du véhicule doivent réussir un jet de 1d10 inférieur ou égal à son Endurance (et les modificateurs indiqués dans la colonne). Un jet raté signifie que le personnage s'évanouit pour 3d6-EN tours. Si le pilote s'évanouit, le véhicule chute de son maximum de descente par tour tant qu'il ne reprend pas conscience.

Vrille: Le véhicule chute de son maximum de descente par tour jusqu'à ce qu'il touche le sol (pour la dernière fois). On peut tenter de sortir d'une vrille en réussissant un jet de Pilotage avec un malus de -50% (voir table des manœuvres).

Atterrissage et décollage: Le pilote doit réussir un jet de Pilotage en tenant compte des modificateurs suivants. Un jet raté cause 2d6 points de dommages à toutes les roues du véhicule.

Événement	Modificateur
Aérodrome	+25%
Route en bon état	+5%
Piste mal entretenue	-10%
Surface accidentée	-30%

Death from above



Le combat aérien est très proche de celui qui met en scène des véhicules roulants. Précisons tout de même les quelques points suivants.

Attaque en piqué: Un pilote qui veut larguer une ou plusieurs bombes avec plus de précision peut attaquer en piqué. Il doit alors descendre de son maximum par tour pendant un nombre de tours choisi par le pilote. Il bénéficie de 10% de bonus par tour de piqué, mais aura 10% (par tour) de malus au jet de Pilotage nécessaire pour redresser (chaud devant je tache!).

Attaque en rase-motte: Pour attaquer en rase-motte, le véhicule volant doit se trouver à moins de 20 mètres du sol. Il se comporte alors presque comme un véhicule roulant. S'il est touché, et se voit infliger plus de 10 points de dommages (en un tour), le personnage doit réussir un jet de pilotage à moins 20% pour éviter de s'écraser. Si les dommages sont supérieurs à 20, le jet est à moins 50%. Les occupants d'un avion en rase-motte subissent un malus de 10% pour tous leurs tirs (s'ils utilisent leurs armes de poing).

Bombardement: Si le pilote veut effectuer un bombardement, il doit réussir un jet de tir avec les modifications suivantes:

-10% par 500 mètres d'altitude.
+10% en piqué (par tour)

Si le jet est raté, la cible est ratée de 1D6x10 mètres par 100 mètres d'altitude dans une direction aléatoire laissée à la discrétion du maître de jeu.



Parasite (BT21)

BITTUMIE: L'écran



Aimée leff (BT22)

BITUME: L'écran

Attaque sol-air: A moins de disposer d'une arme réellement anti-aérienne (très rare), il faut que le tireur réussisse un jet de Tir avec un malus de 100% si le véhicule volant se trouve à plus de 20 mètres d'altitude. Le malus n'est que de 50% en dessous de cette distance.

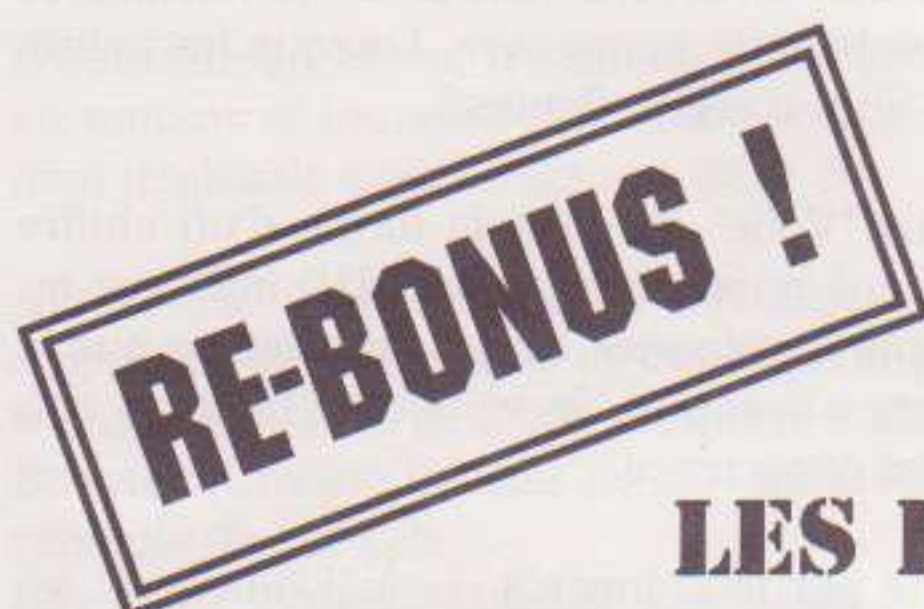
Shot down in flames



Les tables de localisation fournies dans l'écran sont utilisées de la même façon que celles des véhicules roulants (deux exceptions: la partie "structure" enlève un point de structure pour chaque d6 de dommages causés à cette localisation et la partie cargo/train touche le cargo (50%) ou les roues (50%)). Les points de vie des nouveaux accessoires sont les suivants (ceux qui ne sont pas indiqués n'ont pas de points de vie et ne sont donc détruits que lorsque l'avion lui-même est détruit).

Accessoire	Points de vie
Rotor	8
Bombe	5
Roquette	2

Un véhicule volant dont les points de structure sont négatifs ou nuls ou dont les moteurs ou le réservoir est détruit se met à descendre de son maximum par tour jusqu'au choc final et définitif qui détruit l'appareil et ses occupants.



LES ENGINS FLOTTANTS

Alors que certains personnages préfèrent le ciel au bitume, certains autres préfèrent le grand large au plancher des vaches. Cette partie des règles leur est consacré.

C'est nous les gars de la marine



Avant de monter dans un bateau pour partir au loin vers de nouvelles aventures, le personnage doit posséder une compétence toute bête mais qui est assez primordiale pour la survie en milieu aquatique. Nous vous décrivons donc un nouveau talent spécial: La navigation.

Navigation (30): Cette compétence permet au personnage qui la possède de faire fonctionner et de diriger tous les engins flottants. Pourcentage de base: $(IN+PE) \times 5$. Ce talent est considéré comme (+) dans la tribu suivante: Garagistes et (-) dans les suivantes: Vikings, Indiens, Punks, Confrérie du serpent, Conservateurs. Un personnage Hydrophobe ne peut posséder cette compétence. Ce talent s'utilise comme celui de Conduite mais uniquement pour les véhicules flottants.

Oh mon bateau !



Un véhicule flottant se construit exactement comme un véhicule terrestre. Le châssis de base comprend la coque, les éventuels moteurs et l'hélice. On peut y monter de nombreux accessoires ainsi que des torpilles (utiliser les mêmes caractéristiques que les roquettes pour avions).

Nom	Vitesse	Espaces	Prix	Coque	Manœuvrabilité
Hors-bord	120	8	5	10	+20%
Yacht	40	100	120	70	-30%
Vedette	70	40	40	30	+00%

Prix: Prix, exprimé en millions de francs.

Coque: Points de vie de la coque.

On peut aussi monter, comme sur les véhicules roulants et volants des accessoires. En voici une courte liste non-exhaustive.

Fiche de personnage

Nom

Sexe

Tribu

But

Description

Caractéristiques primaires

Force

FO

Agilité

AG

Rapidité

RA

Endurance

EN

Précision

PR

Perception

PE

Intelligence

IN

Beauté

BE

Talents spéciaux

Défauts

Caractéristiques secondaires

Seuil d'inconscience

SI

= EN

Points de vie

PV

= ENx4

Points de prestige

PP

= IN+BE

Charge

CH

= (FO+EN)x1.5

Talents

Combat

COM

= (AG+FO)x5%

Conduite

CON

= (RA+PR)x5%

Discrétion

DIS

= (AG+IN)x5%

Lancer

LAN

= (PR+FO)x5%

Marchandage

MAR

= (BE+PE)x5%

Mécanique

MEC

= (IN+RA)x5%

Premiers soins

PRE

= (PE+RA)x5%

Repérage

REP

= (IN+PE)x5%

Résistance

RES

= (EN+FO)x5%

Saut

SAU

= (PR+AG)x5%

Séduction

SED

= (BE+(FO/AG))x5%

Tir

TIR

= (PE+PR)x5%

Matos

