

CROC PRESENTE:

EXTENSION POUR BITUME N°2



PAR CROC ET MATHIAS TWARDOSKI

à Mathias, mon canard préféré
et à son frère (celui qui grommelait dans les ténèbres)

FRANCE 2009

*Chaos rampant,
An age of distrust.
Confrontations.
Impulsive habitat.
On and on, south of heaven.*

Tom Araya

SOMMAIRE

La France en 2009	2
Description des territoires	2
Vikings Reich Uber Alles	2
Bzh Flibuste	3
Cactus Country	4
Concrete Jungle	5
Spaghetti Sauce Fourmi	5
Apocalypse France	6
Autres territoires	7
Création des personnages	8
Les religions	13
Choses, trucs et machins divers	26
Credits	33

LA FRANCE EN 2009

Cette partie de l'extension décrit avec une certaine précision (pour ne pas dire une précision certaine) la France telle qu'elle existera en 2009. Vous y trouverez toutes sortes de descriptions et de tables aléatoires (A ce propos, rien n'empêche le maître de jeu de choisir le résultat au lieu de le tirer au sort... Vous n'allez quand même pas faire rater une partie avec un jet de dé malheureux).

DESCRIPTION DES TERRITOIRES

Chacun des 7 chapitres suivants est séparé en plusieurs parties qui ne sont pas sans rappeler les descriptions des territoires du scénario "Sur la piste des drakkars".

Description générale: Résumé des points qui font de cette région un endroit remarquable de la France de 2009.

Habitants: Nombre de personnes vivants dans cette région.

Tribus: Table aléatoire de tribus comportant aussi le coefficient de véhémence (son agressivité). On l'utilise comme suit:

VIKINGS REICH UBER ALLES

"Les hordes vikings déferlèrent sur le Nord-Est deux ans après la catastrophe. Les survivants, à peine remis du choc, furent rapidement balayés par les géants du Nord. Seule la ville de strasbourg résista, et son chef, l'Ogre du Rhin, montra l'exemple au peuple de France. Petit à petit, les faibles disparurent et les forts devinrent assez fort pour combattre les vikings sur leur propre terrain."
(Histoire ancienne, par Le Shaman)

Description générale: Comprenant tout le Nord-Est de la France, l'Allemagne et tous les pays nordiques de l'Europe, les royaumes vikings sont les plus étendues de toute l'Europe, mais pas obligatoirement les plus riches. En effet, les modifications apportées par la comète ont créé une sorte de micro-climat froid (et même très froid) autour de ces régions qui rend la vie bien dure aux tribus qui ne sont pas habituées. Note: La description ci-dessous ne décrit que la partie du royaume viking situé en France

Habitants: 50000 (dont 3000 dans la seule ville de Strasbourg).

Etat de la région: Cette région a été très abimée par le froid et les incursions vikings. Les structures pré-apocalyptiques encore intactes sont souvent situées sous la couche de neige et de glace permanente qui couvre la plupart des ruines inhabitées.

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	Congères	Collision avec un véhicule de T-50
88-95	Glace	CON-30%
96-99	Neige	CON-10%
00	Route coupée	Ooops !

Niveau de technologie: L'armement et les véhicules sont presque impossible à trouver (prix x2 à x10 selon l'objet) à cause des vikings. Par contre, le carburant est très facile à obtenir, car la plupart des tribus acceptées par les vikings leur vendent du carburant. Le carburant coûte environ 50 Francs le litre.

Météorologie: Le temps est souvent froid, rarement frais et jamais chaud. Il neige environ 90 jours par an.

D100	Temps	Effets
01-50	Couvert	-
51-60	Pluie	REP, TIR, LAN -5%
61-65	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN-5%
66-80	Neige	REP-10%, DIS+5%
81-85	Grêle	DIS+20%, REP-5%
86-00	Tempête	REP, TIR, LAN-50%

Fourmis: Les fourmis interviennent rarement dans cette région. L'Ogre du Rhin, le célèbre chef de la grande ville de Strasbourg s'allie quelquefois avec ces étranges êtres souterrains. Quant aux vikings, ils combattent toujours les fourmis quoi qu'elles puissent leur proposer. Les fourmis ne souhaitent pas accentuer leurs interventions dans cette région.

BZH FLIBUSTE

"Au lendemain du grand choc, les bretons virent que leur rêve était devenu réalité: Une gigantesque crevasse avait séparé leur pays du continent, les laissant là, entre leurs galettes pur-beurre et leurs artichauts." (Origine de la piraterie, par Le Shaman)

Description générale: La Bretagne, maintenant séparée du continent est le repère de tous les pirates, corsaires et flibustiers de l'atlantique (et de la Manche). Ils pillent les quelques bateaux marchands qui naviguent encore et attaquent les villes portuaires. L'Ile de Bretagne est donc riche, mais très dangereuse pour les étrangers.

Habitants: 50000 (Dont plus de 20000 marins).

Tribus: Les pirates, corsaires et flibustiers appartiennent à diverses tribus normalement motorisées. Elles sont indiquées dans la table ci-dessous "*". Le COEFF n'est valable qu'entre les tribus de Bretagne, il est majoré de deux points pour les tribus issues du continent (Xénophobie oblige).

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-10	Fils du métal*	4D6	9
11-20	Punk*	3D6	7
21-25	Garagistes	1D6	3
26-30	Guerisseurs	1D6	2
31-40	Skinheads*	5D6	7
41-50	Mercenaires*	3D6	6
51-70	Yankees*	3D6	8
71-75	Justiciers*	2D6	6
76-80	Conservateurs	(1D6)x5	2
81-00	Marchands	6D6	1

Etat de la région: Il n'y a plus de routes en Bretagne, tous les déplacements se faisant en bateau. Je ne vous donnerai pas une table de poursuite maritime, la seule chose importante en mer étant le temps qu'il fait. Toutes les structures pré-apocalyptiques ont été détruites sauf celle qui concernaient les bateaux et la navigation.

Niveau de technologie: L'armement est facile à trouver (prix normal), le carburant est assez cher (75 Francs le litre) et les véhicules impossible à trouver (sauf bien sûr, les bateaux et quelques véhicules volants (prix fois 5).

Météorologie: Le temps en mer est très important. Sur terre, il fait toujours couvert (75% du temps) ou il tombe de la pluie (25% du temps).

D100	Temps	Effets	NAV
01-75	Couvert	-	-
76-85	Pluie	REP, TIR, LAN -5%	-10%
86-96	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN -5%	-50%
97-00	Tempête	REP, TIR, LAN -50%	-100%

NAV: Malus au jet de navigation lorsque qu'un bateau est pris dans ce type de précipitation.

Fourmis: Les fourmis voient avec anxiété le développement de la piraterie en Bretagne, car c'est malheureusement le seul endroit où ils n'ont pas de base souterraine. Ils ne peuvent intervenir qu'en hélicoptères, ce qui n'est pas si facile que ça, vu le potentiel offensif du breton de base. Dans le futur, les fourmis souhaitent, d'une part créer une série de bateaux de combat puis, s'ils n'arrivent pas à détruire la Bretagne, construire une base sous-marine.

CACTUS COUNTRY

"Les vents chauds commencèrent à recouvrir le sud de la France d'une fine pluie de sable dorée peu après l'apocalypse. Le climat se réchauffa et les mœurs commencèrent à changer. Deux camps apparurent rapidement: Les indiens d'une part, composés des habitants du sud de la France et de quelques étrangers à la peau mat, et les autres, qui calquèrent rapidement leurs vêtements et leur mode de vie sur les américains de la conquête de l'Ouest." (Histoire indienne, par Le Shaman)

Description générale: Tout le sud de la France, sur plus de 200 kilomètres est recouvert d'une couche de sable importante (venue d'Afrique du Nord) et baigné d'un soleil permanent (sauf la nuit). Une flore de milieu semi-désertique s'est aussi développée peu de temps après l'arrivée du sable. Le tout formant un superbe décor "western" pour tous ceux qui y vivent.

Habitants: 250000 (dont 150000 indiens).

Tribus: Les tribus se partagent en deux camps: Les blancs et les indiens. Par indien, je n'entend pas seulement la tribu de ce nom mais aussi toutes les tribus "rebelles" qui ont calqué leur mode de vie sur la tribu qui a donné son nom à leur alliance. Les "indiens" sont indiqués par un "*" dans la table ci-dessous. Le COEFF est majoré de 2 si le personnage n'appartient pas au même "camp" (indien ou blanc).

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-05	Fils du métal*	2D6	10
06-15	Punk*	1D6	9
16-17	Confrérie du serpent*	1D6	6
18-20	Garagistes	1D6	2
21	Guérisseurs	1D6	1
22	Hell's angels	5D6	4
23-40	Skinheads	(1D5)x5	6
41-50	Mercenaires	2D6	5
51-55	Yankees*	3D6	6
56-60	Iusticiers	2D6	8
61-65	Conservateurs	4D6	3
66-70	Fermiers	(1D6)x10	2
71-72	Enfants*	2D6	10
73-75	Amazones*	1D6	10
76-95	Indiens*	2D6	8
96-00	Marchands	1D6	4

Etat de la région: Toutes les structures pré-apocalyptiques sont enfouies sous au moins deux mètres de sable (Jusqu'à dix mètres à certains endroits). Les pistes sont souvent sans danger mais jamais en très bon état.

D100	Route	Effets
01-70	Droite	-
71-75	Virage de 15	CON-10%
76-80	Virage de 30	CON-15%
81-82	Bifurcation en Y	CON-15% si le véhicule change de route
83	Bifurcation en X	CON-35% si le véhicule change de route
84-85	Bifurcation en T	CON-35% si le véhicule change de route
86-90	Carcasse(s)	CON-35% pour éviter une collision
91-92	Barricade	Indestructible
93-99	Sable	CON-40%
00	Route coupée	Ooops !

Niveau de technologie: On trouve presque tout dans les régions Sud, sauf une chose importante: L'eau potable. On en trouve nulle part à l'état naturel et elle coûte à peu près 25 Francs le litre (le même prix que le carburant). Tout le reste (les armes et les véhicules) coûte deux fois le prix normal.

Météorologie: Le climat est presque tout le temps au beau fixe. C'est vraiment le seul endroit en France où on peut voir le soleil plus souvent que la pluie.

D100	Temps	Effets
01-10	Couvert	-
11-76	Soleil	-
77-78	Pluie	REP, TIR, LAN -5%
79-79	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN -5%
80-00	Tempête de sable	REP-30%, TIR-50%, LAN-10%

Fourmis: Les fourmis essaient toujours de monter les deux camps les uns contre les autres, mais leurs interventions s'arrêtent là. Ils pensent dans le futur, à fabriquer un immense aqueduc qui amènerait de l'eau pour tous les barbares de cette région. Eau qui serait préalablement rendue radioactive et donc mortelle évidemment...

CONCRETE JUNGLE

"C'est dans les grandes villes, et principalement à Paris que la mort a frappé dans les trois années qui suivirent l'apocalypse. Le pillage, la guerre des gangs, la famine et les épidémies ont créés des trous dans la population. Peu à peu la population s'est stabilisée, les survivants sont devenus plus forts et plus organisés." (Paris, ville de lumière, par le Shaman)

Description générale: Cette région, l'Ile de France, est la plus durement touchée par l'apocalypse. C'est l'endroit le plus dangereux de la France (à part peut-être le Sud-Est) et les gens qui y vivent sont les mieux équipés ou les plus entraînés. Il n'y fait pas bon vivre.

Habitants: 1000000 (dont la moitié dans Paris Intra-muros)

Tribus: Presque toutes les tribus de Bitume sont représentées dans Paris, mais seules les plus fortes et les plus violentes y vivent sereinement. Il n'y a pas de place pour les faibles. Les seules tribus pas trop armées sont les garagistes, guérisseurs et marchands qui vivent facilement en paix au milieu de tout ce tumulte.

D100 Tribu	Nombre	COEFF.
01-20 Punk	4D6	10
21-25 Confrérie du serpent	2D6	10
26-30 Garagistes	2D6	5
31-35 Guérisseurs	2D6	5
36-50 Skinheads	4D6	10
51-52 Mercenaires	1D6	7
53-60 Yankees	6D6	10
61-62 Justiciers	2D6	7
63-65 Enfants	4D6	10
66-75 Amazones	3D6	10
76-90 Fils du métal	3D6	10
91-00 Marchands	2D6	3

Etat de la région: Il reste de nombreux bâtiments pré-apocalyptiques debout mais les routes ont été malheureusement presque toutes détruites et il est par conséquent difficile de se déplacer dans cette région.

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
51-70	Bifurcation en X	CON-30% si le véhicule change de route
71-85	Bifurcation en T	CON-30% si le véhicule change de route
86-90	Carcasse(s)	CON-30% pour éviter une collision
91-95	Barricade	Indestructible
96-00	Route coupée	Oooops !

Niveau de technologie: On trouve de tout dans cette région, mais dans un état souvent déplorable. Les véhicules et les armes coûtent le prix normal. Les munitions coûtent 5 fois plus cher et l'essence coûte 100 Francs le litre.

Météorologie: Le temps, dans la région parisienne est souvent gris (la pollution n'a pas disparue).

D100	Temps	Effets
01-90	Couvert	-
91-95	Pluie	REP, TIR, LAN -5%
96-97	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN-5%
98	Neige	REP-10%, DIS+5%
99-00	Grêle	DIS+20%, REP-5%

Fourmis: Dans le grand boxon de l'Ile de France, les fourmis se contentent de livrer régulièrement des armes pour que les barbares continuent à se battre.

SPAGHETTI SAUCE FOURMI

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

Description générale: Dans la grande quête du massacre à tout prix, les fourmis sont les meilleures. Le Sud-Est de la France (et une partie de l'Italie) est entouré d'un immense mur gardé par les troupes d'élite fourmi. Son but est double: empêcher les habitants de la région de sortir et empêcher les autres de rentrer. Ce qui s'y passe peut intéresser bon nombre de joueurs curieux: C'est là que les fourmis testent tout leur matériel expérimental (cela peut aller des vaches piégées aux fusil-mitrailleurs à balles incendiaires).

Habitants: 100000 (dont 5000 fourmis)

Tribus: On trouve quelques tribus complètement perverties par les fourmis et souvent elles ne survivent que peu de temps. En résumé il existe deux sortes de barbares: les morts et ceux qui vont mourir.

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-50	Fils du métal	2D6	10
51-75	Punk	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.

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	Ooopsy !
86-90	Puit d'acide	CON-50% ou 5D6 de dommages
91-95	Mines	CON-40% ou 4D6E de dommages
96-00	Crevasse	CON-(1D6)x10%

Niveau de technologie: On ne trouve pas de matériel dans cette région. On peut trouver du matériel expérimental fourni assez facilement au prix normal (dix fois le prix dans les autres régions).

Météorologie: Le temps est assez bizarre, allant du soleil à la pluie en passant par les pluies diverses (acide et cendre).

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	1D6 de dommages par Minute.
56-75	Cendre	REP-30%, TIR-50%, LAN-10%
76-00	Sable	REP-30%, TIR-50%, LAN-10%

Fourmis: Les fourmis ont le total contrôle de la région et souhaitent simplement que leur matériel expérimental ne sorte pas au delà du mur. Pour le reste, pas de problèmes, les fourmis fournissent aux tribus qui s'y trouvent tout ce qu'elles peuvent vouloir pour se détruire.

APOCALYPSE FRANCE

"Les volcans du massif central entrèrent en éruption au moment même où les premiers effets de la comète se firent sentir. Tous les gens qui vivaient dans cette région furent tués et les abords de cette région se couvrirent de jungles épaisses, créant un milieu proche des jungles du viet-nam ou d'amérique du sud." (Génèse d'une jungle, par Le Shaman)

Description générale: A mi-chemin entre la préhistoire et le viet-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 censés l'éviter.

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-âge. La technologie étant pour eux de la magie.

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. Les autres armes, le carburant et les véhicules sont inexistant.

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.

AUTRES TERRITOIRES

"A part les régions que je vient de vous décrire, il existe de nombreux endroits dignes d'intérêt mais que l'on ne peut décrire ici. Vous les découvrirez au hasard de vos voyages que je vous souhaite sans dangers."

Description générale: A la différence des autres territoires, les régions qui restent sont des compromis entre les lieux "extrémistes" décrits ci-dessus. Le maître de jeu peut délirer à sa guise dans ces régions non-décrites.

Habitants: 1000000 de personnes

Tribus: On trouve toutes sortes de tribus dans ces régions.

D100 Tribu	Nombre	COEFF.
01-03 Vikings	2D6	8
04-08 Fils du métal	1D6	10
09-11 Punk	2D6	7
12-14 Confrérie du serpent	1D6	6
15-18 Garagistes	1D6	3
19-24 Guérisseurs	1D6	1
25-32 Hell's angels	8D6	4
33-37 Skinheads	2D6	6
38-43 Mercenaires	1	5
44-50 Yankees	3D6	7
51-53 Justiciers	1D6	5
54-60 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

Etat de la région: L'état de la région est variable allant de la longue route intacte à la piste ho-chi-min après un passage de B-52.

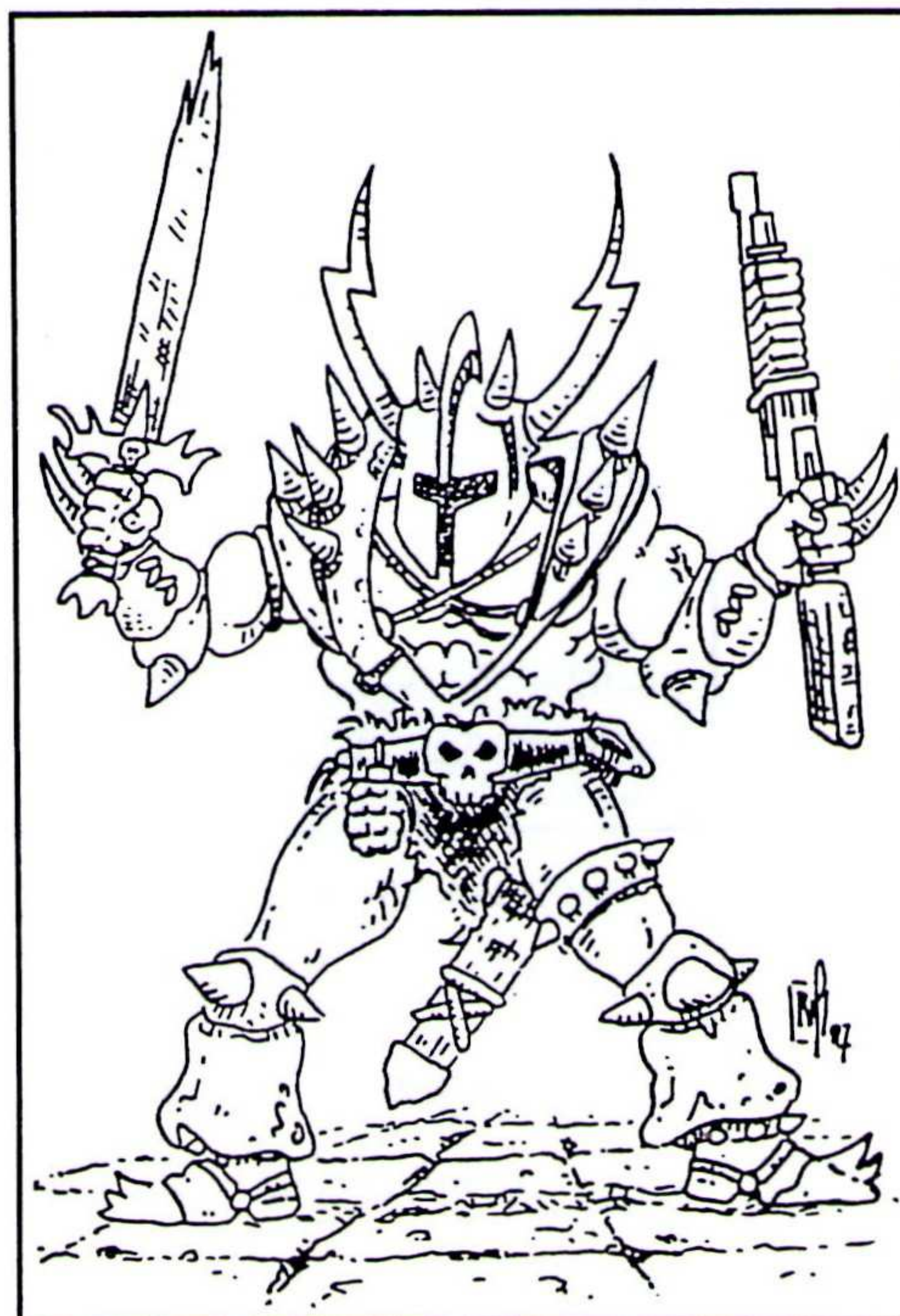
D100	Route	Effets
01-60	Droite	-
61-70	Virage de 15	CON-5%
71-75	Virage de 30	CON-10%
76-78	Virage de 45	CON-15%
79-80	Bifurcation en Y	CON-10% si le véhicule change de route
81-82	Bifurcation en X	CON-30% si le véhicule change de route
83-84	Bifurcation en T	CON-30% si le véhicule change de route
85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

Niveau de technologie: Niveau technologique semblable à celui des règles du jeu (prix normal pour tous les objets).

Météorologie: Le temps qu'il fait est aussi variable que le reste.

D100	Temps	Effets
01-50	Couvert	-
51-70	Pluie	REP, TIR, LAN -5%
71-75	Orage	DIS+5%, REP, TIR, LAN-50%
76-80	Grêle	DIS+20%, REP-5%
81-85	Tempête	REP, TIR, LAN-50%
86-00	Soleil	-

Fourmis: Les plans des fourmis dans ces régions sont (devinez ?) variables. No comment !





CREATION DES PERSONNAGES

Depuis trois ans, les joueurs de Bitume ont créés des personnages sans vraiment savoir la façon utilisée par la majorité d'entre eux, ce qui risque de poser des problèmes dans le cas de rencontres inter-clubs. Je vous décrirai donc ci-dessous la version "officielle" de création de personnages.

I- SEXE

Au choix du joueur. Il modifie les caractéristiques de Force et d'Agilité (voir tableau ci-dessous).

II- TRIBU

Aux choix du joueur. Il détermine totalement la destinée du personnage. Le joueur doit la choisir avec réflexion... Car il est très difficile d'en changer.

III- CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

40 points à répartir et à placer dans 8 caractéristiques. On modifiera ensuite ces valeurs selon le tableau suivant:

	FO	EN	AG	PR	PE	RA	IN	BE
Sexe								
Masculin	+1		-1					
Féminin	-1		+1					
Tribu								
Fils du métal						+1	-2	
Garagiste				+1			+1	
Justicier								
Viking	+1	+1				-1		
Yankee				+1	+1			
Fermier		+1						-1
Hell's angel	+1	+1						
Amazone						+1		+1
Mercenaire				+1	+1	+1		
Guérisseur				+1	+1		+2	
Enfant			+1			+1		
Indien			+1		+1	+1		
Skinhead	+1				-1			
Punk	-1		+1			+1		
Confrérie du serpent				+1	+1			
Conservateur	-1	-1					+1	
Marchand		-1			+1		+2	

IV- CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Points de vie: EN x4

Seuil d'évanouissement: EN

Points de prestige: IN+BE, modifiés par certains défauts et talents spéciaux (voir Acide formique page 28)

Charge: FO+EN x1.5

V- TALENTS DE BASE

Combat: (AG+FO)x5

Justicier+10, Viking+20, hell's angel+10, mercenaire+10, skinhead+10, punk+10, conservateur-30

Conduite: (RA+PR)x5

Fils du métal+20, garagiste+10, justicier+10, fermier-20, hell's angel+20, mercenaire+10, indien+5, conservateur-10

Discrétion: (RA+PR)x5

Yankee+10, amazone+10, guérisseur+10, enfant+20, indien+10, skinhead-10, punk+20, confrérie du serpent+20

Lancer: (PR+FO)x5

Mercenaire+5

Marchandage: (BE+PE)x5

Fils du métal-20, yankee-20, fermier+10, amazone-20, enfant-20, indien-10, skinhead-10, punk-20, marchand+30

Mécanique: (IN+RA)x5

Garagiste+30

Premiers soins: (PE+RA)x5

Fils du métal-30, guérisseur+30

Repérage: (IN+PE)x5

Enfant+10, indien+20, marchand+10

Résistance: (EN+FO)x5

Yankee-10, conservateur-40

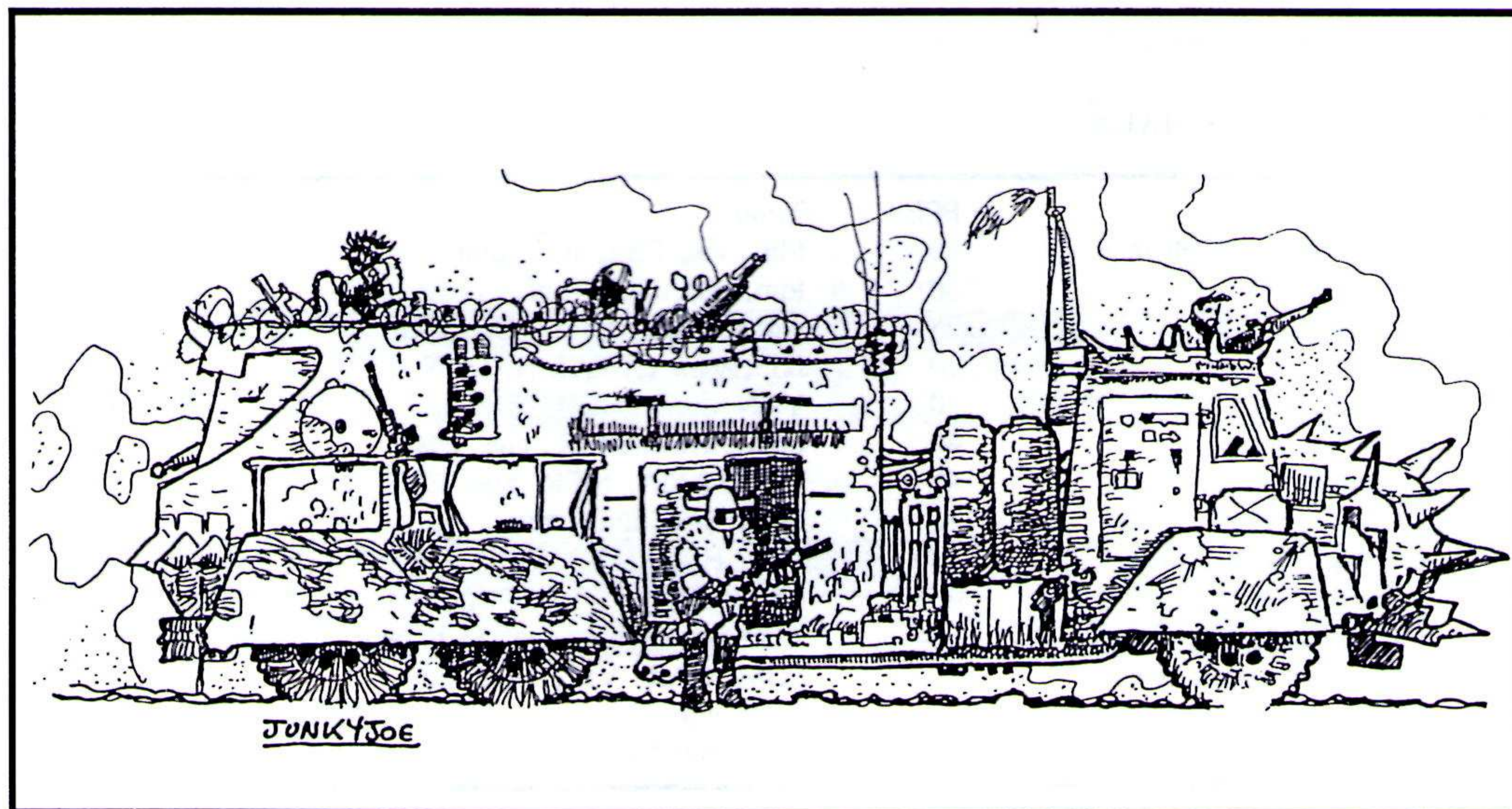
Saut: (PR+AG)x5

Yankee+10, enfant+20, punk+10

Séduction: (BE+FOouBE)x5

Tir: (PE+PR)x5

Fils du métal+20, justicier+10, yankee+10, amazone+20, mercenaire+10, indien+10, skinhead+10, punk+10, confrérie du serpent+10, conservateur-20



VI- POINTS DE PERSONNALISATION

Le total des points de personnalisation (PPE) est égal à 90- total des 8 caractéristiques primaires. Ils peuvent être utilisés pour augmenter les talents de base (1% pour 1PPE) ou pour acheter des talents spéciaux. Les défauts, quant à eux, rapportent des PPE.

VII- DEFAUTS

	PPE	Tribu
Alcoolique	20	gar, FER, HEL, mer, PUN, con, MAR
Avare	15	GAR, MER, gue, CON, MAR
Aversion vs animaux	15	fer
Borgne	10	
Boulémique	10	mer, ind
Bras en moins	40	gar
Cicatrice	5	FDM, VIK, ama, MER, IND, PUN, cds
Code d'honneur	5à40	fdm, JUS, VIK, HEL, MER, GUE, IND, CON
Dandy	10	fdm, vik, fer, AMA, IND, ski, pun, CDS, con, MAR
Désagréable	10	FDM, SKI, PUN, con, mar
Fou	15à40	FDM, gue, PUN
Fugitif	30	
Galant	15	fdm, fer, hel, ind, ski, pun, CDS, con
Impuissant	15	hel
Impulsif	20	FDM, jus, VIK, HEL, mer, gue, ENF, IND, PUN, CDS, con
Jambe en moins	40	cds
Jeune	10	jus, hel, gue, ENF, mar
Loyal	15	fdm, JUS, VIK, GUE, enf, pun, CON, mar
Malchanceux	30	
Muet	15	mar
Misogyne	10	HEL, SKI
Mysandre	10	AMA
Naïf	25	FER, hel, ama, mer, ENF, mar
Obsédé sexuel	25	HEL, ama, enf
Pensif	10	fdm, GAR, mer, GUE, CON
Phobie	5à40	CDS
Réservé	10	GAR, MER, GUE, pun, mar
Sourd	15	ind, CON, mar
Vieux	15	GAR, JUS, FER, ama, GUE, enf, CON, MAR

Tous les défauts rapportent 5 points de plus pour les yankees.

VIII- TALENTS SPECIAUX

	PPE	Tribu
Agriculture et élevage	10	fdm, vik, FER, mer, pun
Amitié	50	fdm, yan, GUE, enf
Camouflage	25	AMA, GUE, IND, PUN, CDS
Célébrité	10	JUS, yan, GUE, SKI, CON, MAR
chance	40	YAN
Combat motorisé	40	FDM, HEL, MER, gue, cds
Combat nocturne	40	YAN, AMA, MER, gue, ENF, ind, PUN, CDS, mar
Combat rural	40	MER, gue, IND, mar
Combat sans armes	20	VIK, HEL, MER, gue
Combat urbain	40	fer, MER, gue, ind, PUN, mar
Commandement	25	VIK, yan, MER, gue, SKI, pun
Conduite spécialisée	10	FDM, GAR, VIK, HEL, cds
Conduite sportive	10	GAR, vik, HEL, gue, IND, PUN, cds
Construction	35	FER, ind, SKI, pun

Course	5	fdm, YAN, FER, hel, AMA, ENF, PUN, CDS
Déguisement	35	gar, jus, vik, YAN, hel, CDS, MAR
Dessin	15	GAR, FER, mer, ENF, ski, CON, MAR
Démolition	35	PUN, CDS, mar
Dressage d'animaux	30	
Escalade	15	fdm, YAN, AMA, ENF, IND, PUN, CDS
Esquive	10	YAN, hel, AMA, ENF, IND, ski, PUN
Flatterie	25	jus, YAN, hel, ENF, CDS, MAR
Forgeron	30	GAR, VIK, enf, ind, pun
Héraldique	10	MAR
Histoire	40	fdm, JUS, fer, mer, GUE, enf, ind, pun, CON, MAR
Lire et écrire	10	fdm, JUS, fer, mer, GUE, enf, ind, pun, CON, MAR
Maître d'arme	40	yan, MER, enf, mar
Manipulation	30	ENF, ski, MAR
Manuf. d'armes	40	FDM, GAR
Manuf. de vêtements	30	FER
Maquillage	10	gar, jus, YAN, AMA, mer, PUN, CON, MAR
Musicien	10	mer, ski, CON
Nage	20	fdm, vik, hel, ind, pun, CON
Navigation	30	GAR, vik, ind, pun, MAR
Parade	20	VIK, HEL, IND, CDS, mar
Pêche	20	fdm, vik, FER, hel, mer, ind, pun, CON
Pilotage	40	GAR, vik, MAR
Pistage	15	JUS, IND, CDS
Pose de pièges	35	IND
Résistance à l'alcool	20	HEL, ama
Résistant	15	FDM, VIK, yan, ama, MER, gue, enf
Richesse	25	MAR
Spécialisation en arme	10	FDM, VIK, HEL, MER, gue, CDS, mar
Tir indirect	20	ama, MER, gue, enf, mar
Tir rapide	15	FDM, JUS, fer, AMA, MER, gue, IND, CDS
Tricherie	20	jus, YAN, ama, PUN, MAR

Les talents spéciaux qui ne sont pas indiqués "CON" coûtent le double pour les conservateurs.

IX- BUT

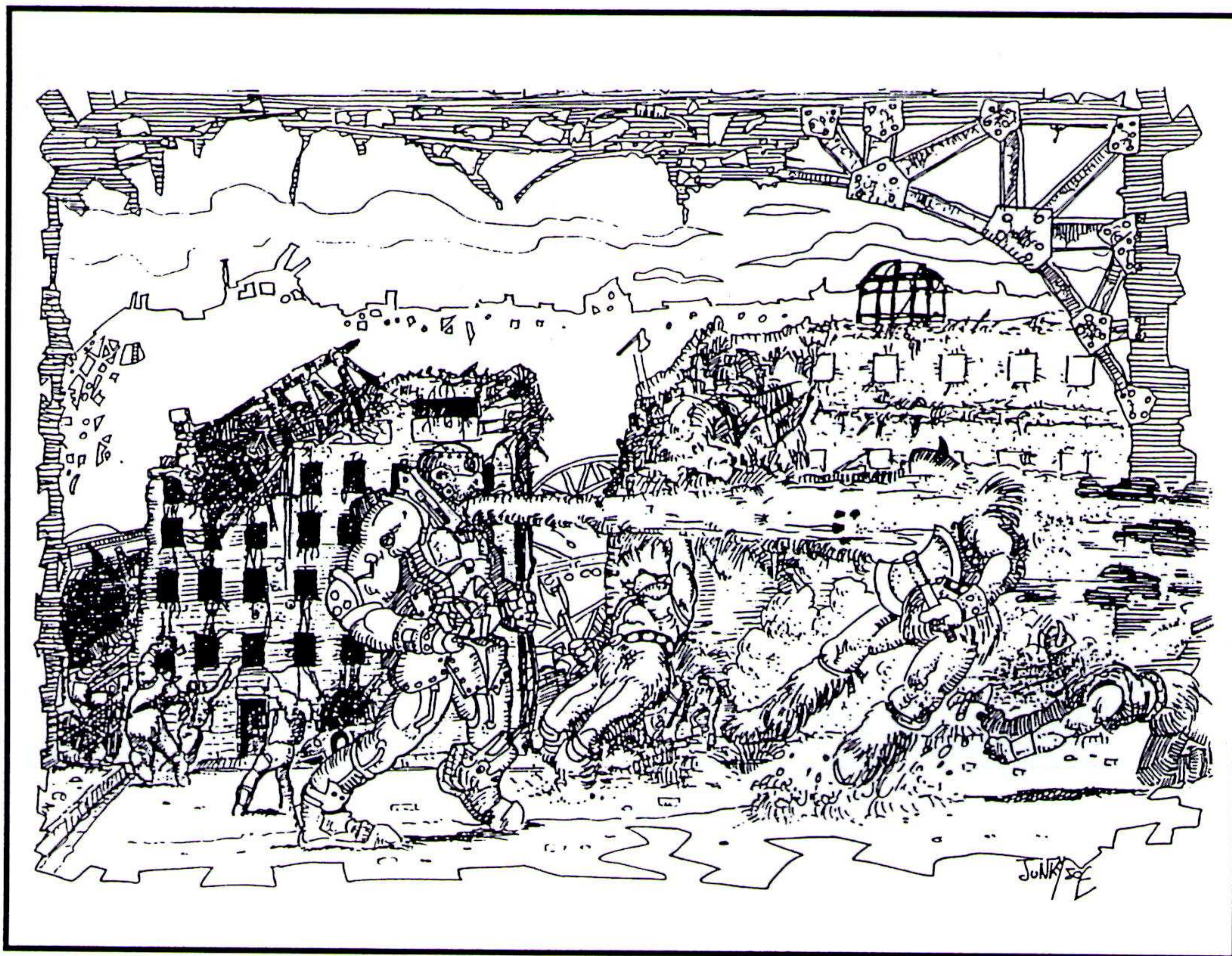
	Tribu
Altruiste	fdm, vik, hel, ama, MER, GUE, enf, ski, pun, cds
Bon vivant	fdm, jus, FER, HEL, ski, pun, CON, MAR
Collectionneur	GAR, ENF, IND, ski, CON, MAR
Courageux	gar, JUS, VIK, yan, fer, mer, PUN, CDS, mar
Fou de vitesse	FDM, GAR, fer, IND, cds
Guerrier	FDM, JUS, AMA, MER, gue, IND, SKI, PUN, CDS, con, mar
Inventeur	GAR, vik, CON
Pacifiste	fdm, jus, vik, yan, FER, ama, mer, GUE, enf, ski, pun, cds, MAR
Vengeur	JUS, YAN, hel, CDS, con, mar
Violent	FDM, gar, fer, hel, AMA, MER, gue, ENF, ind, SKI, PUN, CDS, con, mar
Voyageur	VIK, fer, HEL, IND, con, MAR

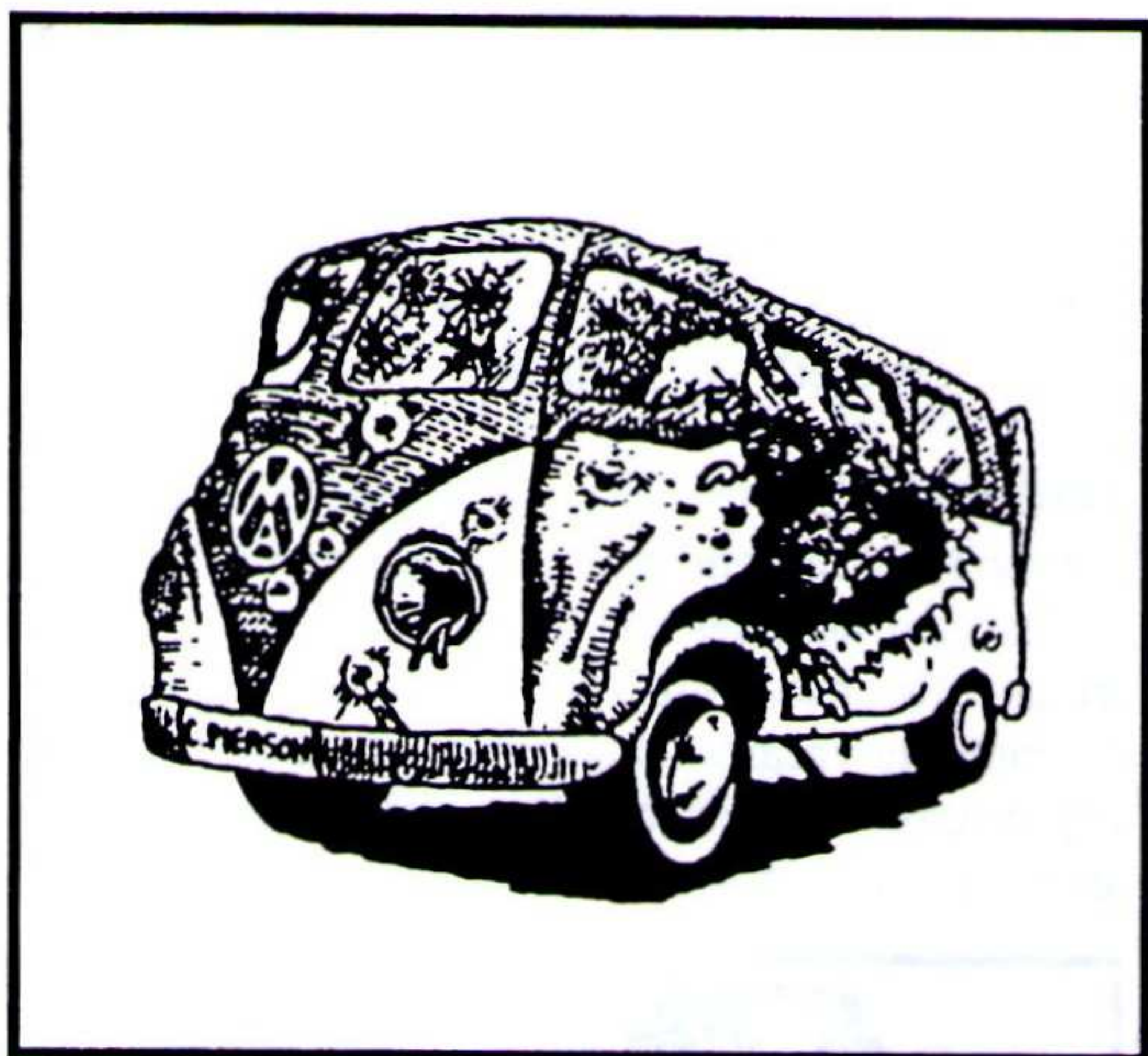
X- EQUIPEMENT

La liste ci-dessous résume rapidement l'équipement dont est doté un personnage à sa création. La procédure exacte est décrite page 8-14 d'Acide formique.

	Vêtements	Objets	Armement	Véhicule
Fils du métal	cuir clouté	3	5	oui
Garagiste	tissu	6	2	oui
Justicier	cuir	3	3	non
Viking	fourrure	3	3	non
Yankee	tissu	3	2	non
Fermier	tissu	5	3	non
Hell's angel	tissu	3	3	oui
Amazone	cuir	5	3	non
Mercenaire	cuir	2	6	oui
Guérisseur	tissu	7	1	oui
Enfant	tissu	5	4	non
Indien	cuir	3	3	oui
Skinhead	cuir	3	4	non
Punk	cuir	3	6	non
Confrérie du serpent	tissu	4	4	non
Conservateur	tissu	20	0	non
Marchand	Tissu	40	2	oui

Votre personnage est alors prêt à affronter les dangers du monde de BITUME.





LES RELIGIONS

Dans le monde cruel de Bitume, ceux qui ont eue la "chance" de survivre ont besoin, en plus de nourriture, d'armes et de véhicules, d'un solide soutien moral afin de faire face à toutes les situations qu'ils sont amenés à rencontrer. Ceci, ajouté à la régression (pour ne pas dire la disparition) de l'éducation et à l'isolement des survivants, accentue la superstition et la naïveté des gens, d'où un renforcement des croyances religieuses.

Du fait des circonstances exceptionnelles de la vie après l'apocalypse, beaucoup de gens se sont mis à inventer ou à actualiser des religions. Chaque tribu a en fait sa propre religion, même si celle-ci peut varier, voir être totalement différente au sein d'une même tribu (tous les skins n'ont pas la même croyance). Un seul point commun dans toutes ces religions (ou presque toutes): la reconnaissance des fourmis comme des créatures mythiques.

Les différentes religions suivantes sont classées par ordre des tribus les adorant, elles ne sont que des approximations et il existe bien d'autres religions et croyances au sein d'une même tribu.

Chaque tribu est traitée suivant le même schéma:
CITATION: Extrait des chants ou des écrits saints de cette religion.

HISTOIRE: Histoire de la religion.

PRECEPTES: Les règles ou commandements de cette religion.

PANTHEON: Différents dieux de la religion (pas forcément adorés).

DESCRIPTION: Description de la religion.

MUSIQUE: Musiques des années 88-89 encore écoutées par les membres croyants de la tribu.

FOURMIS: Le statut des fourmis d'après cette religion.

Note: Il est évident qu'une personne possédant le talent "Histoire" sait très bien que toutes les religions ont tort, et que la comète n'est rien d'autre qu'un phénomène physique. Néanmoins, ce sont en général ces personnes qui ont inventés les religions afin d'exploiter les autres survivants, et c'est pourquoi elles sont très souvent les prêtres des tribus. Toute personne ayant le talent "Histoire" possède le statut de prêtre dans sa tribu d'origine.

LES FILS DU METAL

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

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

PRECEPTES:

Un vrai fils du métal doit naître, vivre et mourir dans son véhicule.

Il doit exterminer tous les adorateurs du faux métal. Il n'épargne jamais jusqu'à demain celui qu'il peut tuer aujourd'hui.

Il doit continuer la sainte guerre éternelle.

Et quand il n'y a plus d'ennemis, il doit en inventer.

Rien ne sert de partir à point: il faut aller le plus vite possible.

PANTHEON:

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

CARBO: Mère d'Acies.

ACIES: Dieu du vrai métal. Fils de Ferrum et Carbo.

K'HEURE: Dieu de la vitesse.

TEXACO: Dieu du pétrole.

URANUM: Le dieu maudit du faux métal.

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

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

MUSIQUE: Les fils du métal écoutent principalement du speed metal et du trash, ainsi que de TRUE METAL joué par Manowar. Albums conseillés: Slayer "Reign in blood", Manowar "Sign of the hammer" ou Metallica "Kill 'em all".

FOURMIS: Les fourmis sont les esclaves d'ACIES sur terre, ils forgent sans cesse des véhicules et des armes pour nous les fils du métal et pour les autres tribus afin que toute la terre puisse à nouveau résonner du vacarme des joyeux cris d'agonie et des explosions. Nous devons les traiter avec respect car sans eux, le métal ne régnerait plus sur terre.



LA CONFRERIE DU SERPENT

HISTOIRE: Au commencement, NAJAPALM, le serpent cosmique, créa le monde. Il le fit plein de paix, d'amour et de simplicité. Les hommes vivaient en harmonie. Mais dans un recoin du monde se terrait HARCHIMERDE qui, allant à l'encontre de l'ordre des choses, inventa des choses que seul un esprit dérangé pouvait engendrer: les armes, le béton, GUY LUX, la télé, le top 50, le foot, les usines, les raffineries, l'huile de vidange et celle pour les frites, donjons et dragons, le bitume, le tabac, la mère DENIS, l'alcool, la graisse aux patates lardées, l'apple pie etc... et enfin, comble de la démence il inventa le moteur à explosion. Toutes ces inventions, contrairement à NAJAPALM, n'aidaient pas l'homme à mieux vivre, aussi en continuant à utiliser ces inventions diaboliques, l'homme était condamné à mourir à plus ou moins long terme en détruisant le monde en même temps. NAJAPALM, voyant le chaos dans lequel le monde était plongé décida de purifier la terre de cette malédiction, il cracha afin de réduire la terre en poussières et d'en recréer une autre. Mais alors que son souffle dévastateur fendait l'espace, entre lui, NAJAPALM (le soleil), et la terre, il remarqua qu'un homme, DUPONT-DUPOND, essayait de

convaincre d'autres hommes de l'horreur du monde moderne. NAJAPALM décidé alors, dans sa grande bonté, dévia son souffle pour qu'il laisse en vie sur les ruines de l'ancien (cela évitait à NAJAPALM de passer des siècles à reconstruire le monde) DUPOND-DUPONT et ses disciples. Malheureusement il laissa en vie beaucoup trop de paiens. Les membres de la confrérie doivent donc les éliminer avant de pouvoir vivre en paix dans le paradis créé par NAJAPALM.

PRECEPTES:

Le moteur à explosion est à l'homme ce que l'aérobic est à la vache.

PANTHEON:

NAJAPALM: Serpent cosmique qui éclaire et réchauffe la terre de son souffle chaud.

HARCHIMERDE: Créateur des mauvaises inventions.

DUPOND-DUPONT: Messie de NAJAPALM, il fut illuminé lorsqu'il vit le souffle de NAJAPALM.

DESCRIPTION: Cette religion prêche la destruction systématique des véhicules à moteur et des inventions qui sont jugées mauvaises pour l'harmonie du monde: le bitume, le béton, les raffineries, les véhicules. Les messes ont lieu exclusivement à la lueur de véhicules incendiés. Les fidèles se mettent alors à chanter en écoutant la musique de leur messie (musique appelée "hot wave"). Leur but ultime est l'annihilation de tous les utilisateurs des inventions maudites afin de pouvoir construire un monde meilleur. **NOTE:** Certains groupes de la confrérie sont connus pour élever et utiliser des serpents à des fins guerriers.

MUSIQUE: La confrérie du serpent écoute principalement de la new-wave (Duran Duran, The Cure, Depeche Mode).

FOURMIS: Les fourmis ne sont que des paiens qui continuent de perpétuer la malédiction des inventions, ils sont les descendants d'HARCHIMERDE



LES SKINHEADS

Les skinheads n'ont pas de religions précise mais pratiquent le culte de la personnalité. Chaque groupe de skins vénère un personnage historique différent (HITLER, STALINE, NAPOLEON, CESAR, CROC, JEAN PAUL II, ATTLA etc...) qu'il défie et dont il suit fanatiquement les préceptes, en général guerriers et racistes. Du fait du peu de description de ce type de religion, voici plusieurs exemples de citations religieuses suivi d'un exemple de culte skinhead.

CITATION: (exemple fasciste): "Le troisième REICH, cette oeuvre immense, mal comprise, fut paralysée par une guerre déclenchée par la juiverie internationale." (Le nouveau "mein kampf" illustré).

(autre exemple fasciste): "Ecoute petit, si tu veux être neuski, t'auras dix règles à respecter le jour et la nuit:

- 1- le crâne rasé pour les poux.
- 2- Les docs cirées pour la boue.
- 3- Le bomber braqué pour les sous.
- 4- Une meuf pour tirer un coup.
- 5- Le scooter des mod's pour les roues.
- 6- Etre tatoués de partout.
- 7- Savoir boire comme un trou.
- 8- Bastonner comme un fou.
- 9- Etre toujours le plus ripou.
- 10- Et lyncher tous les fonbous.

Nous sommes skinheads, bêtes et méchants, et le pire de tout c'est qu'on est content.

Culte de Louis XX (exemple royaliste)

CITATION: "Pourquoi sommes nous tenus envers notre roi ? C'est parceque Dieu qui crée les rois et les distingue selon sa volonté, en comblant notre roi de dons, soit dans la paix, soit dans la guerre, l'a établi notre souverain, l'a rendu ministre de sa puissance et de son image sur la terre. Honorer et servir notre roi est donc honorer et servir Dieu lui même." (extrait du catéchisme royal).

HISTOIRE: La vermine révolutionnaire aidée par une coalition d'étrangers a ignominieusement exécuté LOUIS XVI et a mis en place durant deux longs siècles des régimes aussi grotesques et différents les uns que les autres. Non content d'avoir privé la France d'un des meilleurs dirigeants du monde, ils ont contaminé la terre entière instaurant partout leur démocratie populaire, immondes relents de communisme bolchevique et révolutionnaire. Bien entendu, l'aube rouge ne pouvait durer longtemps tant elle allait à l'encontre de la nature et du bon sens. Les états, privés de leur suzerain pour les éclairer, se firent la guerre et l'apocalypse nucléaire eut lieu. Les survivants, conscients de leur erreurs passées rappelleront à eux leurs anciens

maîtres pour les guider sur la voie du renouveau. Ainsi LOUIS XX est arrivé pour prendre soin de son peuple comme ses aïeux l'ont toujours faits. Il s'est entouré d'une armée de fidèles afin de l'aider à relever de ses cendres les restes du royaume et lui redonner sa splendeur passée. C'est un grand honneur qu'il nous fait en nous choisissant comme ses serviteurs, et nous devons nous préparer à mourir pour lui car tel est la volonté de Dieu.

PANTHEON:

DIEU: Concepteur du monde, dieu unique et tout puissant.

LOUIS XX: Envoyé de Dieu sur terre et souverain légitime des chrétiens blancs. L'état c'est lui.

PRECEPTES:

La racaille révolutionnaire est partout.

Tout ce qui n'est pas blanc ou qui ne reconnaît pas le roi comme seigneur et maître fait partie de la vermine sans-culotte.

Dieu est le plus grand et le roi est son prophète. L'état c'est le roi.

DESCRIPTION: LOUIS XX n'est qu'un vulgaire imposteur qui se fait passer pour le descendant de Louis XVI, arrivé sur terre dans une boule de feu et chargé de prendre le pouvoir. Ses disciples sont tous nés après le passage de la comète et aucun ne possède la talent "Histoire" afin qu'il soient conservés dans un état de soumission fanatique. Ils se prennent pour les justes maîtres du monde chargés d'une mission divine.

MUSIQUE: Il existe de rares groupes skinheads. On peut citer, pour le côté hardcore américain "Agnostic Front", pour l'Angleterre "Screwdriver" et son album "Hail the new dawn" et enfin le groupe français le plus connu "Evilskin" qui n'a (mal)heureusement jamais sorti d'albums.

FOURMIS: Les fourmis sont "l'élite" des rouges et doivent donc être impitoyablement éliminés.



LES PUNKS

CITATION: "I am an antechrist, I am an anarchist, I don't know what I want but I Know how to get it, I wanna destroy" (chanson PUNK).

HISTOIRE: Durant des siècles, BONNOT et sa bande ont essayés de faire comprendre au monde que seul l'anarchie pouvait le sauver de l'auto-destruction. Mais personne ne les a écouté, aussi ont-ils envoyés des bombes afin de leur faire mieux comprendre, en vain. BONNOT et sa bande ont alors envoyés la plus grosse bombe de toute leur carrière afin d'instaurer une bonne foi pour toute l'anarchie. Cette bombe a parfaitement explosée mais tous les survivants n'ont pas réalisés que le chaos était là pour toujours et certains essayent de reconstruire une société organisée. C'est une grossière erreur et s'ils ne comprennent pas tout seul et bien il faudra que nous, les punks, leur fassions comprendre.

PRECEPTES:

Il est interdit d'interdire.

PANTHEON:

BONNOT: Dieu de l'anarchie. Roi de tous les poseurs de bombes.

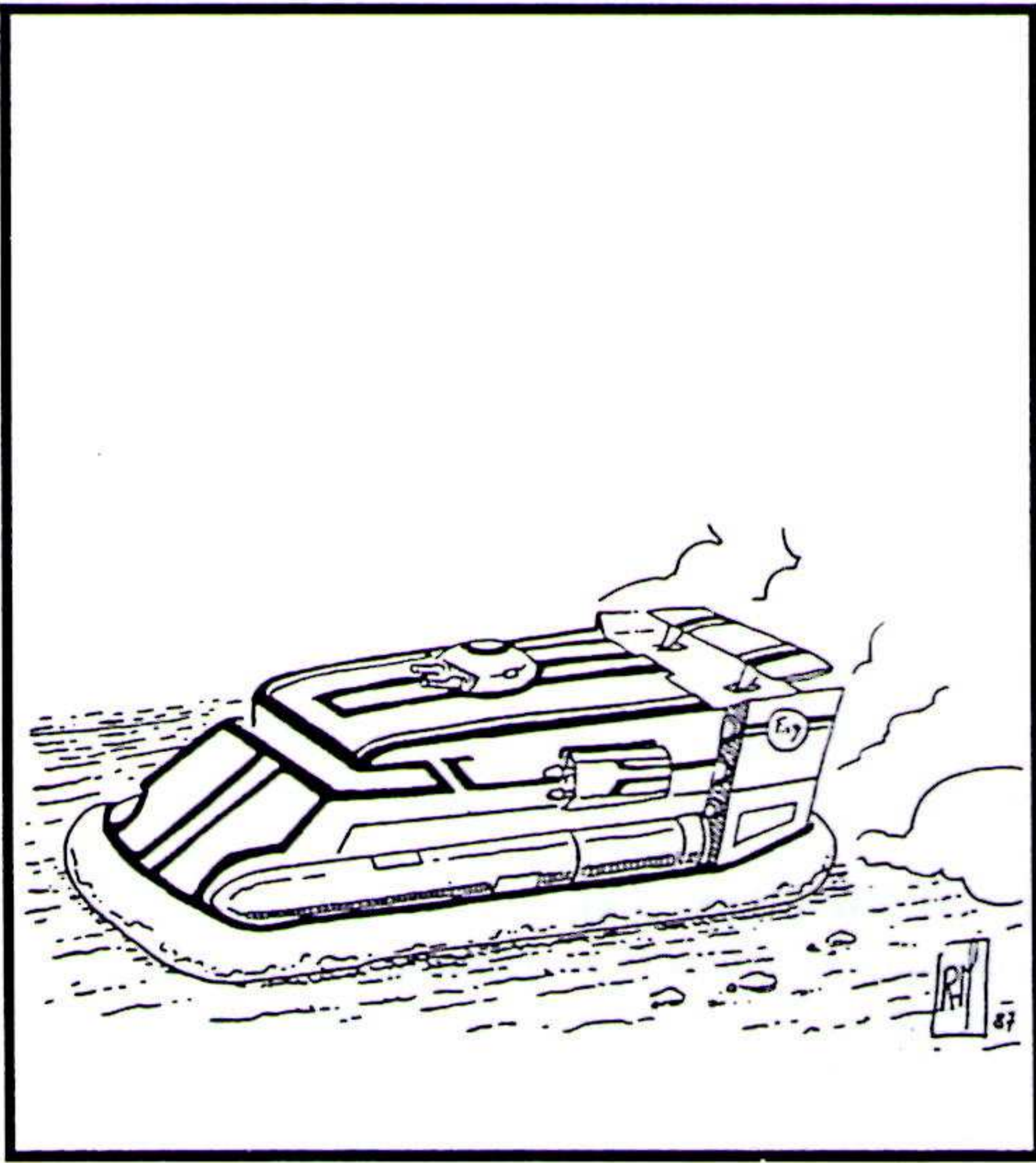
SACCO et VANZETTI: Demi-dieux martyrs assassinés lâchement par des immondes skinheads.

LA BANDE A BONNOT: Mortels devenus immortels grâce à leur actions en faveur de l'anarchisme. (LOUISE MICHEL, ELISEE RECLUS, EMILE HENRY etc...).

DESCRIPTION: Cette religion n'en n'est pas vraiment une dans le sens que les punks y croient plus ou moins et d'une façon totalement désorganisée. Il n'y a ni messes, ni réunions religieuses, ni vénérations organisées. Chacun croit comme il l'entend.

MUSIQUE: Je tiens tout de suite à indiquer aux fervents admirateurs du TOP50 que les ridicules Berrurier noirs ne sont pas des punks, seulement des arrivistes démagogues. Le vrai punk se résume en trois groupes: Exploited, Discharge, Sex pistols et GBH.

FOURMIS: Les fourmis sont le mal parfait car ils ont une société organisée néanmoins ils font tout pour que ceux d'en haut se combattent et en plus ils fournissent du matériel, alors on aurait tort de se plaindre !!!



LES VIKINGS

CITATION: "Horses scream, viking dream, drowned heroes in a lake of blood; Armoured fist, severed wrist, broken spears in a sea of mud." (Contes ancestraux transmis par voie orale par les scaldes nordiques).

HISTOIRE: LOKI et les géants ont lâchement détruit IRMINSUL, le pilier du monde, grâce à une immonde boule de feu cosmique. Ce feu ravageur fut si puissant qu'il ébranla YGGDRASIL, l'arbre de l'univers. LOKI fit cela alors que les dieux sommeillaient. Il les surpris et manqua de les anéantir tous. Le RAGNAROK, conflit suprême entre les dieux et les géants, mais THOR réussit grâce à MOLJNIR, son marteau piqueur sacré, et à ses éclairs, à ressouder YGGDRASIL. Malheureusement ceci lui prit du temps et le monde souffrit beaucoup des retombées terrestres du RAGNAROK. Une fois le monde réparé, THOR arriva sur terre et enseigna à ceux qu'il jugea digne d'apprendre, la façon de survivre dans ce monde bouleversé. MACK, dieu du voyage, leur fit don des drakkars. THOR leur enseigna à combattre et à reconstruire une société capable de durer et d'empêcher les hordes de LOKI (toutes les autres tribus) de continuer à détruire le monde.

PRECEPTES:

La raison du plus fort est la seule valable.
Sur la route, céder le passage c'est être faible, et aux commandes d'un drakkar on est le plus puissant.
Le pillage est au viking ce que le squat est au punk.

PANTHEON:

THOR: Le dieu du tonnerre et des éclairs. Le sauveur, celui qui veille afin d'empêcher LOKI de revenir.

MACK: Le dieu des drakkars. (Le nom de ce dieu varie géographiquement, on l'appelle aussi MERCEDES-BENZ, FORD, RENAULT etc...).

HEL: Déesse du monde souterrain où vont les vikings indignes d'aller au valhalla (ainsi que tous les non-vikings).

FRIJAH: Déesse de la fertilité et des femmes viking.

DAGDA: Dieu du carburant. Le dieu du chaudron rempli de diesel qui ne se vide jamais.

LOKI: L'infâme, ami des géants et responsable de la destruction partielle du monde.

DESCRIPTION: Les vikings se considèrent comme des élus et pensent que seul leur façon de vivre est bonne (comme la plupart des autres tribus au demeurant). Ils se regroupent dans de vastes villages d'où ils partent en expédition dans leurs drakkars pendant que les femmes restent à s'occuper du village et du bétail. Il existe des états constitués de villages vikings dirigés par des rois. Ils n'ont aucune peur de la mort au combat car ils savent que s'ils meurent en brave ils iront au valhalla manger à la table de THOR. La plus importante de leur fête religieuse se passe le premier Novembre qui marque le début de l'année, ils se réunissent en grand nombre afin d'échanger les fruits du pillage de l'année passée et fêter leurs morts. Ces réunions donnent lieu à des combats de luttres et des courses de camions ainsi que des concours de buveurs de bière etc... dans la plus grande jovialité. A minuit, ils fêtent le nouvel an et sacrifient des prisonniers à THOR, les victimes étant tuées à coups de marteaux-piqueurs sacrés. Il est à noter que beaucoup de tribus vikings ont une représentation du MJOLNIR, c'est un semi-remorque sur lequel est placé un immense marteau piqueur au bout d'un bras articulé de grue. Ces camions sont les objets les plus sacrés pour les vikings car ils sont réputés pour être des cadeaux de THOR lui même, et tout viking rêve d'en posséder un un jour; cet honneur est réservé aux meilleurs guerriers de chaque tribu. Certaines tribus vénèrent LOKI au lieu de THOR ce qui donne lieu à des affrontements sanglants entre les LOKIENS minoritaires et les THORIENS majoritaires.

MUSIQUE: Les vikings ne sont pas vraiment portés sur la musique. On pourrait tout de même deux groupes qu'ils chérissent au dessus de tout autre: Manowar et Motorhead.

FOURMIS: Les fourmis sont les descendants des WALKIRIES et sont sur terre pour fournir des armes et du matériel aux VIKINGS.



LES YANKEES

Du fait de la diversité d'origine des membres de cette tribu, il ne peut y avoir de religion commune et reconnu par tous. Chacun croit en ce qu'il veut et tout le monde respecte les opinions des autres, tant et si bien que ces idées entraînent pas une augmentation de l'athéisme au sein des groupes de yankees; ceci est du au fait que les yankees des mauvais souvenirs de leur ancienne tribu et de leur caractère égalitariste. Bref, les yankees sont pour la plupart athées et/ou pratiquent le culte de la personnalité de personnages historique ayant prêché l'égalitarisme ou la paix dans le monde: DESMOND TUTU, GANDHI, LECH WALESZA, MARX, MAO ZEDOUNG etc... Comme pour les skins, nous vous présentons un exemple de culte de la personnalité.

CITATION: "Regroupons solidement toutes les forces de notre tribu, sur la base des principes d'organisations et de discipline du centralisme démocratique. Nous devons assurer l'union avec tout camarade quel qu'il soit, à condition qu'il veuille observer le programme, le statuts et les décisions des dirigeants de la tribu." (Oeuvres choisies de MAO-TSE-TOUNG, tome 3).

HISTOIRE: Les états capitalo-fasciste, cherchant chacun à gouverner le monde au lieu d'unifier l'humanité dans une seule et grande nation socialiste, se sont auto-détruit dans un enfer de feu et de haine. Ce fut une catastrophe comme l'humanité n'en avait jamais connu, mais elle a permis au monde de redémarrer à zéro, pour qu'enfin la paix et l'amour règne dans la plus pur

tradition marxiste et démocratique. Hélas, il reste encore des ersatzs de fascistes rampant, et la dictature du prolétariat doit d'abord précéder l'ère nouvelle de la paix et de l'union.

PRECEPTES:

Renégats de toutes tribus, unissez-vous !!!
Le parti commande aux fusils et il est inadmissible que les fusils commandent au parti.
Sans armée populaire, le peuple n'est rien.

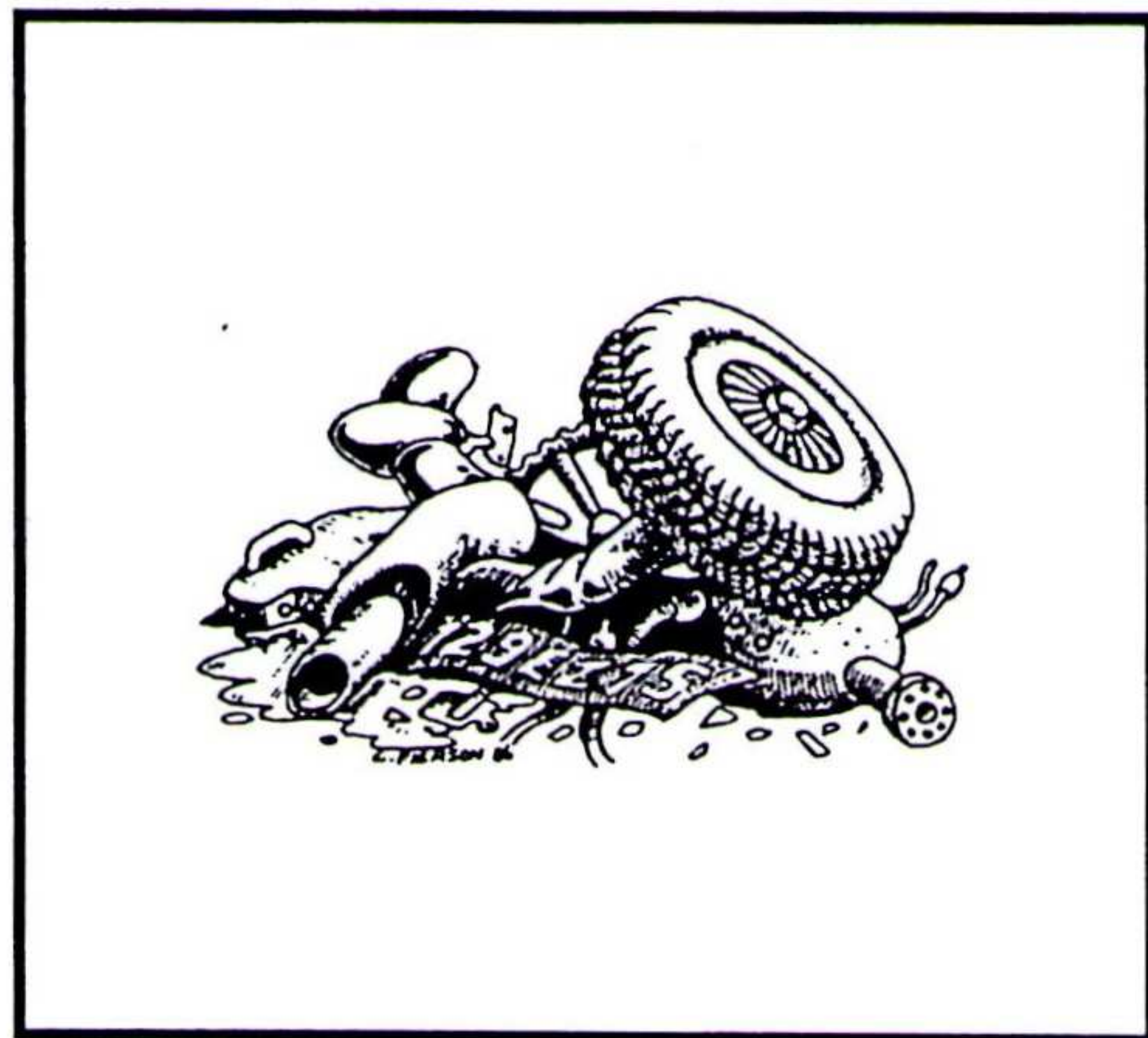
PANTHEON:

KARL MARX: Visionnaire et concepteur du socialisme.

DESCRIPTION: Cette religion est en fait une véritable organisation politique, économique et militaire. Elle fait office d'état et toute les décisions sont prises par le conseil correspondant au problème posé. Il y a une bonne dizaine de conseils traitant chacun d'un aspect de la vie de la tribu, guerre, ravitaillement, relations extérieures etc... Chaque conseil est élu au suffrage universel. Le parti est divisé en une multitude de cellules s'occupant chacune des problèmes à une échelle infime et faisant part au conseils concernés des éventuels problèmes, le conseil se réunit alors, débat et vote, les décisions redescendent alors l'échelle hiérarchique et les cellules les appliquent. Inutile de dire que ce système est un peu lent et en cas d'invasion ou de danger nécessitant des décisions rapides, le parti est très vite débordé sauf si, comme dans la plupart des cas, il existe un secrétaire général qui possède tous les pouvoirs et qui peut agir comme n'importe quel dictateur.

MUSIQUE: Les yankees écoutent, soit la musique de leur ancienne tribu, soit d'autres artistes dans des genres très différents: STING, TRUST ou JOHNNY KLEGG.

FOURMIS: Les fourmis sont des survivants de la pourriture capitalo-fasciste. Ils font tout pour gouverner le monde et y semer la mort et la haine.



LES INDIENS

CITATION: "White man came across the sea; He brought us pain and misery; He killed our tribes; He killed our creed, he took our game for his own need. We fought him hard, we fought him well; out on the plains we gave him hell; but many came too much for CREE; Oh will we ever be set free. RUN TO THE HILLS, RUN FOR YOUR LIVES !!" (Chant indien).

HISTOIRE: Depuis l'aube des temps, le grand manitou a veillé à ce que les hommes vivent en parfaite harmonie avec les plantes, les animaux et la nature en général. Les hommes suivaient plus ou moins la volonté du grand manitou. Un seul peuple vivait parfaitement avec la nature: Les peaux-rouges. Le grand manitou, en reconnaissance de leur bonne conduite les plaça sur un continent isolé, hors d'atteinte des visages pâles. Les peaux-rouges comptaient vivre éternellement dans le bonheur, bien protégés dans leur paradis. Mais c'était compter sans l'esprit diaboliquement tordu de l'homme blanc. Il réussit, on ne sait trop comment à atteindre le paradis des peaux-rouges. L'oncle SAM commandait cette ignoble armée d'invasion, secondé par des généraux encore plus ivres de pillages que lui: BUFFALO BILL, le massacreur du bétail sacré, l'affameur des indiens, JOHN WAYNE, le chasseur d'indien, LUCKY LUKE le protecteur des blancs, et bien d'autres encore. Ils étaient des millions à massacrer, piller, violer et les peaux rouges durent courir dans les collines pour se protéger de cette horde surgit de l'enfer. C'est alors que COCHISE, un chef indien, décida de riposter. Les peaux-rouges grâce à leur courage et leur ténacité écrasèrent une partie de la meute ennemie, ils massacrèrent un régiment et exécutèrent le chef, l'un des pires généraux de l'oncle SAM: le général CUSTER. Malheureusement, ce fut là leur seule victoire et tous les peaux-rouges furent emprisonnés dans de vastes camps en attendant la vengeance issue du cerveau démentiel de l'oncle SAM. A ce moment, le grand manitou, en récompense de leur courage libéra les peaux-rouges et détruisit l'armée des blancs dans un maelström de feu et de sang. Depuis ce jour, les peaux-rouges ne cessent de prospérer alors que les visages pâles s'affaiblissent, et le continent redevient peu à peu la vaste plaine verdoyante bordée de forêt qu'il aurait toujours du être. Bientôt, les peaux-rouges vivront à nouveau en paix dans le paradis du grand manitou.

PRECEPTES:

Un animal, contrairement à l'homme blanc, est un être vivant qui pense et qui souffre tout comme nous, il a donc droit à un minimum de respect. Ne pas scalper un blanc après l'avoir tué, c'est comme ne pas remonter sa braguette après avoir pissé.

PANTHEON:

L'oncle SAM: Chef des hommes blancs.

LUCKY LUKE: Protecteur des blancs

JOHN WAYNE: Le chasseur d'indiens

BUFFALO BILL: Le massacreur du bétail sacré.

LE GRAND MANITOU: Dieu de la nature et créateur de toute choses.

COCHISE: Héros de la cause indienne.

DESCRIPTION: Chaque tribu d'indien possèdent son totem en bois sculpté placé en général au milieu des tipis du village. Ils font très souvent des danses rituelles qui sont censés représenter les chasses et qui doivent, en principe, les rendre meilleures: Un indien est déguisé en animal alors que les autres miment les chasseurs, tout se passe au rythme des tam-tam et suivant une chorégraphie aussi précise qu' ancestrale. L'éducation des jeunes indiens se fait grâce à des westerns montrant les plus ignobles actes des hommes blancs; toute bonne tribu d'indien possède donc un magnétoscope et un lot de K7 vidéo "éducatives". Leur western préféré est "Little Big Man".

MUSIQUE: Presque inexistante à part peut-être la célèbre chanson d'Iron Maiden "Run to the hills".

FOURMIS: Les fourmis sont les restes de l'armée de l'oncle SAM que la grand manitou n'a pas exterminé par pitié. Nous les tolérons car ils vivent sous terre et n'abiment donc pas le paradis.



LES GUERISSEURS

CITATION: "There's too many men, too many people, making too many problems and not much love to go round. Can't you see this is a land of confusion." (Cantique des guérisseurs).

HISTOIRE: VELPEAU et sa bande (PASTEUR, CABROL, SCHWARTZENBERG etc..) ont, après des siècles de recherche dans le grand laboratoire cosmique, mis au point un médicament miracle capable d'éliminer toutes les maladies. Ils l'envoyèrent aussitôt afin de rayer le fléau des maladies de la terre. URGO, le dieu de l'air, fut chargé de la très importante mission de transporter le précieux vaccin suprême. Fort heureusement, la science du puissant VELPEAU et de sa non moins puissante bande se révéla, une fois de plus infallible et les hommes vivent depuis à l'abri des infections, contaminations et autres dangers qui mettaient jusque là leur existence en péril. Malheureusement, il y eut une très légère erreur dans le dosage du médicament et il ne fit pas que tuer les maladies. Il abîma très légèrement le monde, mais ces dégâts n'étaient rien en comparaison de l'immense bienfait apporté. Néanmoins pour réparer les effets secondaires du puissant remède, VELPEAU envoya des messagers sur la terre. Ces messagers partirent donc en guérison sainte de par le monde afin d'appliquer les préceptes du tout puissant.

PRECEPTES:

Quand quelqu'un a besoin de soins, puisse t-il être fils du métal, punk ou fourmi, la médecine ne peut faire la sourde oreille, hors, nous sommes la médecine.

Toujours prier avant d'opérer.

Toujours tenir un bistouri par le manche.

Ne pas se nettoyer les oreilles avec son stéthoscope.

PANTHEON:

VELPEAU: Le bistouri universel.

LA BANDE A VELPEAU: Les demi-dieux de la guérison.

URGO: Déesse de l'air.

ETHER: Dieu de l'anesthésie.

MENGELE: Le faux médecin, Le boucher infâme. Le monarque du royaume des morts.

DESCRIPTION: Les seuls moments de prière à VELPEAU, ont lieu juste avant chaque opération chirurgicale ou médicale, les guérisseurs se mettent alors à invoquer sa protection divine afin que l'opération se passe dans les meilleures conditions. Si le patient ne survit pas, les guérisseurs prétendent que c'est parcequ'il n'avait pas assez la foi en VELPEAU et se déchargent ainsi de toute responsabilité.

MUSIQUE: Pas de musique.

FOURMIS: Les fourmis sont mauvaises car ils donnent des armes aux gens pour qu'ils s'entretuent; mais VELPEAU les a punis pour ce crime: Ils sont hémophiles.

SOUS-CULTE: LES ANGES DE LA MORT

CITATION: "Pumping fluid inside your brain; Pressure in your skull begins pushing through your eyes; Sewn together, joining heads; Just a matter of time 'til you rip yourself apart...". "Modulistic terror; A vast sadistic feast; the only way to exit; Is going piece by piece". "Strangulation, mutilation, cancer of the brain; Limb dissection, amputation, from a mind deranged; Asphyxiation, suffocation, gasping of air; Explain me the feeling after sittin' in the chair?" (Ma vie, Mon oeuvre par J.MENGELE).

Il existe des groupes de guérisseurs, appelés les anges de la mort, qui vénèrent MENGELE. Ils se font passer pour des guérisseurs ordinaires et soignent quiconque le leur demande, de la même façon que des guérisseurs normaux. La seule différence avec les guérisseurs normaux est qu'il pensent que pour faire avancer la science, il faut faire toutes les expériences biologiques possibles. Ils s'amusent donc à toute sorte de greffes, amputations et tortures dans le plus grand respect de la science. Ils essayent toujours de ne pas se faire remarquer et ne tentent ces atrocités que sur des personnes isolées. Ils sont craints et haïs par toutes les tribus mais restent quand même très rares. Ils leur arrivent de soigner des fils du métal en échange de prisonniers à tester; Aussi arrive t-il souvent de voir des hordes de fils du métal accompagnés d'anges de la mort, malheur à ceux qui croisent leur chemin car les survivants regretteront de ne pas être mort; mieux vaut être découpé vivant par la tronçonneuse d'un fils du métal que de tomber entre les bistouris des anges de la mort.



LES FERMIERS

CITATION: "Pour les insectes qui font Crr... Crr... Crr... : BEGH-ON VERT, pour les insectes qui font Bzzzzzz... : BEGH-ON JAUNE." (Devise campagnarde).

HISTOIRE: De tout temps les hommes ont élevé des animaux et fait pousser des plantes pour se nourrir. Le double Dieu (BEGH-ON VERT et BEGH-ON JAUNE) a confié aux fermiers le droit et le devoir de perpétuer les coutumes de culture et d'élevage. La terre a été ensuite presque entièrement détruite par une catastrophe causée par l'explosion d'un réacteur nucléaire. La technologie a ainsi créé un brasier qui l'a détruite. Les fermiers, aidés de KABE-JARDIN le messie, dignes descendants des premiers cultivateurs, doivent sauver les autres êtres humains (tout du moins ceux qui le méritent).

PRECEPTES:

Qui va à la chasse perd sa place.
Tant va la cruche à l'eau, qu'à la fin elle se casse.
C'est toujours ça que les doriphores n'auront pas.

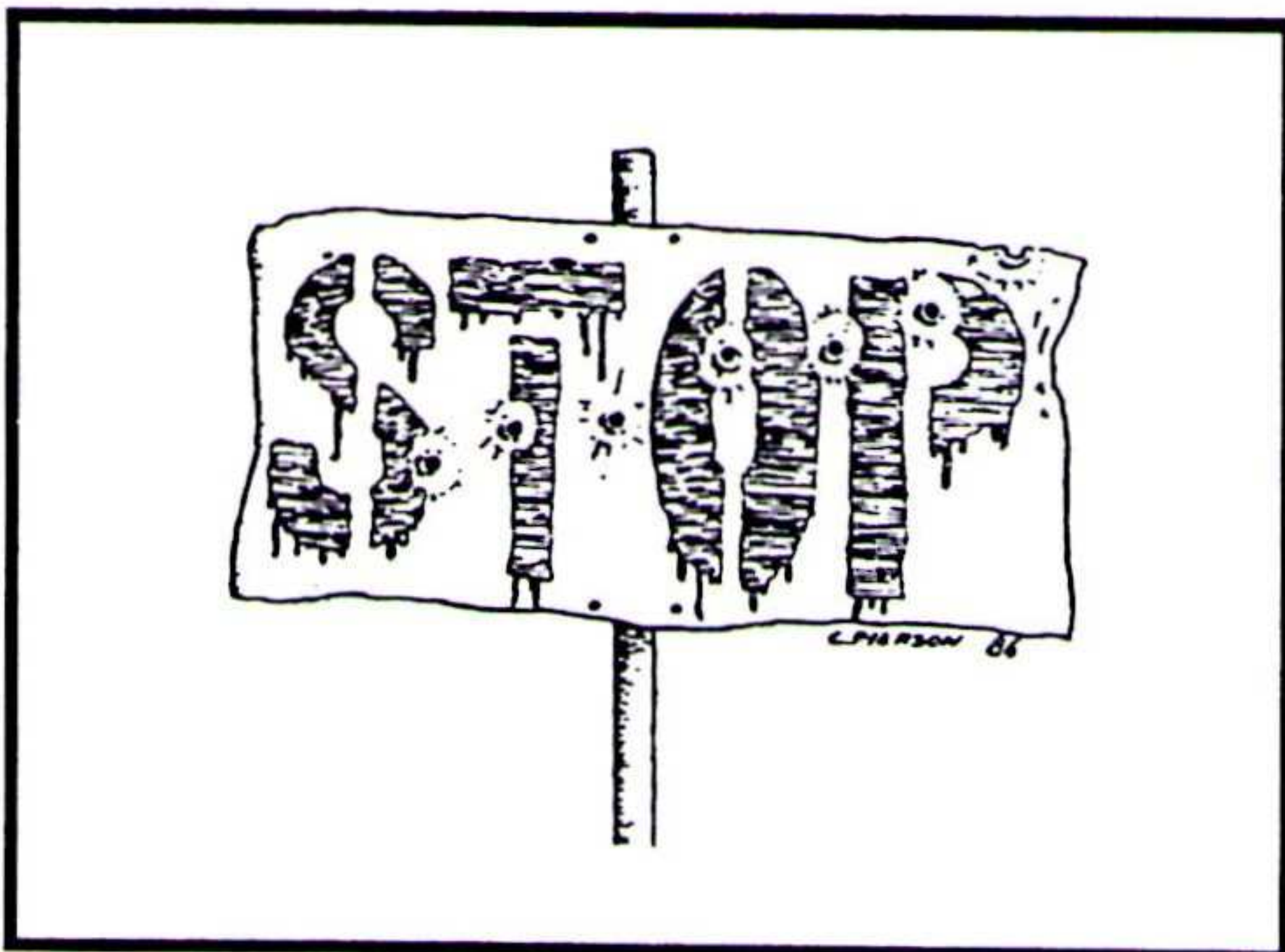
PANTHEON:

BEGH-ON VERT: Dieu de l'agriculture.
BEGH-ON JAUNE: Dieu de l'élevage.
KABE-JARDIN: Messie des Dieux BEGH sur terre.
KASTO-RAH'MAH: Demi-Dieu de l'équipement.

DESCRIPTION: Le culte des fermiers ne possède pas de messes ni de lieux de cultes, mais utilise par contre un grand calendrier très précis de tous les actes à accomplir durant l'année pour mener à bien un élevage ou une plantation (semi, labourage, récolte etc...). tous les membres de cette tribu le suivent sans problèmes car c'est le seul moyen de faire pousser ou d'élever quoi que ce soit dans ce monde cruel.

MUSIQUE: Pas de musique.

FOURMIS: Les fourmis sont des gens qui échangent du matériel contre des produits frais. Ils ont autant besoin de nous que nous d'eux.



LES ENFANTS

CITATION: "Moitié homme, moitié robot, le plus valeureux des héros. BI O'MAN, BI O'MAN, défenseur de la terre" (Chant guerrier).

HISTOIRE: Avant l'arrivée de BI O'MAN, les adultes terrorisaient les enfants et les obligeaient à faire de nombreux travaux inutiles (mettre la table, se laver les dents etc...). Le tyran CHARLEMAGNE avait aussi créé un lieu de torture pour les enfants qu'il souhaitait punir: L'école. Mais un beau jour, BI O'MAN arriva et détruisit la plupart des adultes et toutes les écoles. Avant d'être tué, CHARLEMAGNE jeta une malédiction sur les enfants: Inéxorablement, ils se métamorphoseraient en adultes au bout de 16 années de leur vie. Ainsi, depuis la fin du combat entre les deux héros, la malédiction de CHARLEMAGNE frappe chaque enfant à son 16 anniversaire.

PRECEPTES:

Nananananèruuuuh, bisque bisque rage !!!!
C'est c'lui qui dit qui y est

PANTHEON:

BI O'MAN: Le héros de la cause des enfants.
CHARLEMAGNE, Tyran, créateur de l'école.
IXHOR: Demi-frère de BI O'MAN.

DESCRIPTION: Le culte des enfants se déroule d'une façon assez simple: les enfants se réunissent et projettent à l'aide d'une magnéto-scope béni, les meilleurs moments de BI O'MAN. Ils jouent ensuite avec des reproductions de leurs héros. La cérémonie dure environ 6 heures et à lieu tous les trois jours.

MUSIQUE: Toutes les chansons des génériques de dessins animés. De BIO-MAN à GOLDORAK, en passant par X-OR et les Chevaliers du Zodiaque.

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

LES MARCHANDS

CITATION: Un choux est un choux.

HISTOIRE: Les marchands, comme les mercenaires sont trop près de leur argent pour s'intéresser à la religion. Certains peuvent, à la rigueur créer des sous-cultes pour se faire des tunes.

LES CONSERVATEURS

CITATION: "Nous vivons dans un siècle de furie. Autour de nous règne la peur, la haine, l'insécurité et l'angoisse. Ce qui nous rend captif, c'est le péché qui a triomphé de nous. Une solution existe en celui qui a pris la peine de venir partager notre condition humaine afin de lui donner la véritable remède, la guérison. L'avenir d'un homme dépend de son attitude vis-à-vis de la personne de JASON-PALUS. Il transformera votre vie si vous le laissez entrer dans votre cœur par la foi" (saint jean, Psaume 5.12.13).

HISTOIRE: Dieu a dévié légèrement la trajectoire naturelle de la comète de Halley. Les voies du tout puissant étant impénétrables, aucune explication ne peut être fourni à cette punition divine (il s'agit peut être d'un essai afin de préparer l'apocalypse); Il faut reconstruire le monde pour la plus grande joie de notre seigneur en essayant de ne pas dévier de la voie tracée par son fils JASON-PALUS.

PRECEPTES:

Aime ton prochain comme toi même (même si tu es masochiste).

Tous les hommes sont frères (un infidèle n'est pas un homme).

PANTHEON:

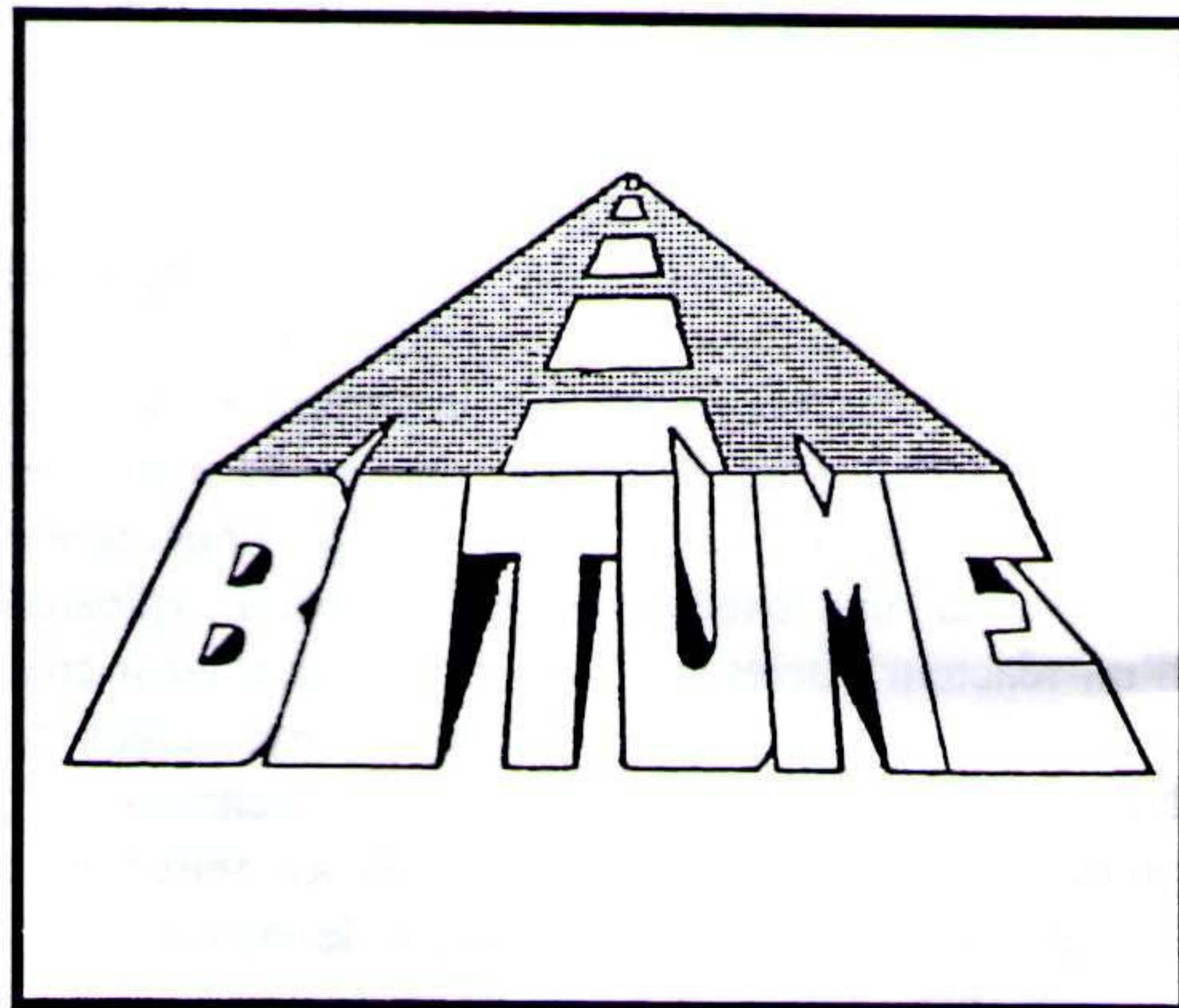
Dieu: Seigneur tout puissant de toute chose, omniscient, omnipotent, omniprésent, dieu unique dans tout l'univers; à la bonté, à la générosité, à la clémence sans limite.

JASON-PALUS: Fils de Dieu cité précédemment, et empalé malgré cela par des skins de César.

DESCRIPTION: Cette religion est la plus structurée et la plus organisée du monde de BITUME. Elle possède un calendrier de fêtes religieuses extrêmement compliqué et varié, une hiérarchie cléricale très structurée et des heures de prières très régulières et précises. De plus il existe un nombre incalculable de cérémonies religieuses auxquelles doit se soumettre, à des ages précis, toute personne désirant devenir un palusien (c'est ainsi que se nomment eux même, en souvenir du fils de leur Dieu, mort sur le pal (en latin Palus)). Ils portent tous un petit pal miniature autour du cou et ils sont les seuls, avec les indiens, à avoir des prêtres à plein temps déguisés bizarrement. Et comme si cela ne suffisait pas, on bourre le crâne des enfants dès leur plus jeune age pendant plusieurs heures par jour avec l'histoire du culte (et croyez moi, il y en a suffisamment pour écrire un bouquin sacrament épais).

MUSIQUE: Tous les groupes de WHITE METAL, STRYPER en tête (et son célèbre album "In god we trust").

FOURMIS: Les fourmis sont des démons qui ont réussis à s'échapper de l'enfer et qui sèment la mort sur terre. Ils sont le mal incarné et seul notre foi peut les tenir à l'écart.



LES AMAZONES

CITATION: "MLH, SPA: même combat !!" (cri de guerre amazone) (MLH= mouvement de libération de l'homme).

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

PRECEPTES:

Tout homme bon est un homme mort ou en esclavage.

Quand un homme te tend la main, coupe la lui. Les hommes ne sont que des pourceaux avides de sexe.

PANTHEON:

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

HERCULE: Personnification de tout ce qui est mauvais dans l'homme (tout est mauvais dans l'homme).

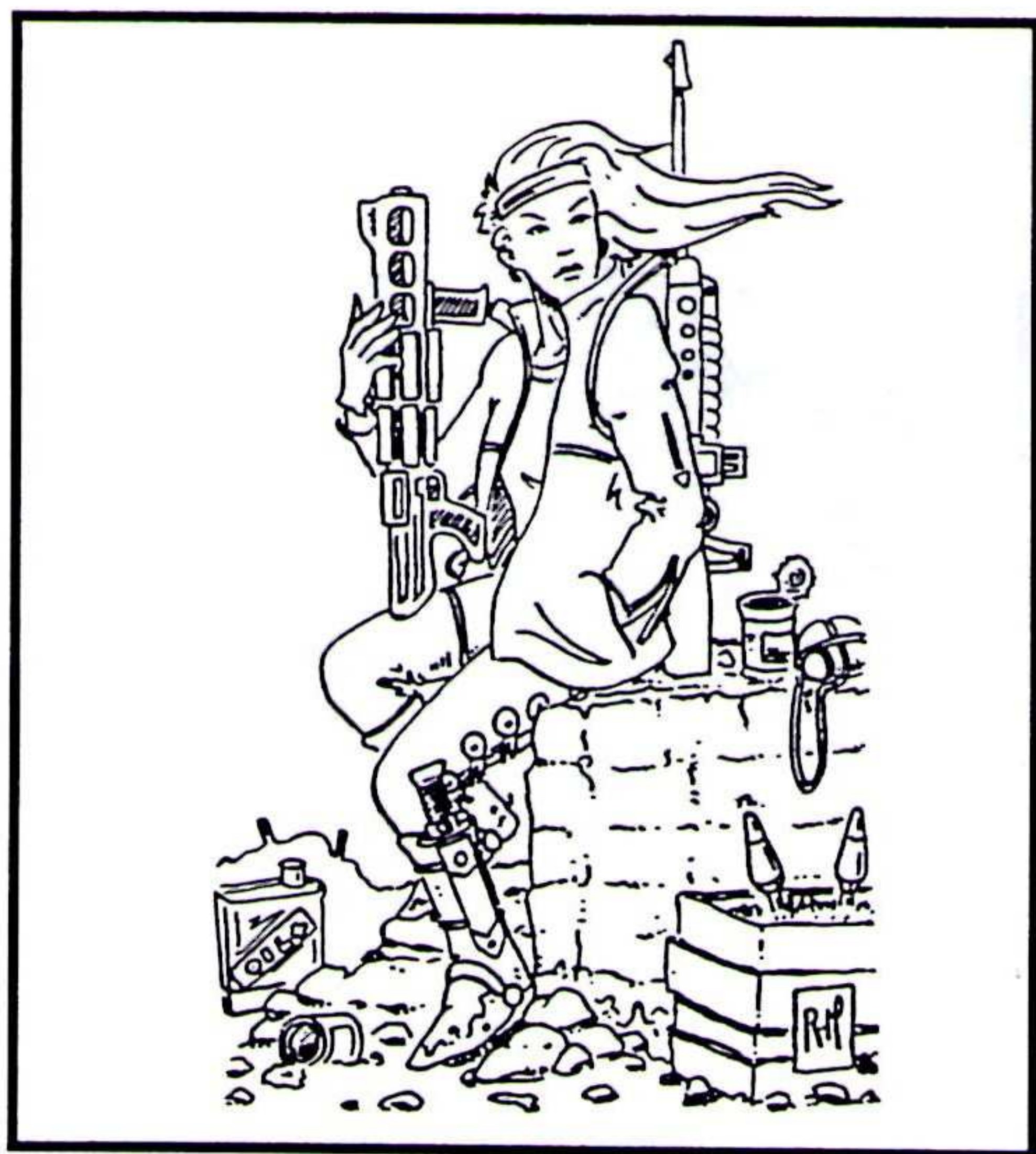
VENUS: Déesse de l'éternel féminin, personnification de tout ce qui est bon dans la femme (tout est bon dans la femme).

YVETTE ROUDY: Une héroïne de la cause féminine.

DESCRIPTION: Cette religion particulièrement violente et mysandre prêche l'élimination à plus ou moins long terme de tous les hommes. Les amazones se reproduisent par parthénogenèse: lorsque deux amazones décident d'avoir un enfant, elles font un petit séjour chez les fourmis qui, par de savants moyens biologiques et techniques, arrivent à féconder chacune des deux femmes avec les cellules de l'autre. 9 mois plus tard les deux amazones accouchent plus ou moins en même temps de deux ravissantes filles pour la plus grande joie des heureuses mamans. En échange de cela, les amazones fournissent de la nourriture aux fourmis (nourriture produite par des hommes réduits en esclavage). Dès leur plus jeune âge, les amazones sont initiées à l'art de la guerre et de la haine de l'homme.

MUSIQUE: Quelques groupes de rock exclusivement féminin (GIRLSCHOOL, RUNAWAYS, VIXEN et ROCK GODDESS).

FOURMIS: Les fourmis sont pour la plupart des hommes, de plus ils ne reconnaissent pas la supériorité, pourtant évidente, de la femme sur l'homme, ils n'ont donc vraiment rien pour plaire, à part le fait qu'ils savent utiliser la parthénogenèse.



LES GARAGISTES

CITATION: "C'est l'piston, piston qui fait marcher la machine; c'est l'piston, piston qui fait marcher les camions" (Chant d'atelier).

HISTOIRE: Bien avant le commencement du temps, tous les dieux de l'univers vivaient sur la montagne mythique appelée le MONT-BLANC. Les dieux se battaient depuis l'éternité pour le pouvoir. Le MONT-BLANC était le théâtre de luttes intestines, de trahisons et de fourberies diverses, chaque dieu essayant de devenir le chef. Mais loin de ces tourmentes, profondément enfouis sous le MONT-BLANC, VULCAIN travaillait inlassablement sans se mêler au combat divin. Il forgeait et forgeait sans relâche et sans fatigue des armes et des véhicules qu'il revendait aux autres dieux pour qu'ils puissent continuer à se faire la guerre. Il restait neutre quelque soit les événements et savait résister aux tentatives de soudoiement de la part des autres dieux rêvant tous de se l'accaparer car il assurerait la victoire à qui le posséderait. Mais malgré sa neutralité irréprochable, certains dieux firent courir le bruit que VULCAIN avait pris parti pour quelques dieux et qu'il leur fournissait des armes en cachette et à moitié prix. A l'annonce de cette terrible, mais fausse, nouvelle tous les autres dieux se rendirent dans l'antre de VULCAIN. Là ils s'en saisirent et le précipitèrent du haut du mont divin pour le bannir à jamais. La chute de VULCAIN fut visible du monde entier et le choc fut terrible pour lui comme pour la terre. Les deux furent irrémédiablement blessés et mutilés. La terre devint ce qu'elle est aujourd'hui et VULCAIN devint difforme et boiteux pour le restant de son éternelle vie. Sa grande faiblesse physique l'empêche de forger mais heureusement, son savoir ne fut pas perdu pour autant car il enseigna à des hommes l'art de la métallurgie. Et les hommes qu'il éduqua, étendirent son savoir de par le monde. Désormais, les disciples de VULCAIN sont nombreux et perpétuent l'héritage divin du Dieu banni. Ils peuvent, tout comme le faisait VULCAIN, vendre leurs réalisations aux gens qui en ont besoin".

PRECEPTES:

Rien n'est définitivement perdu, tout se récupère. Rien ne se crée, rien ne se détruit, tout se transforme. Le carburant est aux véhicules ce que la sang est à l'homme.

PATHEON:

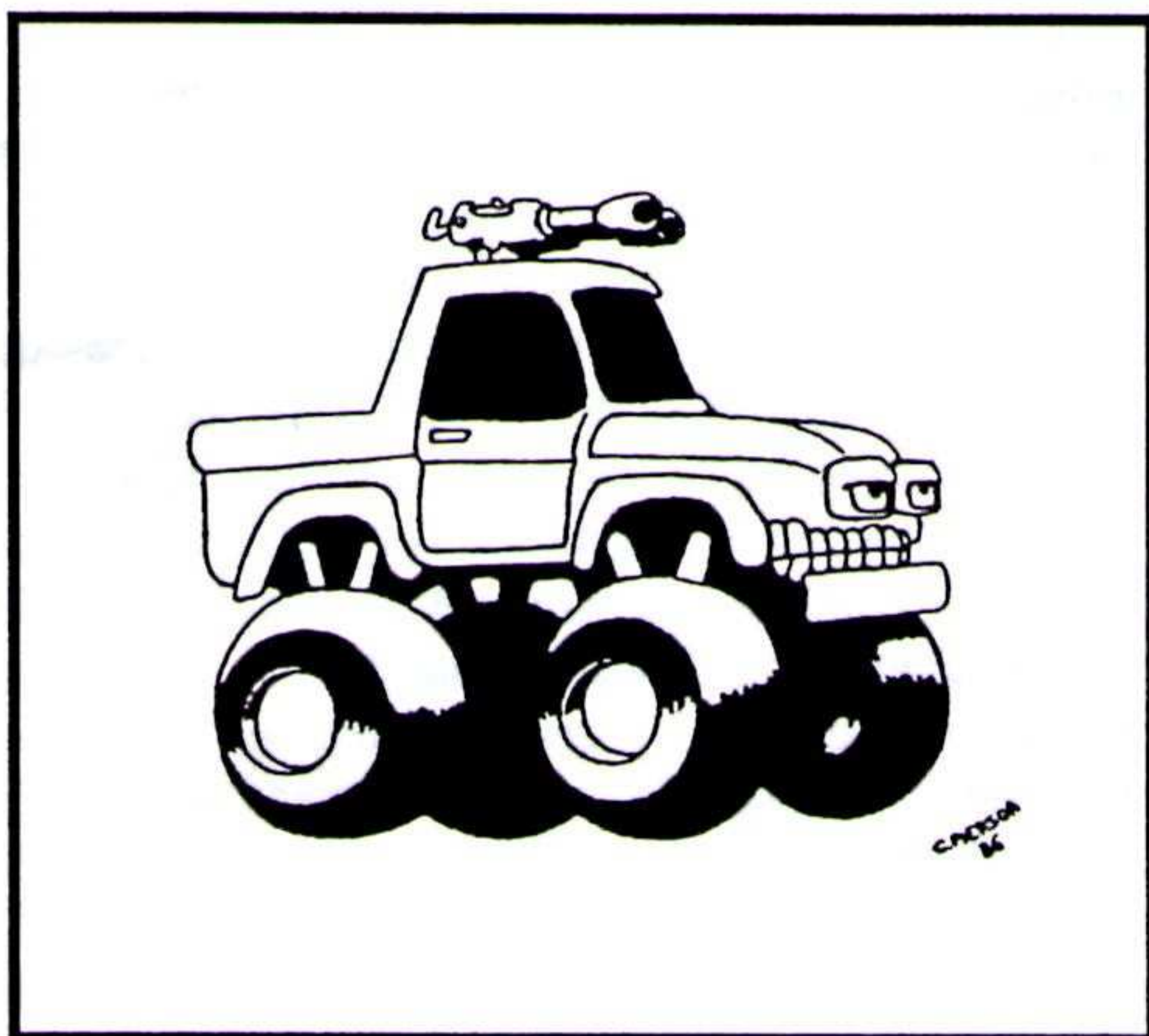
VULCAIN: Le forgeron divin.

Note: Les garagistes sont extrêmement tolérants, aussi reconnaissent ils tous les Dieux quelqu'ils soient. Néanmoins ils n'en vénèrent qu'un seul: VULCAIN.

DESCRIPTION: Les garagistes ne sont pas des plus expansifs pour leur religion, ils en parlent peu, sauf pour jurer, et ils n'ont absolument aucun service religieux, prières ou cérémonies. Pour eux, la meilleure façon de vénérer VULCAIN c'est de bricoler et de vendre leurs créations. Afin d'assurer un maximum de clientèle, ils restent toujours le plus neutre possible et l'on voit souvent des fils du métal marchander le plus simplement du monde avec des garagistes le prix de tel ou tel véhicule. Néanmoins neutralité ne veut pas dire pacifisme, et les garagistes ne dédaignent pas tester leurs véhicules de guerre "pour de vrai".

MUSIQUE: Tous les groupes rock au son "HI-TECH" comme par exemple JUDAS PRIEST lors de l'album "TURBO".

FOURMIS: Les fourmis sont les dieux du MONT-BLANC descendus sur terre afin de pouvoir se procurer des armes et des véhicules chez les disciples de VULCAIN. Malheureusement ils ont réussi à percer le secret de la métallurgie et ils n'ont désormais plus besoin des services des adorateurs du dieu banni.



LES HELL'S ANGELS

CITATION: "He rides a road that don't have no end, an open highway without any bends, tramp and his stallion alone in a dream, proud in this colours as the chromium gleams. On iron horse he flies, on iron horse he gladly dies. Iron horse his wife, iron horse his life. One day, one day, they'll go for the sun, together they'll fly on the eternal run, wasted forever on speed bykes and booze. Yeah, us and the brothers we're all born to lose."

HISTOIRE: Depuis le passage de la comète de HARLEY, c'est notre TRIUMPH; plus de flics pour nous empêcher de rouler comme on veut et à la vitesse qu'on veut, plus de péages sur les autoroutes,

plus de pompistes pour nous faire payer l'essence, et (presque) plus de connards d'automobilistes pour nous faire chier sur nos routes. Désormais, nous, les hell's angels, sommes les maîtres de la route, le monde est vraiment devenu l'enfer: des routes désertes, de la bière, de l'essence et des filles à volonté.

PRECEPTES:

Un hell's angel sans bière est comme une Harley sans essence.

A part la moto, l'alcool et les gonzesses, il n'y a rien d'intéressant au monde.

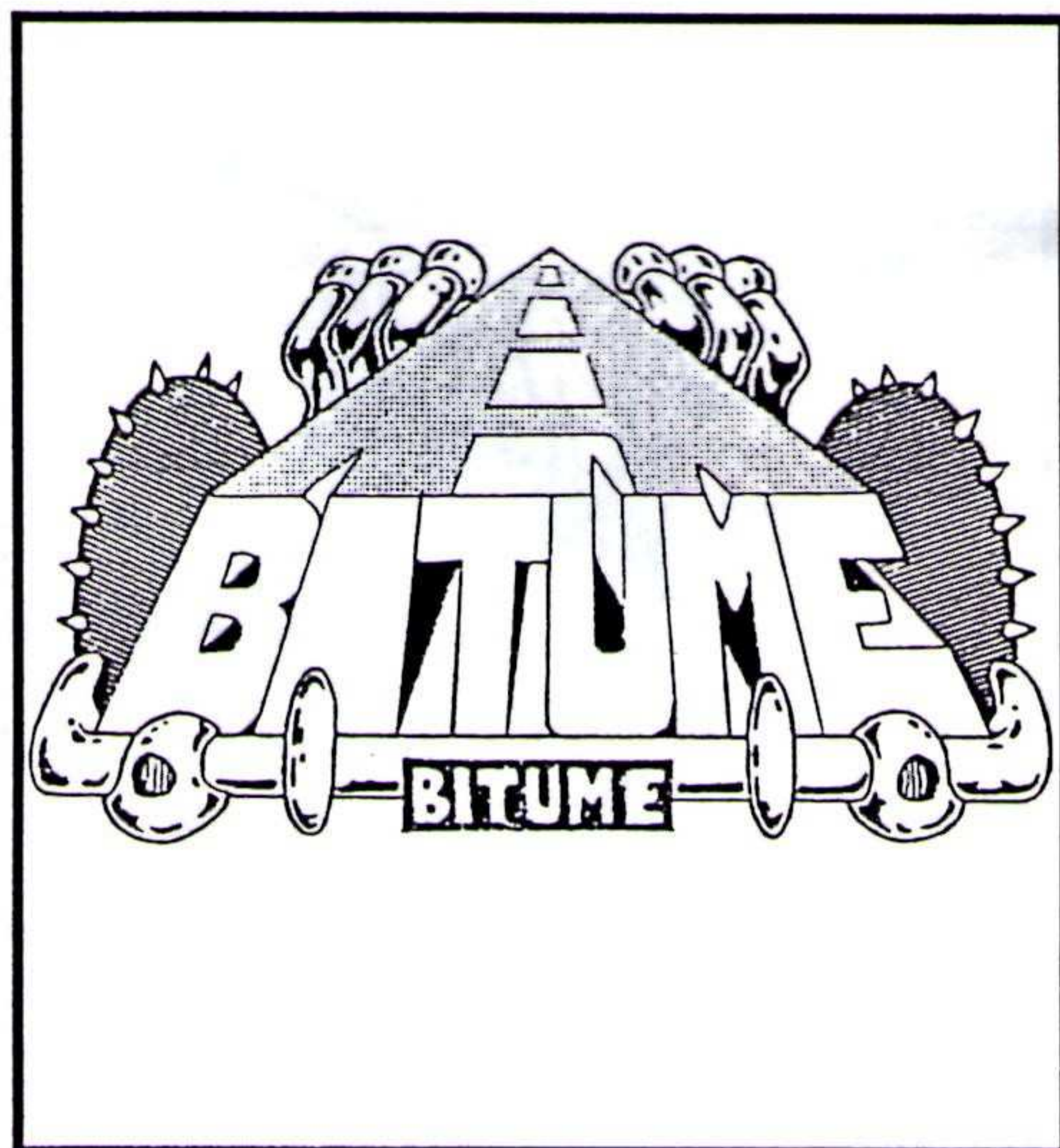
PANTHEON:

Chaque hell's angel considère sa moto comme ce qu'il y a de plus précieux au monde.

DESCRIPTION: Tout ce qui intéresse un hell's angel, c'est sa moto, sa bière et sa gonzesse (dans l'ordre de préférence). Il passe son temps à rouler en meute ou à se bourrer la gueule (voir les deux en même temps), le monde peut s'écrouler, il s'en balance. Néanmoins sous des airs de clochards cloutés, il cache un caractère de cochon: il ne supporte pas qu'on l'insulte ou qu'on le dérange sur la route car il s'y croit le seigneur et malheur à celui qui ne se range pas sur la bas coté pour laisser passer une meute de hell's angels. En fait, les hell's angels n'ont pas de religion à proprement parler, juste une "way of life".

MUSIQUE: Principalement du sudiste (MOLLY HATCHET ou LYNRYD SKYNYRD) mais aussi les premiers Motorhead (spécialement la chanson "Iron horse").

FOURMIS: Les hell's angels se foutent complètement des fourmis (comme des autres survivants d'ailleurs) tant que celles-ci les laissent tranquilles.



LES JUSTICIERS

Tout comme les skins et comme certains yankees, les justiciers pratiquent le culte de la personnalité. Ils vénèrent un policier ou justicier célèbre qu'ils considèrent comme un Dieu et dont leur "justice" est inspirée. Chaque groupe de justiciers a donc une justice différente et une définition du criminel également différente. Citons comme exemples de Dieu: Judge DREDD, STARKY et HUTCH, SPACE CRUSADER, COLUMBO, LUCKY LUKE, MAC CARTHY, TINTIN, Mr REAUX, KOJAK, PASQUA, HARRY CALAHAN etc...

CITATION: "Go ahead ! Make my day ! (Devise du grand CALAHAN)

Exemple de culte justicier: LES FILS DE DREDD.

CITATION: "Break the law and we'll break you ! Believe it !" (The LAW volume 976)

HISTOIRE: Ces salopards d'EAST MEG II, refaisant la même erreur que feu MAD DOG, nous ont envoyés un TAD (Total Anihilation Device) gigantesque. Les lasers de défense de MEGA CITY ONE n'ont mystérieusement pas fonctionnés, sans doute à cause d'un sabotage à la DALOK. Toujours est-il que MEGA CITY ONE n'est plus que ruines et désolations où errent les punks et autres vermines. Heureusement que le nouveau chief JUDGE, le juge HAINE a rassemblé les derniers représentants de la loi afin de purger MEGA CITY ONE pour que la statue du jugement puisse à nouveau s'élever fièrement.

PRECEPTES:

No one escape the law, and we are the law.
You can run but you can't hide CREEP !

PANTHEON:

La LOI: Sans loi, c'est le chaos.

DESCRIPTION: Les fils de DREDD sont une vaste tribu de justiciers placés sous les ordres de CHIEF JUDGE HAINE. Celui-ci entretient l'illusion qu'il est le remplaçant de Mc GRUDER et qu'il est donc le maître de MC1. Les JUDGES passent leur temps à chasser les contrevenants et à les juger sur place. Ils appliquent sans pitié une loi de fer que personne ne connaît (Ils rallument les feux rouges avec des groupes électrogènes et arrêtent tous ceux qui les grillent). Leur loi ne comprend qu'une sentence: La mort. Ils s'entendent très bien avec les conservateurs qu'ils considèrent comme les survivants de MC1. Ils ont une haine très prononcée pour les punks qu'ils interpellent souvent afin de procéder à des contrôles d'identités, malheureusement pour eux, les punks ignorent l'usage de la carte d'identité. Ils sont puissamment armés et surtout en armes à feu.

MUSIQUE: Quelques chansons de groupes célèbres: ANTHRAX "I am the law" ou JUDAS PRIEST "Defender of the faith".

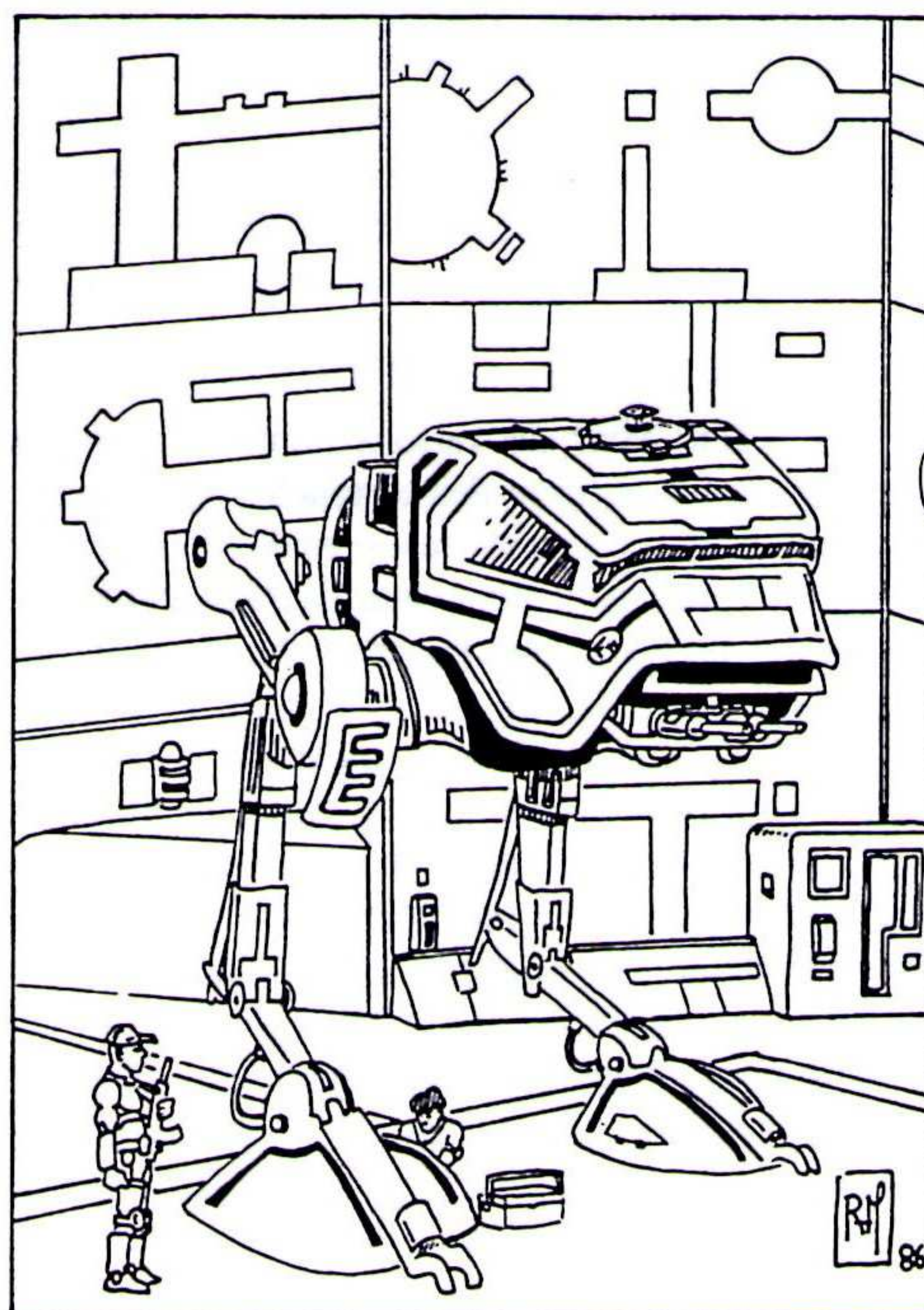
FOURMIS: Les fourmis sont les rescapées des cités sov. et doivent être impitoyablement jugées.



LES MERCENAIRES

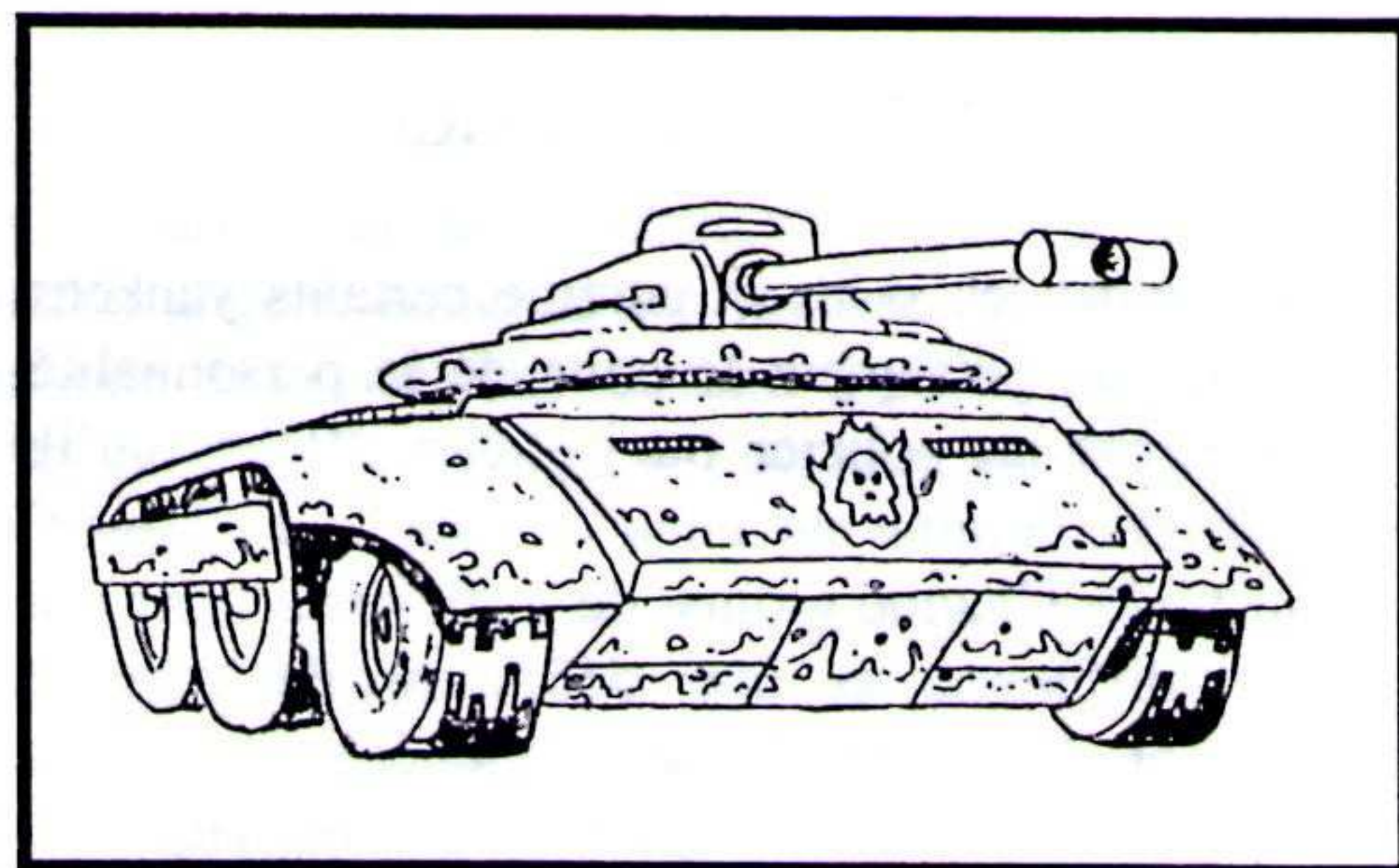
CITATION: "On ne rompt jamais un contrat. Jamais ! Ta survie en dépend. Il te faudra toujours aller jusqu'au bout ! TOUJOURS !! (Les bons conseils d'oncle WEBLEY).

Les mercenaires sont bien trop matérialistes et bien trop intéressés par leur paye pour s'intéresser aux dieux. Ils croient en peu de choses: leurs véhicules et leurs armes.



Et pour finir, voici la définition officielle des dieux, déesses et divinités pour les fourmis:

DIEU (sens propre): Superstition grossière de l'animal "homo sapiens" comblant commodément toutes les lacunes de son savoir par l'existence d'un être invisible et parfait, omniscient, omnipotent, éternel, créateur et maître de toutes choses. (familier) On appelle dieu un personnage ridicule et ignorant qui prend un air capable.



BITUME - NOTES DU CREATEUR

Le chapitre qui suit est destiné aux maîtres de jeux de Bitume qui ont des problèmes avec les règles ou avec le monde. Si quelque-chose vous semble bizarre n'hésitez pas à consulter les descriptions qui suivent:

Arbalète: Les joueurs veulent souvent mettre en place un carreau dans leur arme avant même qu'il y est un risque de conflit. On peut estimer que c'est possible mais pas sans dangers. J'utilise quant à moi cette règle: si un personnage qui possède une arbalète chargée chute il y a 10% de chance que le carreaux parte tout seul et qu'il touche le personnage ou un de ses amis.

Armement: Toutes les armes de Bitume sont à 80% post-apocalyptiques et donc reconstruites après la catastrophe, il n'est donc pas rare de voir des objets communs transformés en armes. On peut citer pour mémoire le panneau de STOP ou le couvercle de poubelle utilisé comme bouclier ou le parc-mètre servant de masse d'arme. Tout ceci peut expliquer pourquoi certaines armes semblent lourdes (FM) et que certaines ne causent pas beaucoup de dommages (Epée).

Armes à feu: Pour les raisons données ci-dessus, les armes à feu utilisent des cartouches refabriquées ou ayant passées de nombreuses années à l'extérieur. 10% des balles sont donc inutilisables et peuvent causer des problèmes au personnage qui les utilise.

Armes de jet: Il est étrange qu'un boomerang ou qu'une fléchette puisse toucher, lors d'une poursuite à plus de 100 kph, la voiture se trouvant juste devant celle du tireur. Tenez en compte si vous voulez mais, personnellement je préfère garder ce genre de paradoxe physique, car il ajoute un peu de fun aux combats et c'est le principal.

Charge: Un bon conseil: n'en tenez pas compte ! A moins que les personnages ne souhaitent transporter tout ce qu'ils trouvent dans une aventure, ils n'atteindront que rarement leur seuil de charge. Vous pouvez calculer le poids porté entre chaque aventure mais pas durant le jeu.

Combat: Pour réussir un combat de Bitume, il faut absolument que tout se déroule le plus rapidement possible. Mais encore faut-il que le maître de jeu (et les joueurs) connaissent sur le bout des doigts les procédures de résolutions des coups qui ne sont tout de même pas très compliquées. Il faut noter que le système de localisation sur les PNJM (page 34 des règles) facilite grandement la résolution des combats.

Consommation: N'oubliez pas qu'en ce qui concerne la consommation la célèbre citation "Avec tout ce que tu renverse, on pourrait ouvrir une station service" et que les moteurs usagés de Bitume consomment vraiment beaucoup. C'est normal, après 20 ans passés au grand air, les engins motorisés sont très peu fiables.

Contenance des réservoirs: Il peut sembler bizarre qu'un réservoir de camion ait la même contenance qu'un réservoir de moto, et que le camion consomme autant que le deux-roues. Si vous souhaitez rendre le jeu plus "fin" sur ce point de vue, vous pouvez utiliser un multiplicateur (valable à la fois pour la contenance et la consommation), en prenant pour base (fois 1) le réservoir d'une voiture normale.

Défauts: Les défauts qui rapportent des points au personnage sont des tares très visibles pour son entourage et il ne risque pas de survivre s'il en possède plus de deux. N'oubliez pas qu'un défaut qui n'handicape pas un personnage ne rapporte pas de points !

Faune: N'oubliez pas, pour faire varier vos parties, que la faune présente dans une région correspond au climat ambiant. Vous pouvez donc placer un lion ou un crocodile en plein massif central et des phoques ou des ours blancs aux abords de Strasbourg.

Flore: La plupart des films post-apocalyptiques se passent dans le désert. Ce n'est pas du tout le cas de Bitume. On peut même dire que, en moyenne, la végétation a vite repris le dessus en quelques années. C'est donc dans une ambiance souvent champêtre que les personnages devront combattre. La seule exception reste le Sud de la France.

Lecture: La plupart des personnages de Bitume (oserait-on dire 95%) ne savent pas lire et écrire. Il faut donc prendre l'habitude de ne pas lire les panneaux et textes divers rencontrés dans une aventure. C'est seulement si un personnage vous le demande (et s'il possède ce talent) que vous devrez lui lire le texte. D'un autre côté, gardez bien en tête qu'une tribu voulant avertir une autre de quelque chose (du style: Ici commence le territoire du Club Dorothée) ne l'écrira pas, elle utilisera des signes compréhensibles pour tout le monde (dans l'exemple donné ci-dessus on peut imaginer un pile de cranes surplombée d'une figurine de Bio-Man).

Poison: Les personnages de Bitume, très résistants, sont immunisés aux maladies et aux poisons NATURELS. Un virus chimique ou un poison créé par les fourmis peut les affecter aussi bien qu'un autre. Notez aussi que les animaux possèdent les mêmes capacités que les personnages et que les animaux venimeux ont développés une nouvelle façon de se défendre ou de chasser.

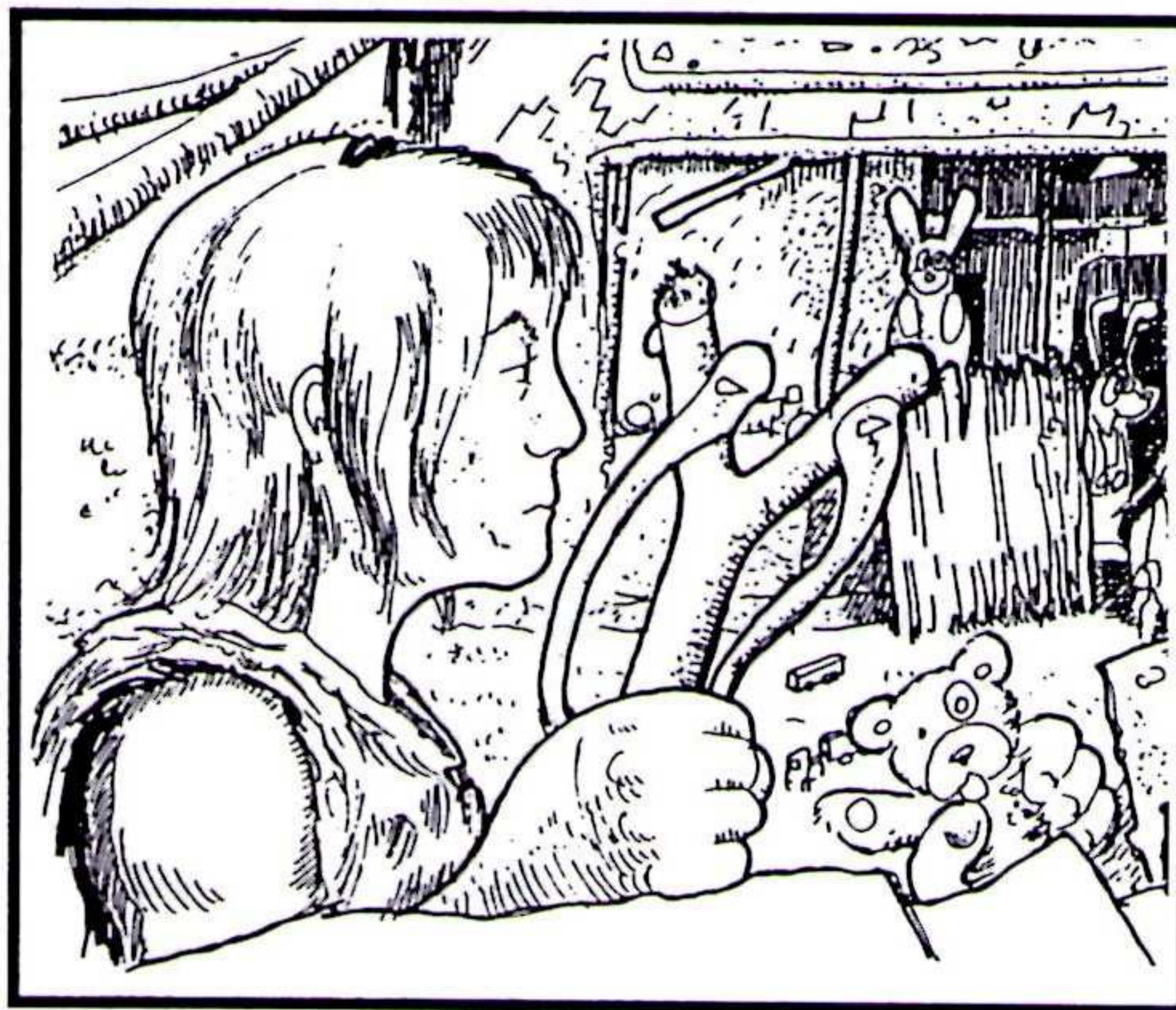
Prestige: Quand il se trouve dans sa tribu, n'oubliez pas de bien faire réagir les autres membres selon le prestige du personnage. Un prestige bas entraînera des injures ou du mépris de la part de ses collègues et des corvées de la part du chef. Avec un haut prestige le personnage se verra offrir des cadeaux, une place moins risquée auprès du chef ou bien un membre du sexe opposé s'intéressera tout d'un coup au personnage. C'est ça la classe.

Résistance des véhicules: Peut-être vous est-il déjà arrivé, dans Bitume, de voir votre réservoir percé par une flèche ou une arme rendue inutilisable avec un seul coup d'épée. Ne perdez pas de vue que TOUS les accessoires technologiques de Bitume sont bricolés. Il n'est en effet pas très difficile de crever un réservoir d'essence construit avec une vieille gourde en plastique.

Talents: Les talents de base des personnages sont souvent situés au-dessus de la moyenne. Le système de jeu utilisant de nombreux modificateurs (souvent des malus) il faut relativiser ses hauts pourcentages. On peut estimer que 75% représente un score honorable et que 100% représente un bon niveau.

Talents spéciaux: Certains talents spéciaux (camouflage, flatterie, grimpé) permettent de réussir des actions souvent réalisables par n'importe qui. Quand vous souhaitez résoudre une situation dans ce genre, n'hésitez pas à avantager un personnage possédant le talent spécial qui correspond et pas seulement avec le bonus à l'action (Un personnage ayant le talent spécial "Grimpé" pourra, par exemple, évaluer le danger d'une escalade avant de la tenter).

Troc: N'oubliez pas, quand vous maîtrisez une partie, de bien jouer les moments où les personnages tentent d'obtenir les objets ou services qu'il désirent en troquant leur propre matériel. Interdisez leur de consulter les règles durant ces tractations pour éviter qu'ils ne calculent trop justement leurs gains (ou leurs pertes).



LA DERNIERE BALLE

Plus que trente deux survivants. Ce matin, huit frères étaient tombés, comme d'habitude, sous les balles des hommes en rouge. Mais cette fois c'est du solide. Big Benoit, l'éclaireur, a repéré ce truc hier soir, à la tombée de la nuit. C'est une sorte de bâtisse, à flanc de colline, barricadée sûrement depuis le passage de la comète de Harley, couverte de végétations grimpantes, presque impossible à atteindre à l'aide de leurs satanées machines sur coussin d'air. Tout le monde s'y est mis, même Kid, le médecin qui n'a pourtant pas l'habitude de travailler durement. Il est presque au chômage: les balles de ces enculés ne font pas souvent de blessés. Du gros calibre, pour sur ! Dans dix minutes, comme chaque heure ils vont donner l'assaut, et quelques frères vont tomber à nouveau. Sale façon de mourir pour un hell's, même pas sur la route...

Huit heure du soir. Déjà quatre jours que nous sommes là. Mon dernier frère est tombé il y a un quart d'heure. On a un peu repris courage quand Kid a reçu un message avec sa boîte qui parle: Des potes à nous, les Gypsis-Jokers, mais il ne viendront plus maintenant. De toute façon c'était perdu. J'ai quand même pas envie de mourir comme un rat, au fond de ce trou.

Il se dirigea vers les sacoches de sa Harley. Il en sorti l'objet, une relique qu'il gardait pour le dernier jour. Il monta l'escalier qui donnait sur la terrasse, prêt à mourir comme un vrai hell's. Il déboucha la canette de bière trois secondes avant que la balle de 12.7, tirée par le Sniper B-21, ne le toucha en pleine tête.

QUESTION DE PRESTIGE

Une chose a toujours gêné les joueurs de Bitume: Le célèbre "Mission réussie, gain de 10 à 500 points de prestige". Ce n'est pas la paresse, mais la place qui m'a incité à laisser ce point vague malgré son importance primordiale dans toute bonne campagne. Vous trouverez donc ci-dessous les moyens de gagner du prestige selon votre tribu. D'abord une petite clarification: Meurtre (dans le tableau des règles du jeu) veut dire: tuer un personnage de sa tribu, même chose pour "sauver une vie". Note: Les valeurs données dans le tableau ci-dessous sont des modificateurs au prestige du personnage.

Les fils du métal

Valeur du véhicule possédé:

Pas de véhicule	-100
Moins de 3000	-50
entre 3001 et 7000	-25
Entre 7001 et 150000	+00
Entre 150001 et 200000	+25
Plus de 200001	+50
Tuer un être humain	+5
Tuer un membre de sa tribu	+0

Les garagistes

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

Les justiciers

Chaque contrevenant livré aux autorités	+10
Chaque contrevenant tué	+5
Chaque victime secourue	+10

Les fermiers

Chaque tête de bétail possédée	+10
Chaque hectare cultivé	+25

Les guérisseurs

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

Les enfants

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

La confrérie du serpent

Détruire une moto	+10
Détruire une voiture	+25
Détruire un camion	
(ou un gros véhicule)	+50
Posséder un lance-flamme (chargé)	+20

Les hell's angels

Etre le plus gros buveur de la tribu	+10
Posséder une Harley-Davidson	+25
Posséder une Triumph	+10
Posséder la moto	
la plus rapide de la tribu	+25

Les skinheads

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

Les indiens

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

Les amazones

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

Les marchands

Don	x2
Vol	-(x2)

Les vikings

Chaque esclave possédé	+5
Posséder un drakkar	+100

Les mercenaires

Chaque mission réussie	+200
------------------------	------

Les yankees

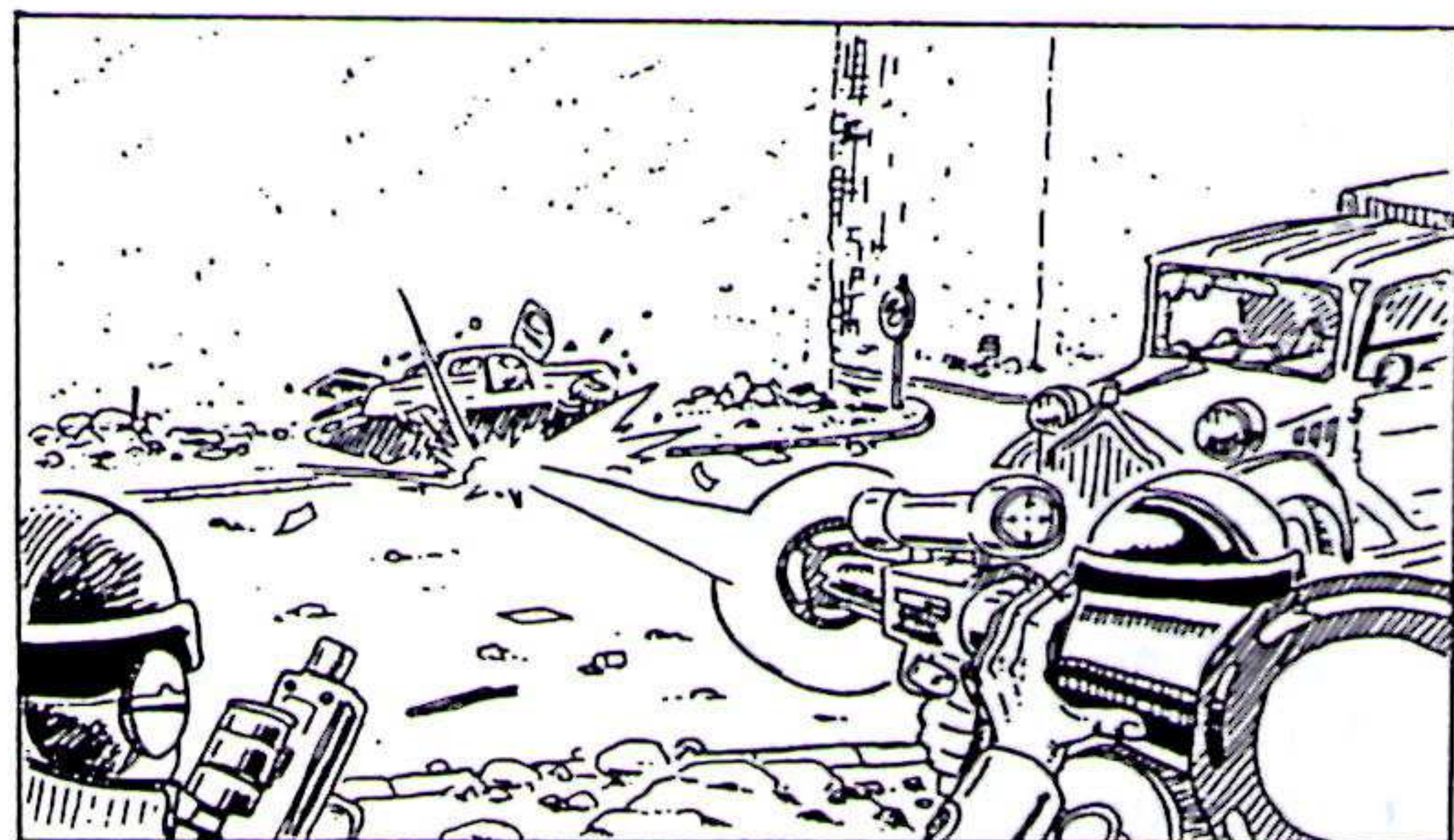
Chaque homme recruté	
par le personnage	+10
Don	x2

Les punks

Chaque acte "DESTROY" +25
Chaque kilo d'explosif possédé +10

Les conservateurs

Etre responsable d'une "institution" (école, église)
+100



UN SACRE COUP DE BOL

90 kph sur un chemin de terre, c'est une moyenne pas facile à tenir; D'autant plus que les trois zozos derrière lui en veulent à mort apparemment. Heureusement le co-pilote est un as, un fin tireur. Tiens, la preuve, il vient d'en moucher un en pleine tête. Comme ça, d'un coup d'arbalète, avec les nids de poules qui constellent la route il faut être drôlement fort. A présent les voilà qui essaient de doubler. Avec leurs motos sans armes ni armures, ils n'ont pas de mal à aller plus vite qu'eux.

Ils ont chacun sorti une arme. Celui de gauche, de mon côté a un canon-scié et celui de droite un .44 Magnum. Pas de problèmes, j'écrase le frein comme l'aurait fait Max et Tito, mon co-pilote décoche un trait sur l'heureux possesseur du .44. Résultat des courses: Celui de droite part en vol-plané, tapissant le sable de son sang et de ses tripes. Celui de gauche est bien devant maintenant. Il ne reste plus qu'à lui rentrer dedans par l'arrière. Moto contre voiture les dés sont toujours pipés pour l'un des deux, et j'ai la chance d'être dans la voiture. Quelques secondes avant le choc qui réduit définitivement l'espérance de vie du motard, un grain de sable vient se loger dans cette superbe mécanique parfaitement huilée. Le motard se retourne et tire avec son canon-scié.

Ma jambe se volatilise littéralement sous l'impact des dizaines de fragments. Le pied, celui qui appuyait sur la pédale d'accélérateur tombe, inerte au fond de la voiture. Cette dernière part légèrement en embardée et s'arrête finalement dans un nuage de poussière. "Il avait pas de bol ce motard, il aurait au moins pu toucher un endroit vital" dis-je en débarrassant mon moignon de jambe de la prothèse maintenant détruite et inutile. "C'est quelquefois cool d'être cul-de-jatte".

PERSONNAGES CELEBRES

URSULE GLIKOU

Fabien Deleval

FO:5	PV:20	REP:55
AG:4	SE:5	MAR:20
RA:5	CH:15	SED:35
IN:5		SAU:80
EN:5	PP:200	PRE:60
PR:10		DIS:87
BE:2	COM:45	MEC:50
PE:7	TIR:115	RES:60
Gaucher	LAN:75	CON:75

Défaut(s): Naïf, Ailurophobe.

Talents spéciaux: Spécialisation en revolver et combat urbain.

But: Collectionneur de K7 de Rap.

Equipement: Chaussures de rap usées, ghetto-blaster avec revolver incorporé, 7 K7 dont 5 de rap, jean's gris, veste en cuir, bonnet de laine d'éboueur rayé jaune et vert avec pompom, 46 balles, talkie-walkie et deux grenades offensives.

Histoire: Grand amateur de rap devant l'éternel, Ursule est bien entendu un yankee. Il aime voyager et collectionne activement les cassettes de sa musique préférée. Il haït les fourmis qui (croit-il) détruisent ses enregistrements et croit encore que l'on peut faire marcher les véhicules avec des jambons fumés. Il est surnommé par ses compagnons de route "Docteur Rock".

STESSEN TIGERSTRASS

Guillaume Rousseau

FO:10	PV:44	REP:60
AG:8	SE:12	MAR:05
RA:6	CH:30	SED:05
IN:4		SAU:80
EN:10	PP:1400	PRE:50
PR:5		DIS:60
BE:0	COM:123	MEC:60
PE:4	TIR:45	RES:100
Droitier	LAN:75	CON:100

Défaut(s): Alcoolique, désagréable et cicatrice.

Talents spéciaux: Résistant, combat sans armes (+40%), spécialisation en masse d'arme, résistance à l'alcool (+40%) et conduite sportive.

But: Voyageur.

Equipement: Masse d'arme, poing US, épée à deux mains, pistolet (sans cartouches), Fusil-mitrailleur avec lance-grenade, 18 chargeurs, 30 grenades offensives, ceinture style "cartouchière", matraque, un jambon fumé, deux jerricans de 40 litres d'essence, une bouteille d'éther, un briquet, 5 bouteilles d'un litre de bière, dix boîtes de conserve, un gilet pare-balles (fourmi), jean's, bottes allemandes, blouson en cuir et moto (réservoir rempli).

Histoire: Le problème avec Stessen c'est que l'on ne sait pas s'il reste un hell's sous le tas de matériel. Non, sans rire, la plupart du matos est accroché sur sa moto: Une authentique Harley Davidson "low-rider". Il reste l'archétype du hell's de base, l'humour en moins.

Harley Davidson "low-rider"

Type: Moto Acc/Vit:+15/180

Man:+20% Armure:2

Espaces pris:8

Accessoires: Phares, cargo et 4 suppléments au moteur.

THOR-HERO

Mathias Twardoski

FO:10	PV:40	REP:50
AG:7	SE:11	MAR:05
RA:9	CH:28.5	SED:05
IN:5		SAU:100
EN:9	PP:800	PRE:55
PR:10		DIS:85
BE:2	COM:100	MEC:95
PE:5	TIR:100	RES:95
Droitier	LAN:100	CON:97

Défaut(s): Alcoolique, désagréable, impulsif, code d'honneur "ne jamais conduire autre chose qu'un tracteur de semi-remorque" et obsédé sexuel.

Talents spéciaux: Résistant. spécialisation en fléau, lire et écrire.

But: Vengeur (contre ceux qui ont détruit le drakkar de son père).

Equipement: Fléau, pavois, casque à corne, manteau de fourrure, bottes en cuir, pantalon en tissus avec protection en acier au bas ventre, 3 javelines, une grenade offensive et une griffe de combat sur la main gauche.

Histoire: Venant des lointains royaumes vikings, THOR-HERO parcourt la France en quête d'aventures et d'indices à propos des meurtriers de son père, dans la grande tradition des feuilletons américains.

LONE SKYFECK "Mercedes Benz"

Olivier Zamora

FO:7	PV:20	REP:55
AG:7	SE:5	MAR:75
RA:6	CH:18	SED:70
IN:5		SAU:55
EN:5	PP:7050	PRE:60
PR:4		DIS:60
BE:0	COM:70	MEC:70
PE:6	TIR:64	RES:60
Droitier	LAN:55	CON:50

Défaut(s): Impuissant.

Talents spéciaux: Combat à mains nues (+28%) et spécialisation à l'épée.

But: Collectionneur d'insignes de voitures.

Equipement: Epée, griffe de combat, arbalète à main, 19 carreaux, nourriture déshydratée, papier, crayon, sac à dos, miroir, lampe électrique, combinaison en cuir clouté, baskets, gants en cuir, 4 mètres de corde, 2 jerricans de 20 litres (vide), un PM, un chargeur, un fusil de chasse, 5 cartouches, une arbalète, 9 carreaux, un trèfle à quatre feuilles, un fléau, un revolver sans balles, un van (réservoir rempli) et trois insignes (Ford, Peugeot et Fergusson).

Histoire: Compagnon de route du célèbre Shaman, ce garagiste débonnaire est toujours en pleine forme. Il fouine un peu partout où on peut trouver des carcasses de voiture. Il se trouve, aux dernières nouvelles, à la frontière entre la France et la Suisse.

Type: Van Acc/Vit:+5/120

Man:-20% Armure:3

Espaces pris:17

Accessoires: 4 suppléments au moteur et 5 sièges de passagers.

LE SHAMAN

Eric Bouchaud

FO:2	PV:12	REP:75
AG:6	SE:3	MAR:45
RA:3	CH:8	SED:25
IN:9		SAU:75
EN:3	PP:23000	PRE:75
PR:9		DIS:85
BE:3	COM:40	MEC:60
PE:6	TIR:75	RES:25
Droitier	LAN:55	CON:60

Défaut(s): Vieux (36 ans).

Talents spéciaux: Histoire et esquive (18%).

But: Altruiste



Equipement: Bâton magique (fusil camouflé), 6 cartouches, trousse de soins, trois boites de conserve, paire de jumelles, miroir, baskets et combinaison en tissus.

Histoire: Célèbre dans toute la France, Le shaman est réputé pour les nombreux livres qu'il a écrit et que certains ont imprimés plus ou moins précisément. Son oeuvre la plus lue est "Histoire des temps barbares" qui décrit la plupart des peuples qu'il a rencontré.

ARIAN SEKUTOR

Fabien Deleval

FO:7	PV:36	REP:35
AG:6	SE:9	MAR:05
RA:10	CH:24	SED:05
IN:3		SAU:65
EN:9	PP:500	PRE:70
PR:7		DIS:40
BE:2	COM:68	MEC:65
PE:8	TIR:75	RES:75
Gaucher	LAN:65	CON:70

Défaut(s): Misogyne, aversion envers les animaux, désagréable et avare.

Talents spéciaux: Tir rapide et spécialisation en arbalète fixe, chance et combat sans armes (+28%).

But: Violent.

Equipement: Arbalète fixe, cran d'arrêt, casque en acier, gants en acier, gilet clouté, bottes allemandes, combinaison en cuir, menottes, exemplaire de "Mein Kampf", revolver, 10 cartouches et fil à couper le beurre.

Histoire: Raciste, violent, bête et méchant, Arian Sekutor est le parfait exemple de skinhead. Un seul problème: Il possède un instinct presque animal dans les situations de combat. Il est mort (Eh oui) avec Discosmasher lors d'une attaque contre un rassemblement de fils du métal (les loups se mordent entre eux). Sa mort reste d'ailleurs le fait le plus étrange de sa courte vie, et il se peut qu'il traîne quelque part, en attendant de se refaire une santé et en rêvant de l'apogée d'un improbable Reich millénaire.

DISCOSMASHER

Crapaud

FO:10	PV:20	REP:35
AG:8	SE:5	MAR:43
RA:8	CH:22.5	SED:05
IN:1		SAU:85
EN:5	PP:2500	PRE:80
PR:9		DIS:58
BE:2	COM:95	MEC:50
PE:6	TIR:75	RES:25
Droitier	LAN:95	CON:90

Défaut(s): Tueur psychopathe, démophile, maniaque et misogyne.

Talents spéciaux: Combat motorisé, combat urbain, conduite spécialisée en moto, maître d'arme et spécialisation en Katana (épée à deux mains).

But: Violent.

Equipement: Trois grenades, jean's, T-shirt, moto, épée à deux mains, revolver sans cartouches, masque en acier (style Humungus), une boite de conserve, 5 canettes de bière, combinaison en cuir clouté, talkie-walkie, cuirasse en acier (abdomen et thorax), FM (fourmi) avec lance-grenades et viseur I.R., 9 chargeurs et 4 grenades défensives.

Histoire: Camarade de jeu d'Arian Sekutor, Discosmasher est un sympathique fils du métal comme on en fait pas (ou plus). Il est d'ailleurs mort avec Arian Sekutor lors d'une attaque suicide (leur passe-temps favori).

Type: Moto Acc:Vit:+20/165
Man:+20% Armure:0
Espaces pris:2
Accessoires: 2 suppléments au moteur.

RONIE VAN ZANT

Mathias Twardoski

FO:8	PV:28	REP:10
AG:4	SE:7	MAR:05
RA:10	CH:22.5	SED:10
IN:1		SAU:80
EN:7	PP:260	PRE:25
PR:8		DIS:05
BE:0	COM:70	MEC:55
PE:1	TIR:70	RES:75
Droitier	LAN:80	CON:135

Défaut(s): Impulsif, dandy, cicatrice (bouche complètement morflée, défaut d'élocution).

Talents spéciaux: Spécialisation et tir rapide en nunchaks, conduite spécialisée en voiture normale et manufacture de vêtements (45%).

But: Fou de vitesse.

Equipement: 2 nunchaks, lance-grenade, 2 grenades offensives, une grenade défensive, sac de couchage, paire de jumelles, arbalète fixe, 20 carreaux, un briquet, miroir de poche, tuyau, canon-scié, 2 cartouches, deux revolvers chargés, bottes de moto avec plumes, pantalon en cuir et fourrure blanche, coquille cloutée, perfecto avec franges en queues de chat, pantalon en fourrure multicolore, gant clouté, gilet pare-balle (fourmi).

Histoire: Ami de longue date d'Ursule Glikou, il le martyrise toujours un peu mais ne peut se passer de la musique de ce dernier (surtout les morceaux "hard" des beastie-boys). Il ne possède plus de véhicule pour le moment mais sa puissance de feu incitera sûrement un voyageur altruiste à lui céder la sienne.

NOUVELLES ARMES

Toutes les armes ci-dessous ont été fabriquées avec le système de paramétrage d'armes paru dans le scénario "sur la piste des drakkars". Elles vous serviront à apprendre à créer des armes "spéciales" pour récompenser ou étonner vos joueurs.

Nom	Prec.	Dom.	Portées	CDF	Po.	Pr.	Ma.	M.
C.A.W.	+05%	2D6+3R	15/30	1	6650	23850	2	30
Arbalète surprise	+05%	D6+3	50/100	1/4	4940	7630	2	1
	+00%	4D6E2	04/08	1			2	1
Lance-flamme pistolet	-10%	3D6+4E3	05/10	1/2	4500	18900	2	3
Epée à trois mains	-10%	D6+4	-	-	4200	510	2	-
Mini P.M.	+10%	D6R	45/90	1	4725	7150	1.2	30
Poing U.S. garrot	-	-	-	-	600	310	1	-
	+05%	D6-3	-	-			2	-
Lampe explosive	+10%	4D6E2	07/15	1	2185	875	1	-
Grenade "holocauste"	+00%	7D6+3E20	04/08	1	1705	930	1	-
Baliste lourde	-10%	3D6+1	200/400	1/3	9	36000	-	1
Grand sabre	-05%	D6+2	-	-	1150	390	1.2	-

C.A.W.: Abréviation de Close Assault Weapon. C'est une sorte de fusil à pompe automatique qui tire en rafale. Il sert pour les combats à courte portée et possède une puissance assez impressionnante. Note: Cette arme utilise des munitions anti-personnelles (l'armure est considérée comme étant 1.5 fois celle utilisée pour les autres armes).

Arbalète surprise: Cette arme combinée comprend une arbalète normale et l'équivalent d'un canon-scié à un seul coup (qui peut créer une sacré surprise à un éventuel adversaire).

Lance-flamme pistolet: Cette arme facile à cacher cause des dommages assez importants (bien que moins destructifs que le lance-flamme normal. Sa petite taille rend son utilisation très dangereuse (Le seuil de fragilité est 8/9/0).

Epée à trois mains: Sous ce nom étrange se cache en fait une énorme épée à deux (d'où le nom). Toutefois les dommages causés par cette arme n'ont d'égales que son imprécision.

Mini P.M.: Cette arme est prévue pour tous ceux qui rêvent d'une arme automatique et qui n'ont pas les moyens de l'acquérir. Bien que causant de faibles dommages, l'effet d'une rafale a quand même de grandes chances de mettre hors de combat votre adversaire (à moins qu'il ne possède une arme importante). Le seuil de fragilité de l'arme est 9/0.

Poing US garrot: Cette arme compacte intègre un poing américain et un garrot extensible (comme la montre d'un certain Bond). C'est une arme bon marché, conseillé aux personnages qui ne veulent pas sembler trop armé.

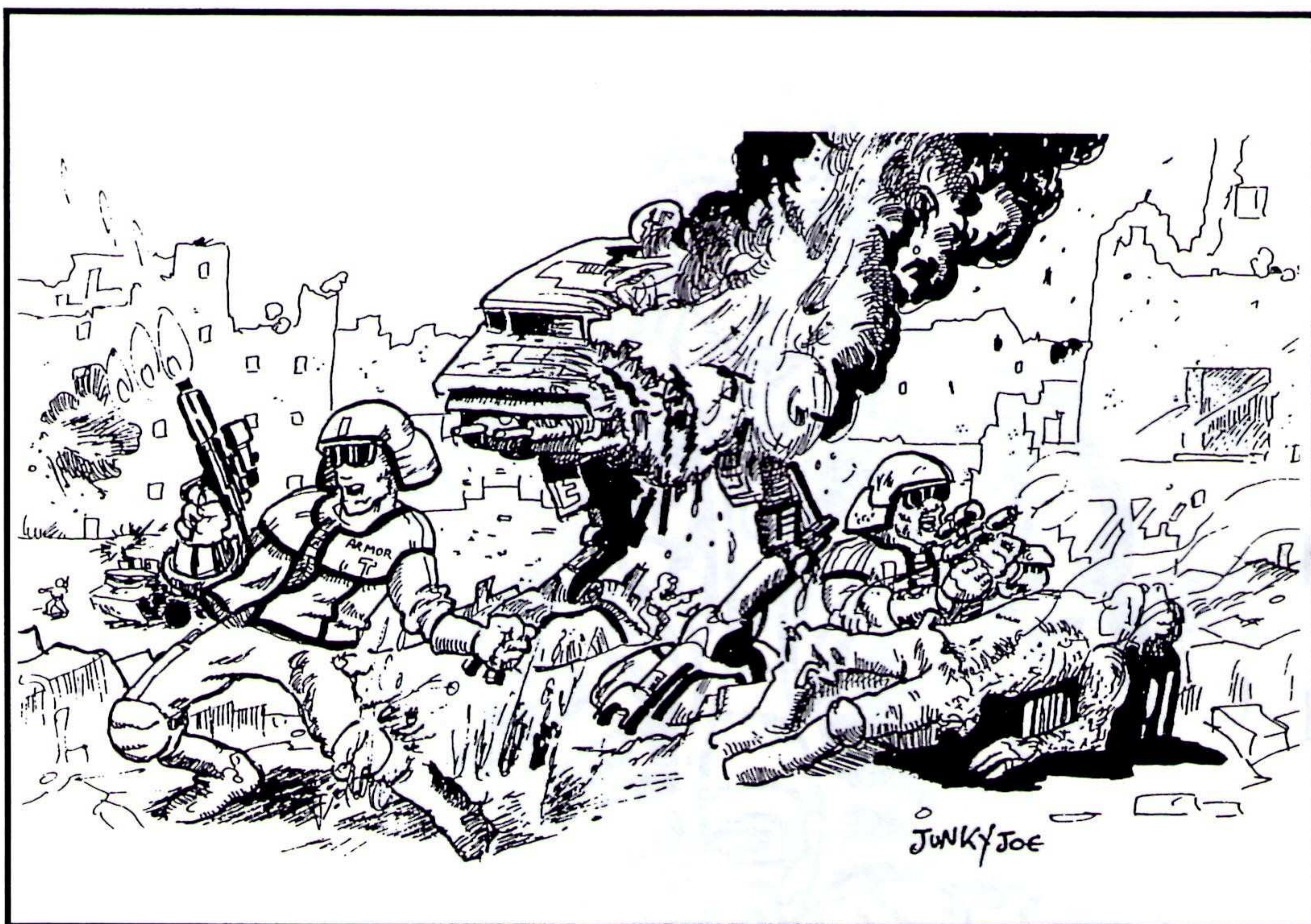
Lampe explosive: En continuant dans le genre "Bond" voici un gadget explosif: la combinaison d'une lampe électrique (qui fonctionne) et d'une grenade offensive. Cette arme amusera petits et grands.

Grenade "holocauste": Cette arme est un véritable régal pour les fils du métal et une fête pour les tueurs psychopathes. Elle est très lourde et il n'est pas conseillé de l'utiliser à la main. Un lance-grenade en fait une arme qui réduira vos problèmes (et surtout vos ennemis) en petits morceaux.

Baliste lourde: Cette arme puissante rejoint le concept de la baliste antique. Elle prend beaucoup de place mais possède un potentiel destructif important. C'est l'arme lourde des tribus d'un faible niveau technologique. Elle est équipée de carreaux anti-armures (Elle ne compte que 2/3 de l'armure rencontrée).

Grand sabre: Et pour terminer, une arme simple, efficace et solide: Le sabre à deux mains. Notez qu'il est assez bien équilibré et peut quand même être utilisé avec une seule main.





CREDITS:

Description des territoires: CROC

Les religions: Mathias Twardoski

Le reste: CROC

Mise en page: CROC

Couverture: Pierson

Dessins: Pierson

Je pense que vous avez entre les mains le supplément ultime de Bitume. Non pas parcequ'il est le meilleur (encore que...) mais parcequ'il n'y aura plus de rajouts de règles à partir de maintenant. Elles sont claires et nettes. Quand elles manquent de précision c'est que le niveau de complexité du jeu ne permet pas une résolution plus fiable (voir à ce sujet les quelques notes classées alphabétiquement). Vous ne trouverez donc maintenant plus que des scénarios pour épancher votre soif de suppléments (ou peut être, si le besoin s'en fait sentir, des descriptions de PNJs, d'armes et/ou de véhicules).

FRANCE 2009

**Aujourd'hui l'anarchie,
demain l'ordre nouveau**

