

CROC PRESENTE:

SCENARIO POUR BITUME N°1

CAMPAGNE

LE



UN SCENARIO DE STEPHANE QUINTREL

CE MODULE EST PREVU POUR 4 à 6 PERSONNAGES DEBUTANTS

LA COMPAGNIE DE L'OMBRE

*To Michelle and Chris who turn my dreams to lead
à Michelle et Chris qui ont transformé mes rêves en plomb*

Effet de nuit

La nuit. La pluie. Un ciel blafard que déchiquette
De flèches et de tours à jour la silhouette
D'une ville gothique éteinte au lointain gris
La plaine. Un gibet plein de pendus rabougris
Secoués par le bec avide des corneilles
Et dansant dans l'air des giques non pareilles,
Tandis que leurs pieds sont la pâture des loups.
Quelques buissons d'épine épars, et quelques houx
Dressant l'horreur de leur feuillage à droite, à gauche,
Sur le fuligineux fouillis d'un fond d'ébauche.
Et puis, autour des trois livides prisonniers
Qui vont pieds nus, un gros de hauts pèruesaniers.
En marche, et leurs fers droits, comme des fers de herse,
Luisent à contresens des lances de l'averse.

Verlaine - Poèmes saturniens

CREDITS:

Scénario: Stéphane QUINTREL
Plans: Stépahen QUINTREL
Dessins: RACHID
Véhicules: CROC

La première partie de ce scénario est déjà parue sous le nom "Les chevaliers de l'apocalypse", aux éditions EFGE.

Je remercie tout particulièrement les joueurs qui ont testés ce scénario, et je cite, dans le désordre:

- Les membres du club de Cessons, il y a bien longtemps
- Guillaume "Staline" ROUSSEAU
- Matthias "Duck" TWARDOSKI
- Thierry "His finest hour" DRETZEN
- Jeff "War in the ice" WEISS
- Yves "On peut jouer chez toi?" BOUGIASCA

SOMMAIRE

CREATION DES PERSONNAGES	2
LES CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE - PREMIERE PARTIE	3
LES CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE - DEUXIEME PARTIE	6
MEURTRE ANONYME - PREMIERE PARTIE	10
MEURTRE ANONYME - DEUXIEME PARTIE	14
MEURTRE ANONYME - TROISIEME PARTIE	16
PACTE DE SANG - PREMIERE PARTIE	17
PACTE DE SANG - DEUXIEME PARTIE	20
PACTE DE SANG - TROISIEME PARTIE	22
APPENDICE I	25
APPENDICE II	30
APPENDICE III	32

CREATION DES PERSONNAGES

Cette aventure est prévue pour être jouée par 3 à 5 joueurs débutants. L'aventure doit normalement durer 3 séances de 4 heures.

Chaque personnage est issu d'une des six tribus de Morne La Vallée. Chaque joueur doit donc créer un personnage d'une des tribus suivante: Skinhead, Confrérie du serpent, Punk, Garagiste, Amazone ou Fermier.

Chaque joueur doit par contre suivre les trois directives suivantes:

Le prestige du personnage est inversé dans sa tribu d'origine. (Il a été chassé).

Le personnage doit posséder un défaut (-). (C'est la raison de son exclusion de sa tribu d'origine).

Le personnage est équipé comme un yankee.

Si le maître de jeu ne possède pas "ACIDE FORMIQUE" les personnages sont créés de manière habituelle.

CONSEILS DE CROC: Le monde de BITUME étant tout de même cruel, je vous conseille de créer un personnage qui maîtrise correctement (70% ou plus) une ou plusieurs armes. De plus, comme je l'ai dit dans ACIDE FORMIQUE, deux défauts me semblent un maximum à ne pas dépasser.

INTRODUCTION

Chaque passage est décomposé en quatre parties; caractérisé par son type de caractère comme ci-dessous:

-L'HISTOIRE:

Cette partie vous permettra de mieux saisir l'ambiance du passage. Vous y trouverez les indications et les détails qui vous permettront "d'habiller" l'univers dans lequel vous allez faire évoluer les joueurs.

-LE TEXTE JOUEUR:

Ce texte doit être lu aux joueurs. Il constitue une base à laquelle vous pouvez rajouter ce que vous voulez. C'est à vous de rendre la partie la plus vivante possible!

-NOTATIONS TECHNIQUES:

Vous y trouverez tous les détails et les points de règles pour jouer la partie.

-CONSEILS:

Vous y trouverez les conseils et la façon dont les scénaristes joueraient la partie.

LES CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE - PREMIERE PARTIE

... La brume s'élève lentement au dessus de l'immense forêt...

Puis le chant des oiseaux accompagne le lever du soleil qui commence à tisser le réseau inextricable des ombres dures de la forêt des CARNUTES.

Les premiers rayons du soleil dévoilent aux yeux des rescapés les ruines de la ville et réveillent les tribus qui se préparent à survivre...

A MORNE-LA-VALLEE une nouvelle journée commence...

Les guetteurs de la COMPAGNIE DE L'OMBRE sont heureux d'aller enfin se reposer, ils évitent ainsi la pénible aventure de la corvée d'eau.

Au prix de mille négociations les PARIAS ont acquis le droit d'aller s'approvisionner au chateau-d'eau tenu par les NAJAS, puis à l'aide d'un troc régulier de traverser les territoires de la terrible tribu des TIGRESSES DE KI.

Dès l'aube RECTOR le conciliateur, l'ex yankee, a choisi et réuni les meilleurs membres de sa tribu. Après les recommandations d'usage, il leur confie l'étendard qui leur permettra de passer au travers les territoires ennemis pour ramener l'eau nécessaire à la survie de la tribu.

L'étendard frappé des armes des NAJAS ECARLATES et des TIGRESSES DE KI, claque au vent du matin, et sans un mot le petit groupe s'enfonce brandissant bien haut le laisser-passer.

Le groupe avance à pied faute d'avoir eu l'autorisation d'utiliser des véhicules motorisés, exigence vitale des NAJAS ECARLATES. La traversée du territoire des amazones s'effectue dans la plus pure des traditions tigresses: même un oeil exercé ne pourrait dire combien de tigresses les accompagnent dans le jeu subtil des ombres que de temps à autres ils aperçoivent ou croient apercevoir; la belle CASSIOPE punissant d'esclavage le plus furtif contact d'une amazone et d'un homme. L'atmosphère pesante, et la proximité du danger fait accélérer le pas au groupe, peut être

préfèrent-ils encore les regards reptiliens des jeunes NAJAS qui tout au long de leur territoire organisent un concours de quolibets venimeux.

Après le pont et la voie ferrée, le chateau d'eau apparaît enfin. Le chef du groupe remonte la colonne et se prépare mentalement au difficile exercice des négociations sur la quantité d'eau disponible, les NAJAS considérant qu'il aurait mieux valu les laisser mourir de soif...

A une centaine de mètres de la tour de béton, le concert des oiseaux de la forêt des CARNUTES cesse brusquement. Interloqués, les NAJAS se retournent pour apercevoir, horrifiés, une douzaine de véhicules surgir de l'autoroute qui coupe comme une longue balafre la forêt des carnutes. Les premiers rangs de guerriers NAJAS tombent sans combattre sous le déluge des tirs de mitrailleuses habilement croisés. Dans le nuage de poussière chacun peut apercevoir le cauchemard qui constitue l'avant garde de la meute de la meute motorisée: il s'agit d'une sorte d'engin de terrassement abrité sous une plaque d'acier concave sur laquelle viennent s'écraser les tirs des NAJAS et les NAJAS eux même. Faisant preuve d'une maniabilité étonnante en regard de sa masse le terrible engin traque les derniers NAJAS à l'aide d'un canon de char monté en anneau à l'abri d'une tourelle.

Conscient de l'inutilité d'une quelconque résistance et poussé par la terreur, le groupe des PARIAS tente une fuite éperdue à travers le terrain vague, pensant trouver derrière la voie ferrée un abri provisoire... Peine perdue, un véhicule tout terrain vient leur couper la route, pointant sur eux le canon déjà fumant d'une mitrailleuse lourde. Les PARIAS refluent tant bien que mal vers la forêt laissant derrière eux plusieurs des leurs, le premier à tomber sous le tir de la mitrailleuse étant le porte-étendard qui dans un sursaut de désespoir tente de ramper avant d'être laminé par les énormes roues du véhicule tout terrain.

Dissimulé à l'abri des fougères l'un des PARIAS reconnaît sur l'un des véhicules l'étendard sanglant des CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE.

Si la situation se passe de commentaire, le groupe des PARIAS sait qu'il doit désormais faire l'impossible pour prévenir RECTOR de l'offensive des CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE. Mais l'étendart, seul moyen pour passer par le territoire des TIGRESSES DE KI, est définitivement perdu et chacun connaît le sort de tout homme qui oserait s'aventurer vers les TIGRESSES.

Derrière eux les CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE se regroupent en direction de MORNE-LA-VALLEE. Aux premières ruines de la ville le groupe entend distinctement les sifflets à roulette des ELUS DE LA COMETE: Ils sont repérés.

Aujourd'hui c'est le jour de la corvée d'eau et RECTOR votre chef vous a choisi pour cette dangereuse mission.

AKIWA, l'indien vous accueille sur la place portant l'étendart frappé des emblèmes des TIGRESSES DE KI et des NAJAS ECARLATES. La vue de cet étendart, qui vous assure l'impunité de la traversée des territoires ennemis, vous remplit d'appréhension; même avec lui les TIGRESSES et les NAJAS représentent de dangereux adversaires.

Enfin vous vous mettez en route et immédiatement à la sortie du camp l'atmosphère se tend. Bien qu'aucune Tigresse ne soit visible vous les savez présentes; vous suivez et épient le moindre de vos mouvements prêtes à fondre sur vous pour vous transformer en esclaves.

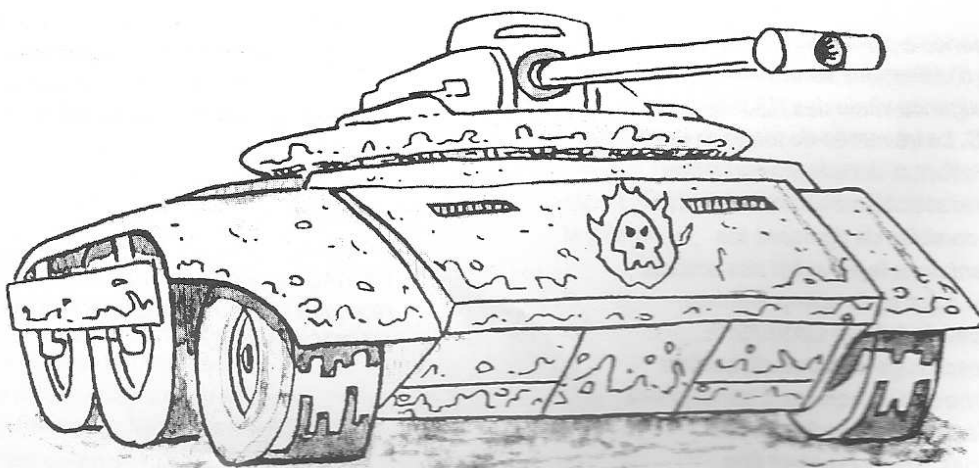
AKIWA brandit haut l'étendart se sachant à la merci d'un revirement d'humeur de la belle CASSIOPE.

Mais c'est sans encombre que vous atteignez la vieille salle des fêtes, frontière du territoire NAJAS. Et là ce sont les huées et les quolibets pervers des NAJAS qui vous accueillent et vous accompagnent, ponctués de ci de là par des longs crachats saumâtres des plus jeunes mollement reprimandés par leurs parents.

Enfin le pont salvateur apparaît et vous pressez le pas. Akiwa se tourne vers vous hilare: "Ca c'est pas trop mal passé non ?"

A peine a-t-il terminé sa phrase qu'un silence lourd de sens fige votre groupe: depuis deux minutes vous n'entendez plus le concert assourdissant des oiseaux de la forêt des CARNUTES toute proche, les NAJAS semblent l'avoir aussi remarqué, mais avant même qu'ils puissent se retourner un grondement d'enfer vous jette au sol et vous contemplez terrorisés l'effroyable spectacle: jaillissant de l'autoroute à l'orée de la forêt, une douzaine de véhicules commencent une manœuvre d'encerclement, à leur tête se dresse le plus terrible engin qu'il vous ait été donné de voir: il s'agit d'une sorte d'engin de terrassement protégé par une plaque d'acier concave et faisant preuve d'une puissance et d'une maniabilité diabolique. Et comme pour ajouter à l'horreur de cette vision de cauchemard un canon de char monté en anneau au centre d'une tourelle mobile réduit à néant toute velléité de combat. Le premier rang de NAJAS succombe sans combattre.

Votre premier mouvement de fuite est interrompu par la gueule fumante d'une mitrailleuse lourde montée adroitement sur un véhicule tout terrain. Vous vous repliez vers la forêt à l'abri des fougères vous contemplez l'horrible spectacle.



AKIWA git à une centaine de mètre de là tentant de ramper vers l'abri de la forêt et tenant encore serré l'étendard qui n'est plus qu'un chiffon sanglant. Les CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE se regroupent maintenant et font route vers MORNE LA VALLEE, il faut absolument prévenir votre chef de cette terrible attaque. Mais pour vous inutile d'espérer retraverser sans encombre le territoire des TIGRESSES; la seule solution qui vous reste de tenter de traverser les quartiers SKINHEADS. Vous vous dirigez aux prix de mille précautions vers les faubourgs de la ville.

Aux premières ruines, alors que vous espérez pouvoir passer inaperçus vous entendez le sinistre roulement des célèbres sifflets à roulette SKINHEADS. Les ELUS DE LA COMETE viennent de vous repérer: LA CHASSE COMMENCE...

Le groupe de skinheads les poursuivant est composé de 7 individus (voir caractéristiques dans l'appendice) et de 2 chiens.

LEGENDE DU PLAN: LE QUARTIER DES SKINHEADS

IMMEUBLES: Représentés en hachuré sur le plan. Tout ce que l'on peut y trouver est à l'appréciation de maître de jeu.

RUINES: Elles proviennent le plus souvent de faibles secousses sismiques. Il y a 20% de chance toutes les dix minutes de rencontrer un ou plusieurs êtres vivants.

TABLE DE RENCONTRE DANS LES RUINES

D10 TYPE

1-2	Rats(2D6)
3	Serpents(1D6/2)
4-5	Chiens(1D6/2)
6-9	Skinheads(1D6)
10	Egarés(1)

RUES: Les axes principaux sont surveillés depuis l'église, l'hôtel de ville et les banques.

QUARTIERS RESIDENTIELS: Les petites maisons individuelles sont régulièrement occupées par les skins. L'intérieur est totalement délabré et les jardins sont utilisés comme potagers (culture de tomates, poireaux, pommes de terre, betteraves...).

La table de rencontre est la même que celle des ruines, de plus tout skin rencontré aura 20% de chance de posséder une moto.

VILLA DU VAL FLEURI: 3 skins habitent là avec 2 femmes et 1 enfant de cinq ans. Ils y élèvent 2 loups. Dans le garage de la villa se trouve la moto du leader des 3 skins (pointe d'éventration / passager / ACC+5 / VIT135).

HOTEL DE VILLE: C'est le quartier général des élus de la comète. Une vingtaine de skins, une douzaine de femmes et une dizaine d'enfants, y résident en permanence. On peut également découvrir leur plus important stock d'armes. Dans la cour intérieure sont garés une voiture (ACC+10/VIT125) et une moto (pointe d'éventration / passager / ACC+5 / VIT135).

MAGASINS: Les magasins sont dans un tel état de délabrement qu'il est parfois difficile d'en reconnaître les produits vendus. Toutefois dans un souci de réalisme, voici une liste incomplète des magasins qui peuvent être rencontrés: atelier de photo, auto-école, blanchisserie, boucherie, boulangerie, tabac, café, charcuterie, coiffeur, droguerie, graineterie, librairie, mercerie, opticien, pharmacie, agence de voyage, pompes funèbres, restaurant, station service, magasin (d'alimentation, de chaussures, d'électro-ménager, de jouets, de musique, de vêtements, de meubles). Il y a 15% de chance de récupérer un exemplaire des marchandises représentées par le magasin. Le personnage devra réussir un jet de repérage pour le découvrir. Les rencontres suivent la même procédure que dans les ruines.

TABLE DE RENCONTRE DANS LES MAGASINS

D10 TYPE

1-3	Rats(2D6)
4-5	Cafards(1D10x100)
6-7	Chats(1D6)
8-9	Skinheads(1D6)
10	Egaré(1)

GALERIE MARCHANDE: Même cas que pour les magasins à l'exception de 3 skinheads qui en gardent l'accès 90% du temps.

BANQUES: Les portes ont été brisées et l'intérieur saccagé depuis longtemps. 4 skinheads et 2 femmes vivent là en surveillant la rue qui mène chez les Tigresses de KI.

COMMISSARIAT: A moitié en ruine, ce bâtiment n'est pas occupé, (excepté par les rats). Dans l'une des cellules se trouve un squelette récuré et blanchi. Le pourcentage de chance de sa faire attaquer par 2D6 rats est de 40% par tour.

EGLISE: 4 élus de la comète sont embusqués dans cet édifice. Ils ont un chien avec eux.

TERRAIN VAGUE: Les élus de la comète ont posés de nombreux pièges à loups (dommage: 1D6 à un pied). Il faut réussir un jet de repérage à moins 30% est nécessaire pour les repérer et passer sans problèmes. Il faut réussir un jet de mécanique pour se libérer.

PARC: Il n'y a aucun danger à traverser le parc sinon la possibilité d'une rencontre aléatoire. La table est la même que celle des ruines.

LES RENCONTRES: Les statistiques des animaux sont donnés dans les règles de BITUME. L'armement des skins est laissé à l'appréciation du maître de jeu. Il faut cependant tenir compte du matériel à leur disposition.

LES EGARES: Ce sont des personnages, qui, à l'instar des joueurs, sont séparés de leur tribu (pour une raison quelconque).

TABLE DES EGARES

D10	Résultat
1-2	Compagnie de l'Ombre
3-4	Joyeux destructeurs
5	La grande faux
6	Les diables mécaniques
7	Les tigresses de KI
8-9	Les najas écarlates
10	Autre*

*: se reporter à la table de rencontre de la règle de BITUME (colonne ville).

Pour bien jouer cette première partie, il est recommandé au maître de jeu de faire connaître l'environnement et l'atmosphère de Morne-la-Vallée aux joueurs.

La position de chaque tribu, leur chef, leurs véhicules, et la tension qui règne sont des éléments à donner avec précisions aux joueurs. Les chevaliers de l'apocalypse étant une tribu itinérante ne font pas partie de Morne-la-Vallée.

Si les joueurs tentent de traverser le territoire des amazones, il est nécessaire de leur faire rebrousser chemin, à coups de volées de flèches!! afin de leur faire comprendre que le seul chemin à leur portée passe par le quartier skin.

Si d'aventure la poursuite tourne mal, vous devez faire intervenir une bande de parias qui viendra à leur rescousse et peut si besoin est être envoyée par RECTOR. Mais ceci est à la discrétion du maître de jeu!!!!

Le gain, ou la perte de prestige dépendra des actions des différents personnages:

Attendre la nuit avant de rentrer: -2D6
Rentrer au camp avant la nuit: +3D6
Ramener de l'eau: +2D6
Faire un rapport précis sur les chevaliers de l'Apocalypse: +3D6
Chaque skin tué: +1D6
Chaque NAJAS ou AMAZONE tué: -1D6

LES CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE - DEUXIEME PARTIE

Les skinheads abandonnent la poursuite dès que les rescapés franchissent la frontière les séparant de leur camp. Dès leur retour ils demandent audience à RECTOR LE CONCILIATEUR.

Mais ce dernier est injoignable, enfermé avec la belle CASSIOPE et le prince SIMON pour une réunion de la plus extrême importance. Finalement les rescapés sont introduits dans la salle de réunion. Après avoir conté leur aventure RECTOR leur apprend que face à ce péril il a été décidé de faire front commun avec les NAJAS et les TIGRESSES.

Puis RECTOR leur raconte l'épopée sanglante des chevaliers à travers les faubourgs de la ville et leur repli au pied du château d'eau où ils auraient monté un camp. Comme s'il s'agissait d'une décision mûrement réfléchie

RECTOR leur annonce qu'il a besoin d'hommes à la fois discrets, déterminés et courageux. Cette fois-ci ce n'est plus une corvée d'eau mais une opération qui s'apparenterait plus à la mission suicide.

Les trois chefs ont décidé d'attaquer le camp des fils du métal de nuit, mais avant et sous la pression du prince SIMON, terrorisé, il faut absolument détruire l'effroyable engin face auquel il est quasiment impossible de vaincre, voir de survivre.

Le prince SIMON a trouvé une solution: à l'aide de ses artificiers il a fabriqué une de ces machines infernales qui ont fait la réputation des NAJAS. Capable de détruire pratiquement tous les blindages la charge de dynamite, reliée à une minuterie, est aux mains de qui sait s'en servir un atout capital. RECTOR s'est engagé à trouver le groupe d'hommes capables d'accomplir ce genre de mission. Evidemment il a choisi ceux qui ont approchés de plus près les fils du métal pour cette périlleuse aventure.

Leur mission a la simplicité du désespoir: ils doivent, à la faveur de la nuit se glisser dans le camp des chevaliers et déposer la bombe dans l'engin terrifiant; à la première explosion les trois tribus réunies lanceront l'attaque.

Au fur et à mesure de la discussion des informations toutes plus sanglantes les unes que les autres s'ammoncellent. Les chevaliers de l'apocalypse ont ravagé le quartier des garagistes faisant énormément de dégâts matériels et ce n'est qu'au prix d'un lourd tribut en homme et en matériel que ces derniers ont réussi à stopper l'oeuvre destructrice. Les diables mécaniques sont furieux et les membres de la grande faux sont inquiets pour leur survie.

Les préparatifs commencent jusqu'à ce qu'enfin la nuit tombe avec son cortège de visions fantomatiques et de dangers dissimulés.

Au milieu de la nuit RECTOR met en marche le détonateur et le Tic-Tac semble déchirer l'obscurité.

"Vous avez une heure, leur dit-il, lorsque nous entendrons l'explosion nous attaquerons. Plaisent aux dieux de l'asphalte que vous réussissiez, il en va de la survie de toutes les tribus! Allez! Nos trois peuples prieront pour votre succès."

C'est une escorte de TIGRESSES qui les accompagnent jusqu'à la vieille gare. Les tigresses les installent dans un wagonnet qu'elles propulsent sur la voir ferrée. Le wagonnet s'immobilise à trois cent mètres du camp des chevaliers...

Sur le cadran de la bombe vingt cinq minutes se sont déjà écoulées et le Tic-Tac se fait plus pressant comme si la bombe elle-même, consciente de l'enjeu, les invitait à aller vite.

Le velours de la nuit leur offre un abri temporaire mais si cela les rassure ils savent que les chevaliers n'ont pas tous sombrés dans le sommeil. Sans bruit ils se préparent... IL NE LEUR RESTE QUE 30 MINUTES...!

Vous êtes enfin à l'abri au camp de la compagnie de l'ombre. Votre demande d'audience auprès de RECTOR s'est soldée par un échec. Ce dernier étant en réunion avec la belle CASSIOPE et le prince SIMON.

Finalement vous êtes introduit dans la salle de réunion. Votre étonnement dissipé, de voir vos ennemis jurés s'entretenir avec RECTOR vous relatez dans le détail votre pénible aventure, puis RECTOR reprend la parole: "C'est une tribu des fils du métal folle et dangereuse comme toutes leurs semblables. Leur seul but est de semer ruines et destructions transformant tout en image de l'enfer. Ils ont ravagé sans pitié Morne-la-Vallée et ont été stoppés in extremis par les diables mécaniques qui à l'heure qu'il est sont encore en train d'enterrer leurs morts. Mais ce sacrifice n'aura pas été inutile il nous ont donné un répit fort adroitement utilisé par le prince SIMON pour amener une machine infernale qui devrait nous donner une chance de nous en sortir. Les chevaliers se sont repliés au château d'eau et ont monté un camp, nous avons décidé de tenter une attaque cette nuit.

Mais avant il est nécessaire de détruire l'engin avec lequel SAINT MICHEL, leur chef a pu tuer et ravager si vite! Cet engin est beaucoup trop puissant pour nous, et c'est vous qui allez le détruire!! La machine infernale des NAJAS est équipée d'une minuterie, une fois branchée rien ne pourra plus arrêter la bombe et à la faveur de la nuit il vous faudra la déposer dans le véhicule. La charge le réduira en miettes et nous attaquerons le camp".

La réunion terminée, vous vous attellez laborieusement aux préparatifs de la mission, enfin la nuit tombe et l'obscurité vous apparaît soudain comme un refuge, en fait le seul dont vous bénéficiez. Puis RECTOR vous rejoint aux portes du camp portant un paquet dont vous reconnaissez immédiatement le sinistre Tic-Tac.

"Vous avez une heure" vous dit-il "lorsque nous entendrons l'explosion nous attaquerons. Plaisent aux dieux de l'asphalte que vous réussissiez, il en va de la survie de toutes les tribus! Allez! Nos trois tribus prieront pour votre succès."

Vous partez immédiatement encadré par une solide escorte d'amazones nerveuses et pressées, chaque minute compte désormais.

Elles vous conduisent au pas de course jusqu'à la vieille gare où elles vous font monter dans un wagonnet. Ce dernier adroitement propulsé par les amazones glisse sans bruit et s'immobilise enfin à trois cent mètres à peine du camp des chevaliers.

Devant l'importance de votre mission l'angoisse qui vous collait aux tripes s'estompe, c'est maintenant à vous de jouer...

IL VOUS RESTE TRENTE MINUTES...!!!

TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC
TIC TAC TIC TAC TIC TAC TIC TAC...

LEGENDE DU PLAN: LE CAMP DES CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE

La plupart des fils du métal sont endormis pendant l'opération (tous à proximité ou dans leurs véhicules). Les sentinelles sont postées en 1, 5 et 10. Les véhicules de la tribu sont représentés en noir et répertoriés comme suit:

(1) une moto (lance flamme à l'avant) ACC+5/VIT130. La sentinelle est une femme, elle est armée d'un pistolet, de dix cartouches et d'un cran d'arrêt.

(2) une voiture de sport (2 pointes d'éventration, pare choc de combat) ACC+5/VIT130. Un homme dort à l'intérieur. Sur le siège arrière se trouve un jeu vidéo sans pile.

(3*) une voiture normale. (canon anti-char à l'avant) ACC+5/VIT100. Une femme écoute du hard-rock dans la voiture. Elle est armée d'un fusil-mitrailleur, de 10 chargeurs et d'une matraque.

(4) une moto (pare choc de combat) ACC+5/VIT130. Une femme dort à côté.

(5\$) une moto avec un side (lance-harpon sur l'arrière du side) ACC+5/VIT110 La sentinelle est un homme. Il est armé d'un poing américain, d'un poignard d'un canon scié et de 30 cartouches.

(6*) une voiture de sport (pointe d'éventration, arceaux de sécurité) ACC+5/VIT130. Une femme dort à l'intérieur. Les portes sont verrouillées. Dans le vide poche, on peut trouver un livre de SADE.

(7) une moto et un side (pointe d'éventration sur le side, passager sur la moto) ACC+5/VIT110. Les possesseurs de ce véhicule jouent au poker avec l'un des occupant du pick-up entre les deux véhicules. Le premier est armé d'un cran, d'un fusil mitrailleur et de 3 chargeurs. Le deuxième possède un pistolet, 10 cartouches, un cran et une grenade fumigène.

(8*) un pick-up (canon anti-char en anneau, passager) ACC+5/VIT100. Un homme et une femme composent l'équipage de ce pick-up. L'homme joue au poker avec l'équipage du side (7). Il est armé d'un poing américain et d'une grenade offensive. La femme dort dans le pick-up. Elle est armée d'un canon scié, de 31 cartouches et d'un poignard. Il est possible de récupérer un jeu de 32 cartes et 87 pièces de monnaie anciennes.

(9\$) une voiture de sport (mitrailleuse lourde à l'avant, 6 sup. moteur) ACC+15/VIT205. La femme est en "discussion intime" avec St MICHEL dans le chateau d'eau (Vehicule 13). Elle est armée d'un poignard, d'un pistolet et de 10 cartouches.

(10) une moto (canon à tir rapide à gauche) ACC+5/VIT130. La troisième sentinelle est un homme. Il est armé d'un cran d'arrêt et d'une matraque.

(11) une moto (mitrailleuse légère à l'arrière, 6 sup. moteur) ACC+25/VIT205. Une femme dort à côté de sa moto.

(12*) une voiture normale (lance-harpon en tourelle, 2 fusées, passager) ACC+5/VIT100. Deux hommes dorment à l'intérieur. Sur le siège avant est posé un livre dont la couverture déchirée laisse deviner qu'il s'agit d'un jeu pré-apocalyptique nommé BITUME.

(13\$) l'engin de terrassement (canon de char en tourelle, 10 sup. moteur, 2 suspensions, passager) ACC+5/VIT60. Le propriétaire de l'engin n'est autre que St MICHEL en galante compagnie avec la pilote de la voiture (9). Il est armé d'un poing américain, d'un cran, d'un pistolet, de 10 cartouches et d'une grenade offensive.

Un supplément d'information sur les véhicules ainsi que les caractéristiques moyennes des fils du métal sont donnés dans l'appendice. Tous les membres endormis peuvent se réveiller avec un jet réussi sous la perception (D10). Les bonus et les malus sont laissés à la discrétion du maître de jeu. Leur armement doit être puisé dans celui de la tribu.

LA BARAQUE: Elle est délabrée et ne contient que des instruments de mesure hors d'usage et des papiers jaunies. Par ailleurs les cafards infestent le bâtiment: il y a 30% de chance par minute, que de 100 à 1000 cafards attaquent les personnages qui sont à l'intérieur.

LE CHATEAU D'EAU: Saint MICHEL a toujours une grenade offensive à portée de main. Sa parano aigüe le pousse à s'en servir dès qu'il se sent menacé.

LES ANTIVOLS: Plusieurs véhicules (indiqués par une étoile ou un dollar après le numéro) sont pourvus d'un système d'antivol. Les chevaliers utilisent deux dispositifs:

L'antivol d'alarme(*): il émet un son strident dès qu'on essaie de forcer une serrure.

L'antivol piégé(\$): il provoque une explosion causant 5D6 de dommages (explosifs) à la mise en route du moteur.

Il faut faire en sorte que le parcours aller soit plus facile que le retour, car il est indispensable que la mission réussisse. Les joueurs doivent comprendre rapidement qu'il est suicidaire de réveiller le camp (par des tirs d'armes à feu par

exemple) et qu'il ne s'agit pas d'une attaque de front.

Il est possible de faire jouer cette deuxième partie en temps réel (35 minutes de jeu). Enfin que les joueurs réussissent ou non à poser la bombe, l'explosion de celle-ci entraînera l'attaque immédiate des trois tribus. St MICHEL devra être tué et l'engin détruit. Quant au reste de la tribu des chevaliers de l'apocalypse ils s'enfuieront par l'autoroute...

Perte et gain de prestige:

Détruire l'engin de St MICHEL: 100+5D6
Ne pas le détruire: -50
Chaque fils du métal tué: +1D6
Chaque moto détruite: +2D6
Chaque autre véhicule détruit: +3D6

MEURTRE ANONYME - PROLOGUE

Les chevaliers de l'apocalypse n'ont pas fui très loin. Ils ont besoin d'eau, de vivres et de carburant, de plus ils sont désorganisés. Ils ont trouvé refuge près du tunnel de l'ancienne voie ferrée, ruminant leur vengeance.

Du côté des vainqueurs, la mise en déroute de la tribu des fils du métal est longuement fêtée. Le rôle primordial joué par la compagnie de l'ombre dans cette affaire fait de RECTOR le conciliateur, son chef, le personnage le plus en vue de Morne-la-Vallée. RECTOR multiplie les démarches auprès des autres tribus afin de leur proposer une paix durable et prospère pour la ville. Si les tigresses de Ki et les Najas écarlates, par leur participation à la bataille, sont décidés à trouver un accord, d'autres tribus se montrent plus retissantes. Les joyeux destructeurs ne se sentent pas concernés et continuent à vivre dans la débauche, comme ils l'ont toujours fait. La grande faux ne veut avoir aucun rapport avec les "citadins". Toutefois ils sont déjà alliés avec les diables mécaniques. Le contact ne peut être établi que par leur intermédiaire. Les diables mécaniques sont favorables à un accord avec les autres tribus mais ils sont prudents et craignent une trahison. Ils ont une certaine confiance, depuis les récents événements, dans la compagnie de l'ombre.

Les élus de la comète sont farouchement opposés à tout accord. Ils ne désirent pas partager le pouvoir et veulent regner en

maître absolu sur Morne-la-Vallée. Dans ce but, Napoléon Krud la main d'acier, chef des élus de la comète a mis au point un plan démoniaque pour déstabiliser la belle entente des tribus et satisfaire son ambition personnelle...

MEUTRE ANONYME - PREMIERE PARTIE

Deux nouvelles recrues sont venues renforcer les rangs de la compagnie de l'ombre. Le premier, Bors, est un ancien garagiste appartenant à la tribu des diables mécaniques. Peu convaincu de la politique menée par Bruce le Bricolo, il a décidé de tenter sa chance chez les parias. Le second, Talov, est un espion de Napoléon Krud, mais il déclare avoir été chassé par les siens. La tribu des élus de la comète a d'ailleurs monté pour cela une mise en scène du plus grand réalisme.

Les nouveaux se sont vus remettre par RECTOR la clé qui symbolise leur entrée dans la compagnie de l'ombre. En cette occasion tous les membres de la tribu présentent leur clé. Les deux recrues sont placées sous la responsabilité de Ralph, le chef de guerre de la compagnie de l'ombre qui les surveillent étroitement. Pourtant Talov a réussi à faire parvenir à Krik, le dispensateur de la justice chez les parias, une lettre anonyme. L'ancien justicier découvre avec horreur dans celle-ci, une lourde accusation sur la personne de RECTOR concernant l'extinction de l'ancienne tribu de Krik. Dans l'esprit du justicier, la culpabilité de RECTOR ne fait aucun doute. Il faut réparer cette injustice.

Une semaine après la victoire sur les chevaliers de l'apocalypse, RECTOR parvient à obtenir une entrevue avec Bruce le Bricolo, chef des garagistes. Celui-ci accepte de se rendre dans le camp des parias, au café qui leur tient lieu de quartier général. Par mesure de précaution, RECTOR fait placer une sentinelle devant la porte de la salle du conseil. Il s'enferme ensuite dans la pièce en compagnie de Sunray, son aide de camp, et de Bruce, son invité.

Krik est prêt. Il a préalablement dérobé à Ralph sa grenade offensive. Quittant sa chambre située au premier étage de l'hôtel-restaurant, il se glisse silencieusement jusqu'au sous-sol de l'établissement.

Seul de tous les membres de la tribu, Krik connaît l'existence d'une porte secrète qui permet d'accéder aux caves du café. Il a amadoué le vieil ermite lors d'une de ses explorations précédentes. Empruntant les portes dérobées il parvient sans encombre au premier étage du café. Dégoupillant sa grenade, il ouvre la dernière porte secrète accédant à la salle du conseil. Sunray reconnaît Krik et s'apprête à crier.

L'explosion le réduit au silence. Aussitôt montent des cris et la confusion est extrême. Le justicier en profite pour regagner ses appartements sans se faire remarquer, en paix avec sa conscience. La nouvelle se repand comme une trainée de poudre. Au sein de la compagnie de l'ombre, l'incompréhension et la colère s'emparent des membres de la tribu.

Schweitzer, le guérisseur de la tribu, fait le bilan de l'attentat: Bruce le Bricolo et RECTOR le conciliateur sont morts. Sunray est grièvement blessé. Le guérisseur le fait transporter jusqu'à sa chambre. Sunray est en plein délire, il prononce des suites de mots incohérentes.

Apprenant que Sunray est toujours vivant, Krik a un instant de panique. Mais en bon justicier, il sait maîtriser ses nerfs. Il ne lui reste qu'à gommer cette bavure.

Un conseil des chefs des parias se réunit immédiatement. Les cinq membres les plus influents, désormais, y sont présents: Belzebuth, le hell's angel, qui possède le plus de chance de devenir le nouveau chef de la tribu, bien qu'il soit un alcoolique invétéré; Ralph, le chef de guerre, ancien Yankee, qui est le frère de Sunray; Krik le justicier, auteur de l'assassinat; Salomé, l'amazone qui a toujours aprement défendu les revendications des membres de son sexe et enfin Schweitzer, le guérisseur dont chaque individu demande l'assistance.

Le premier problème consiste à découvrir et à chatier le coupable. Pour cela le conseil constitue un groupe qui sera chargé de mener l'enquête.

UNE AFFAIRE VOUS CONCERNANT

La victoire sur les chevaliers de l'apocalypse a rendu votre tribu, la COMPAGNIE DE L'OMBRE, populaire auprès des autres tribus de Morne la Vallée. Deux nouveaux membres sont venus renforcer vos rangs: Bors, un ancien garagiste et Talov, un ancien Skinhead. Le premier est un excellent

mécanicien, le second un redoutable combattant.

Rector, votre chef a décidé de lancer une grande campagne de rapprochement entre les tribus ayant déjà conclu un pacte de non-aggression avec les NAJAS ECARLATES et les TIGRESSES DE KI, RECTOR a fixé avec Bruce le Bricolo, le chef des diables mécaniques, une entrevue au quartier général de la COMPAGNIE DE L'OMBRE. La nouvelle s'est répandue rapidement au sein de la tribu. RECTOR le conciliateur, Sunray son aide de camp et Bruce le bricolo se sont enfermés dans la salle du conseil. L'attente se prolonge...

Brisant le silence pesant, une explosion emplit de crainte tous les membres de la tribu. Une fumée poussiéreuse s'échappe du premier étage du café. La déflagration a soufflé les vitres de la salle du conseil.

En toute hâte vous vous ruez dans le café. Dans la salle commune, il y a déjà la quasi-totalité de la tribu. Ralph, le chef de guerre, est là, qui défend l'accès à l'escalier. A la consternation de tous, Schweitzer le guérisseur annonce la mort de RECTOR et de Bruce le Bricolo. Sunray est vivant, mais considéré dans un état critique. Il est transporté dans ses appartements.

Belzebuth, le hell's angel réunit d'urgence le conseil des leaders de la COMPAGNIE DE L'OMBRE. Les cinq membres les plus influents de la tribu se réunissent à huis-clos, dans la salle commune, laissant la tribu dans une attente fiévreuse à l'extérieur du café. Il y a là Salomé l'amazone, Krik le justicier, Ralph, le chef de guerre, Schweitzer, le guérisseur et Belzebuth qui préside le conseil. Après une heure, Belzebuth sort de la salle. Il vous désigne et vous demande de le suivre. Vous pénétrez dans la salle commune. Les regards se posent sur vous. Belzebuth prend la parole. Il est direct, comme à son habitude.

"Il faut réagir viter face à l'aggression dont nous sommes victimes. Il y a une brebis galeuse dans la tribu. Ne pouvant directement enquêter sur le meurtrier car nous devons réorganiser la COMPAGNIE DE L'OMBRE, nous avons décidé de vous confier l'enquête. La place que vous avez occupé durant la bataille contre les Chevaliers de l'apocalypse plaide pour vous. Hâtez-vous donc de découvrir l'assassin de notre chef. Je veux des résultats rapidement" Puis il vous congédie d'un geste de la main. Le conseil est terminé et vous avez une délicate mission à accomplir.

Détails sur les lieux du crime (N°1 à 12)

Les lieux du crime: Il s'agit du quartier général de la COMPAGNIE DE L'OMBRE. Au moment de l'attentat, outre l'assassin et ses victimes, ne se trouvaient que quatre personnes présentes dans le café: 3 se trouvaient dans la salle commune (12) au rez de chaussée, la dernière était la sentinelle qui gardait la porte de la salle du conseil à l'étage. Ces quatre personnes n'ont rien remarqué, ni rien entendu avant l'explosion de la grenade.

Escalier: Il n'y a qu'un escalier dans le café qui mène du rez de chaussée au premier étage.

Note: On ne peut accéder aux souterrains que par la trappe de la salle 11.

Portes secrètes: il est nécessaire de faire un jet de repérage à moins 30% pour les détecter. Elles ne sont connues d'aucun membre de la tribu (à l'exception de Krik bien entendu).



Etage 1 (1 à 6)

- 1- L'escalier aboutit sur une salle aux trois-quarts détruite. Elle est à ciel ouvert. Si un personnage s'approche trop près de la partie effondrée, il doit réussir un jet pour savoir si le sol ne s'écroule pas sous son poids. Appliquer la formule suivante: POIDS du personnage - 2 fois l'agilité. C'est le pourcentage de chance que le sol se dérobe sous ses pas. Si cela se produit, la chute peut encore être évitée par une tentative de saut désespérée (80% de malus). Les dommages de la chute sont de 2D6 (non localisés).
- 2- C'est dans ce couloir que la sentinelle se trouvait au moment de l'attentat. La porte du conseil a été soufflée par l'explosion. La sentinelle qui la gardait a été légèrement blessée. L'étoile indique son emplacement. La porte secrète a été utilisée par Krik, il a pu ainsi parvenir jusqu'à la salle du conseil sans éveiller les soupçons de la sentinelle.
- 3- C'est une salle délabrée (cf1). C'est le repaire de 10 vieilles corneilles. On peut apercevoir des nids accrochés aux pans de mur en ruine. Si ces volatiles sont dérangés, ils n'hésiteront pas à attaquer les êtres humains présents dans la salle. Pour les caractéristiques des corneilles, se référer à l'appendice.
- 4- C'est la première des salles secrètes. Le mobilier est celui d'une chambre à coucher. Une couche de poussière recouvre les meubles et le sol de la chambre. On peut parfaitement y découvrir les traces du passage du criminel. Une étude plus avancée des traces (repérage moins 50% ou pistage) pourra révéler qu'elles ont été laissées par une paire de bottes.
- 5- C'est la deuxième des salles secrètes. C'est un bureau de travail mais le mobilier est tellement délabré qu'il n'est plus utile qu'à fournir du bois de chauffage. La fenêtre est munie de barreaux et les vitres sont tombées depuis longtemps. La porte secrète permet d'accéder à la salle du conseil. Elle n'a subi aucun dommage par l'explosion. C'est à cet endroit que Krik se tenait pour commettre son forfait.
- 6- Cette grande pièce est la salle du conseil, les vitres et la porte ont été soufflées par l'explosion et le mobilier est en miette. Il y a du sang abondamment répandu sur le sol et sur les murs. Les fenêtres comportent des barreaux

Rez de chaussée (7 à 12)

- 7-8- ces deux salles ne sont plus que des débaras vides et inutiles. Krik, lors de son retour vers ses appartements a été obligé de se cacher quelques minutes dans la salle 7 pour laisser passer les premiers secouristes. Lors de son départ, il a malencontreusement perdu une de ses médailles. Seule Salomé connaît l'existence de ces médailles.
- 9- C'est la chambre du gardien de l'édifice. Le gardien, au moment de l'attentat se trouvait dans la salle commune en compagnie de deux autres membres de la tribu. Le mobilier consiste en un lit et une grande armoire de rangement contenant les effets et les objets personnels du propriétaire.
- 10- Une salle en ruine qui n'abrite plus que 1D6 serpents dissimulés dans les monceaux de pierres. Les statistiques sont données à la page 51 des règles de BITUME.
- 11- Cette salle est encombrée par les restes des stocks avariés du café. Les portes ne sont jamais ouvertes car il est connu qu'il règne une puanteur insupportable à l'intérieur. La trappe a été oubliée au cours des ans et seuls les plus anciens (Schweitzer, Krik et Belzebuth) s'en souviennent encore. Le justicier l'a utilisé à son profit. Une porte secrète donne sur l'escalier qui mène à l'étage.
- 12- La salle commune du café est le lieu de réunion favoris de la tribu. Le bar a depuis longtemps été vidé au grand désarroi de Belzebuth. Le mobilier se compose de neuf tables, vingt et une chaises et un flipper déglingué. C'est l'une des salles les mieux entretenues de l'édifice.

Détails sur les souterrains (13-28)

Les caves du café (13-19)

- 13- La trappe accède à une salle partiellement en ruine. Il y a un risque d'éboulement dans les décombres. Si les aventuriers décident de fouiller cette partie, le risque que la voûte s'écroule est de 1 chance sur 6 pour chaque tour passé à fouiller. Les dommages sont de 3D6 non localisés.
- 14- Cette salle contient des futs de bière éventrés. L'humidité de cette cave a favorisé la croissance d'une multitude de petits champignons hallucinogènes (voir appendice).
- 15- Cette salle est semblable à la salle 14 mais les futs de bière sont encore intacts. Il y a 10 futs de 50 litres. Si cette nouvelle parvient aux oreilles de Belzebuth, il descendra aussitôt pour goûter la bière. Les champignons n'ont pas poussé ici.

16-17-18- Ces trois salles ont des portes de métal rongées par la rouille. Toutes trois sont fermées à clef. Il est possible de les enfoncer en réussissant un jet de force fois 5.

16- Cette salle est entièrement vide.

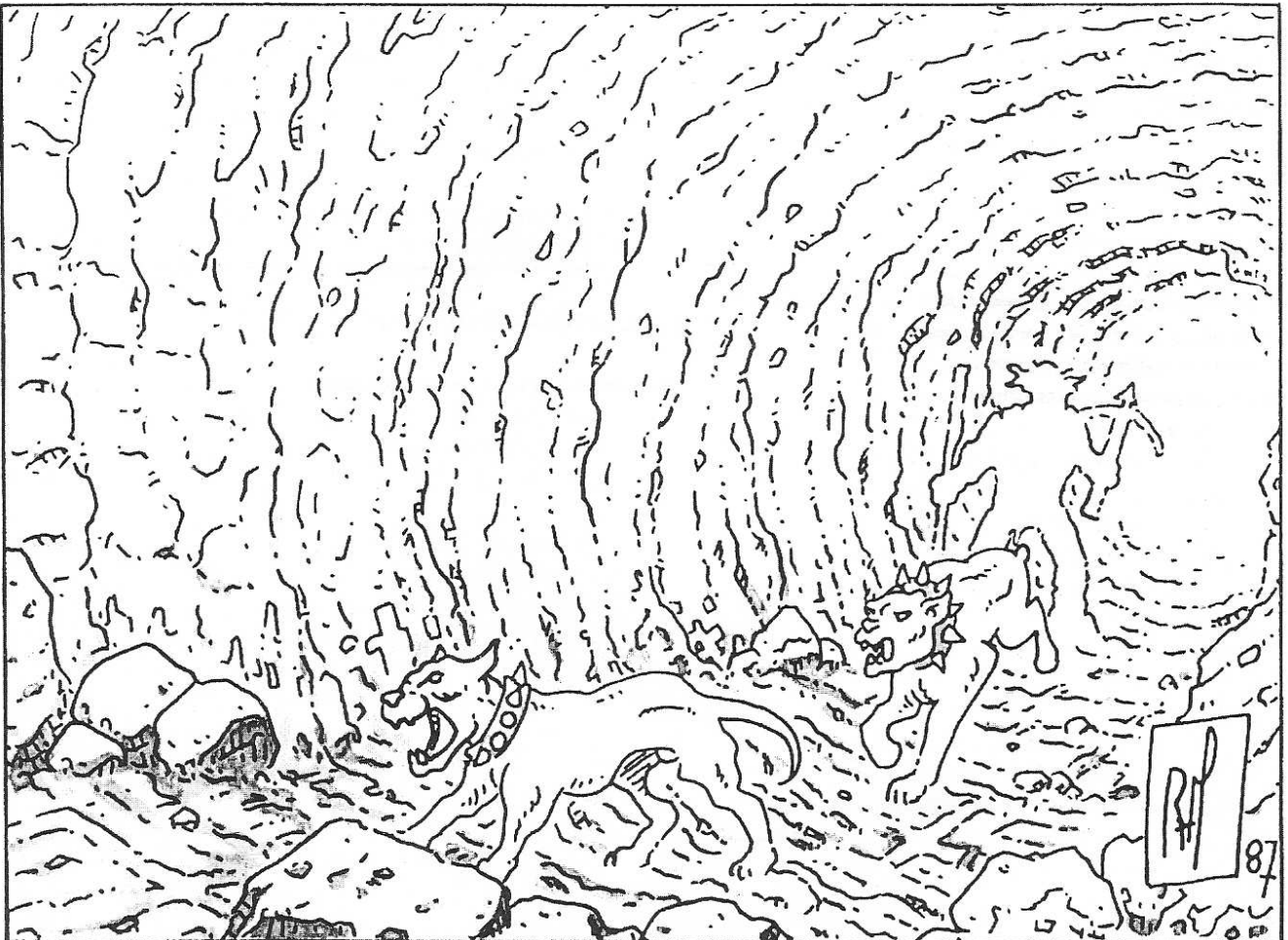
17- Un spectacle répugnant s'offre aux yeux de ceux qui ont ouvert cette porte. Dans l'obscurité, il est possible de discerner un squelette d'enfant recroquevillé sur le sol. Une belle plante aux reflets vert-sombres étend ses deux superbes fleurs sepia vers la voûte sans soleil. Ses racines sont incrustées dans la boîte crânienne de l'enfant. Il s'agit là d'une variété de mandragore (voir appendice) qui s'est nourrie de la chair de l'enfant. Salomé connaît des recettes de mixtures étranges et elle donnerait cher pour posséder cette plante.

18- C'est un vieux débarras contenant des jouets. Un vélo d'enfant et un jeu de fléchette (6) peuvent être récupérés.

19- Cette grande salle est vide. Si les aventuriers essaient de repérer les traces, peu visibles, dans la poussière, avant de les piétiner et d'y laisser leurs propres empreintes, ils pourront suivre (repérage-60% ou pistage) le chemin parcouru par Krik jusqu'à la porte secrète. Sinon il leur faudra faire un jet de repérage comme pour toutes les autres portes secrètes.

Le territoire du vieil homme (20-23)

Un vieil homme vit dans ces sous-sols depuis de nombreuses années en compagnie de ses deux chiens (des dogues). Des champignons hallucinogènes poussent en grande quantité et ont sévèrement attaqué l'esprit du vieil homme. Les champignons hallucinogènes ont eu sur les occupants de ces décombres des effets secondaires surprenants: le vieil homme est aveugle et les chiens sont muets. Ils ont réussi à survivre en se nourrissant de rats crus, d'insectes, de larves et en dernier recours de champignons. Le vieil homme ne se souvient plus qui il est, ni depuis combien de temps il vit cloîtré en ce lieu. Krik a réussi à l'amadouer et il a obtenu le passage en lui offrant un ours en peluche que le vieux caresse à longueur de temps. Il n'y a que 20% de chance qu'il soit disposé à parlementer, auquel cas il ne laissera le passage qu'en échange d'un objet (à la discrétion du maître de jeu). Dans le cas contraire, il utilisera un sifflet à ultra sons et engagera le combat. Le vieil homme a posé devant chaque porte secrète un piège à loup. Les dommages sont 1D6 et il faut réussir un jet de mécanique pour se libérer. Les deux dogues gisent dans la salle 23 (ne pas oublier qu'ils sont silencieux). Le vieil homme sera rencontré en 22.



Dans tous les lieux numérotés de 20 à 23, les champignons poussent abondamment. L'obscurité est totale. Voir l'appendice pour les caractéristiques des dogues, du vieil homme et des champignons.

Si les joueurs mettent trop de temps à découvrir les portes secrètes, il faut les aiguiller sur la bonne piste, en leur faisant découvrir les traces dans la poussière par exemple (voir salles 4, 5 et 19). Les premiers soupçons peseront vraisemblablement sur les deux recrues. Il faut les disculper rapidement pour que les joueurs les considèrent comme innocents, ce qui laissera plus de suspense pour la suite. Ralph confirmera l'alibi des deux nouveaux.

L'arme du crime est la grenade offensive de Ralph que Krik lui a dérobé. D'abord réticent, Ralph, s'il se voit accusé du meurtre avouera la disparition de sa grenade. Seule celle de Ralph ne peut être retrouvée. Il n'y a donc aucun doute sur la provenance de l'arme du crime. Enfin, lorsque Krik sera sur le point d'être démasqué, ou si le maître de jeu considère que les joueurs n'ont aucune chance de le découvrir, il passera à l'acte II du scénario.

MEURTRE ANONYME - DEUXIEME PARTIE

Pendant que les aventuriers menent leurs pénible enquête, Krik est décidé à agir au plus vite. Attendant que l'agitation se calme, il se glisse silencieusement hors de sa chambre et gagne celle de Sunray. Les autres leaders sont occupés ailleurs et le premier étage de l'hôtel est vide. Belzebuth et Salomé préparent la journée des lamentations pendant laquelle le corps de RECTOR sera exposé à la vue de tous. Quant à Ralph et Schweitzer, ils ont pour délicate mission de ramener la dépouille de Bruce le Bricolo à sa tribu. Ils sont accompagnés par Bors qui jouit encore d'une certaine popularité chez les diables mécaniques.

Krik a donc le champ libre. Avec son sang froid habituel, le justicier, d'un coup de son cran d'arrêt, achève le blessé. Il pense ainsi avoir éliminé le dernier témoin de son crime. Il oublie un peu vite l'auteur de la lettre anonyme. Lorsque, soulagé, il regagne sa chambre, Talov l'attend, pistolet au poing.

Krik n'a pas le temps d'esquisser le moindre geste. Deux détonations claquent dans le silence, le justicier s'écroule. Talov s'enfuit immédiatement et regagne sa chambre. Mais la résistance de Krik est incroyable. Il parvient à se trainer jusqu'à la porte. Son sang forme une mare sombre autour de lui. Dans un dernier sursaut, il ébauche le tracé d'un oeil sur la porte, puis il s'effondre une seconde fois pour ne pas se relever. Il est mort. Talov est borgne, et dans l'esprit empourpré et chavirant du justicier, c'était le symbole le plus explicite pour désigner son assassin. Averti, Belzebuth fait amener les enquêteurs devant lui et leur passe un savon. Il a maintenant deux nouveaux cadavres sur les bras et toujours pas de coupable...

LA SITUATION S'AGGRAVE

Belzebuth vous demande d'urgence. Il a sa tête des mauvais jours et cela ne semble pas être dû à l'alcool. Il vous considère du coin de l'oeil puis entame d'une voix qui ne peut cacher sa colère.

"Je vous ai choisi pour découvrir l'assassin de RECTOR. Avez-vous obtenu des résultats ? Avant que vous ne répondiez, sachez, si vous ne l'avez pas encore appris que deux nouveaux meurtres ont été commis. La situation devient intolérable. Sunray a été poignardé dans son lit et Krik, le justicier a été abattu dans sa chambre, par deux balles tirées à bout portant. Qu'est ce que vous attendez pour me présenter la tête du responsable de cette hécatombe ? Ou en est votre enquête ?"

Un dialogue doit alors s'instaurer entre le maître de jeu et les joueurs.

Détails sur l'hôtel-restaurant (24-42)

Escaliers: Il y a deux escaliers dans l'hôtel. Le premier, en salle 29 mène à l'étage. Le second, en salle 31 mène aux caves de l'établissement.

Les caves de l'hôtel (24-28)

24- Cette salle est vide à l'exception des décombres qui abritent de nombreux rats. Les rats n'attaqueront des êtres humains que s'ils sont en nombre suffisant. Si les aventuriers passent au moins trois tours dans la salle, 15 rats tenteront de se repaître de leur chair. Les statistiques des rats sont données page 51 des règles de BITUME.

25-26-27- Ces trois salles sont utilisées

comme cellules pour les prisonniers de la COMPAGNIE DE L'OMBRE. Les portes sont toutes ouvertes et les cellules sont vides.
28- C'est dans cette salle qu'est entreposée une partie des réserves de nourriture de la tribu. Elle n'a aucun autre intérêt.

Les appartements privés (29 à 42)

29- C'est l'ancienne grande salle du restaurant. Elle est désormais utilisée comme salle d'entraînement au combat. C'est ici que Ralph entraînait les deux recrues, Bors et Talov au moment de l'attentat.

30- C'est une salle partiellement en ruine. Elle est inutilisée depuis des années.

31- De cette salle ravagée, il ne reste que l'escalier menant aux caves. Il est soigneusement entretenu car c'est le seul accès de l'hôtel qui permet d'atteindre les sous-sols.

32- Cette salle est identique à la salle 30. Il n'y a rien à ajouter.

33- Cette salle est nommée la chambre de transition car c'est ici que sont logés les nouveaux membres de la tribu pendant leur "période d'acclimatation". En l'occurrence, ses occupants sont Talov et Bors. Tous deux étaient dans la salle d'entraînement avec Ralph au moment de l'attentat. Lors du double meurtre, Talov déclarera être resté dans cette pièce, puis avoir accouru au son des coups de feu.

34- Cette chambre est occupée par Schweitzer, le guérisseur. Il n'a absolument rien à se reprocher, aussi il répondra de bonne grâce aux enquêteurs. Ils se trouvaient dans le laboratoire (37) au moment de l'attentat. Personne ne peut confirmer son alibi.

35- Cette chambre est celle de Ralph, le chef de guerre. Il est impulsif et susceptible. Il n'aime pas qu'on vienne s'occuper de ses affaires. Pourtant si on lui demande de montrer sa grenade, il avouera qu'on lui a dérobé. Il peut confirmer la présence des deux recrues dans la salle d'entraînement lors de l'explosion.

36- Cette chambre est celle de Sunray. C'est ici qu'il a été transporté après l'attentat. Avant sa mort (Acte I), il prononçait des mots sans suite dans son délire. Il y a 25% de chance qu'il ait cité le nom de Krik. Mais ceci ne peut être considéré comme une preuve, étant donné l'état du blessé. Aucune trace n'a été laissée par le passage de Krik (Acte II).

37- C'est le laboratoire de Schweitzer. Celui-ci ne laisse personne y pénétrer sans sa présence. Il ferme toujours la porte à clé. Le laboratoire renferme des produits allant des vieux médicaments périmés aux petites

fioles d'acide en passant par des gazes de toutes tailles et des instruments de chirurgien.

38- C'est la chambre de Belzebuth, le hell's angel. Il y règne un désordre impressionnant, principalement dû à une multitude de bouteilles vides éparpillées sur le sol. Belzebuth buvait dans sa chambre au moment de l'attentat.

39- Salomé, l'amazone, occupe cette salle. Elle n'aime pas qu'on vienne fouiner chez elle. Elle possède des poudres, des onguents et des mixtures étranges. Elle s'adonne à la sorcellerie, mais cela n'a jamais eu de résultats concluants. Salomé était seule dans sa chambre au moment de l'attentat.

40- Krik, le justicier et meurtrier, occupe cette chambre. Peu d'indices permettent de révéler la vérité. Pourtant il a conservé sous son matelas la lettre anonyme dont voici le texte: "RECTOR est un assassin. Il y a dix ans, il a organisé la destruction de la tribu des justiciers nommée les gardiens de la loi. Il s'est ensuite installé en toute impunité à la tête de la compagnie de l'ombre. Il doit être puni. Il doit mourir." Krik faisait parti, à l'époque des gardiens de la loi. Il a miraculeusement échappé au génocide, mais il n'a jamais su qui avait commandité cet acte.

La lettre anonyme lui a rendu son rôle de justicier. Il a accompli les crimes en accord avec ses anciennes convictions. Sa chambre est bien tenue et dénote chez lui un caractère méticuleux et maniaque. Après le passage de Talov, une grosse tache de sang macule le sol et l'ébauche d'un œil est dessinée sur la porte.

41- Cette pièce est inoccupée. Les portes s'est effondrée avec une partie du mur. La salle est balayée par les vents.

42- On ne peut plus accéder à cette salle sans posséder quelques talents d'escalade (saut-20% ou escalade). Plusieurs nids de corneilles regroupent une vingtaine de ces oiseaux. Si elles sont dérangées, 2-20 corneilles attaqueront les intrus (voir caractéristiques dans l'appendice).

Il faut se souvenir que pendant l'acte II, il n'y avait que trois personnes présentes dans l'hôtel, Sunray, Krik et Talov. Les deux premiers sont morts, le troisième présente une culpabilité évidente. La découverte de la lettre anonyme permettra de comprendre, il faut l'espérer, le lien entre Krik et son commanditaire. Si les joueurs ne trouvent pas la lettre, Salomé la découvrira et la négociera auprès des enquêteurs. Enfin, lorsqu'il sera évident que Talov est

l'instigateur de ces meurtres, il aura disparu et maître de jeu pourra passer à l'acte III du scénario.

MEURTRE ANONYME - TROISIEME PARTIE

Le plan de Napoléon Krud, chef des Skinhead a fonctionné au delà des espérances de Talov. Tous ces meurtres ont détourné l'attention générale et skinhead peut maintenant, librement, remplir sa mission. Après avoir neutralisé le garde devant la porte de la salle commune du quartier général, Talov se retrouve devant le corps de RECTOR préparé pour la cérémonie des lamentations. Ses plaies ont été nettoyé et ses vêtements changés. Talov contemple une minute le but de toute cette mise en scène. Car il reside dans un minuscule objet que l'ancien chef des parias tient dans ses doigts raides. Une clé !

Une simple clé, symbole de liberté pour la compagnie de l'ombre. Elle est d'une importance terrible pour la survie de la tribu toute entière car elle ouvre une porte. Seul Talov sait qu'elle permet d'ouvrir la porte blindée qui sépare les caves de l'hôtel de la salle des coffres d'une banque. Or, cette banque est en territoire Skinhead et Napoléon Krud n'attend plus que l'ouverture de la porte blindée pour faire passer ses troupes sous la frontière et mener une action commando pour détruire définitivement la COMPAGNIE DE L'OMBRE. Talov a suffisamment attendu, il s'empare de la clé. Jetant un coup d'oeil à l'extérieur, il s'aperçoit que les parias gardent la rue. Ce n'est pas grave, il passera par les souterrains. Sortant de la salle commune, il se dirige vers la salle qui referme la trappe accédant au sous-sol. Mais peut-être a-t-il trop attendu car un cri retentit dans la salle commune: l'alerte est donnée.

UNE COURSE CONTRE LA MONTRE

Alors que vous tergiversez sur le lieu où l'infâme Talov a pu se réfugier, l'alerte est donnée. Quelqu'un s'est introduit dans la salle commune et a volé la clé de RECTOR. Aussitôt tout le monde accourt. Vous regagnez Belzebuth et Salomé aux abords du café. "Toutes les rues sont gardées, dit Belzebuth, il est pris au piège, il ne pourra pas s'enfuir". "En es-tu-sûr ? demande ironiquement Salomé, à quoi peut bien lui servir cette clé ?" Décidés à mener votre enquête jusqu'au bout, il vous faut arrêter le

coupable avant qu'il ne vous glisse entre les doigts.

Il y a deux moyens d'intervenir. En sachant que Talov se dirige vers le territoire Skinheads par les souterrains. Le plus simple est de lui couper la route en descendant par les caves de l'hôtel. Les aventuriers pourront ainsi lui tendre une embuscade. La deuxième solution est la poursuite en passant par les caves du café, en tenant compte des embûches qui peuvent exister dans les souterrains. Talov a cinq minutes d'avance sur ses poursuivants. Si les aventuriers, et cela est le but du scénario, s'emparent de la clé, ils peuvent dans un excès de curiosité aller voir de l'autre côté de la porte blindée. Voici la description de ce qu'il existe au delà.

Détails sur la banque (43-45)

43- C'est la salle des coffres. La porte est blindée et il n'est possible de l'ouvrir qu'avec la clé de RECTOR. Trois Skinheads guettent le retour de Talov. L'armement est au choix du maître de jeu selon les possessions de la tribu. Toutes les caractéristiques concernant les skins sont données dans l'appendice. Si les skins sont severement touchés, ils tenteront de s'enfuir par l'escalier. Il y a 18 coffres repertoriés de a à r. La plupart sont encore



fermés par une serrure à combinaison. En voici le contenu:

- a) Fermé. 25000F en billets de 200.
 - b) Ouvert. Vide.
 - c) Ouvert. Vide.
 - d) Ouvert. Vide.
 - e) Fermé. Un écrin contenant une rivière d'émeraudes.
 - f) Fermé. Vide.
 - g) Fermé. Dossiers secrets d'une société.
 - h) Fermé. 60000F en billets de 500.
 - i) Ouvert. Vide.
 - j) Ouvert. Vide.
 - k) Fermé. Dossier d'actes notariés.
 - l) Fermé. Dossier de photos compromettantes.
 - m) Fermé. Vide.
 - n) Fermé. Coffret avec une carabine et une lunette infra-rouge.
 - o) Fermé. Vide.
 - p) Fermé. Collection de timbres.
 - q) Ouvert. Un cran d'arrêt oublié.
 - r) Fermé. 3 grenades (1 offensive, 2 fumigènes) et 20000F en billets de 500.
- Tous les coffres fermés peuvent être ouverts avec un jet de mécanique à -70%.
- 44- L'escalier de cette salle mène à la salle des coffres. Cette pièce est vide.
- 45- C'est la succursale de la banque. Cinq skinheads surveillent la rue (voir caractéristiques et armement dans l'appendice). Si les skins sont severement touchés, ils essayeront d'atteindre la porte donnant sur la rue. Ils utiliseront alors des sifflets à roulette pour donner l'alerte.

Parking: Le parking est desert, mais il est constamment surveillé par les skinheads. Il est impossible de passer par là sans être repéré.

Ruines: Il est malaisé de traverser les ruines. De plus elles sont infestées de petites créatures dangereuses, de serpents, des rats et des cafards.

Le maître de jeu est libre de choisir parmi ces animaux pour les rencontres possibles. Voici leur nombre: Cafards:200-1200 Rats:2-20 Serpents:1-10.

Perte et gain de prestige:

Laisser Talov s'échapper:	-100
Capter Talov vivant:	+200
Tuer Talov:	+100
Rapporter la clé à Belzebuth:	+25+1D6
Rapporter de la bière à Belzebuth:	+1D6 par fut
Chaque skin tué:	+1D6

Ce scénario nécessite de la part du maître de jeu un certain talent d'improvisation. Celui-ci doit donner un caractère particulier à chacun des PNJ. Il est recommandé de bien connaître le déroulement chronologique des événements. Enfin, lorsque l'aventure sera achevée, les joueurs apprendront que Belzebuth est le nouveau chef de la COMPAGNIE DE L'OMBRE. Sa politique sera bien différente de celle pratiquée par RECTOR.

PACTE DE SANG - PREMIERE PARTIE

La mort de RECTOR le conciliateur fait maintenant partie du passé, le coupable a expier ses crimes et Belzebuth, le hell's angel a remplacé le Yankee à la tête de la tribu. Depuis cette nomination, l'orientation politique de la tribu a pris un côté plus agressif. En termes plus simples, Belzebuth veut la peau de Napoléon Krud, le chef tant redouté chef des Skinheads. Ainsi dans sa finesse d'esprit, il a décidé de raser le quartier Skin. Un léger problème s'oppose à ce projet, la COMPAGNIE DE L'OMBRE ne comprend plus qu'une quinzaine de membres, en comptant les chiens, alors que les élus de la comète possèdent encore un effectif trois à quatre fois supérieur. Par ailleurs, le délicat problème des chevaliers de l'apocalypse n'est toujours pas résolu, car ceux-ci, bien que repoussés en dehors de la petite ville, demeurent une terrible menace pour la population.

L'atmosphère n'est pas à la détente, en cette claire et froide journée qui se lève, et les tribus de Morne la Vallée se preparent à l'ultime affrontement. Après son echec face à la COMPAGNIE DE L'OMBRE, Napoléon Krud a durci sa position. Il n'y aura plus un moment d'accalmie tant que les survivants de la ville ne ramperont pas à ses pieds. Et dans son cerveau malade germe une idée, qui paraîtrait suicidaire à tout autre que lui: s'allier avec les chevaliers de l'apocalypse.

Pendant ce temps, au camp de la COMPAGNIE DE L'OMBRE, Belzebuth et ses principaux lieutenants preparent la guerre. Il est temps de nouer des liens étroits avec les autres tribus de Morne la Vallée. Pour ce faire, Belzebuth envoie des délégations auprès des autres tribus. L'une d'elles est composée des vaillants membres qui furent à l'origine de la défaite des chevaliers de l'apocalypse et qui

ont su, par leur sagacité, démasquer l'espion de Napoléon Krud. Là encore, leur mission est délicate car il va leur falloir, tout d'abord sortir les punks de leur mutisme, puis renouer les contacts avec les garagistes dont la bonne volonté envers les parias s'est très sérieusement refroidie depuis la mort de Bruce le Bricolo.

Ainsi le groupe de la COMPAGNIE DE L'OMBRE s'avance sur le territoire des joyeux destructeurs, porteur d'un drapeau blanc, mais les punks savent-ils encore ce que cela veut dire, et fidèle à leur expression, il est possible qu'ils n'en aient rien à f...

LES NUAGES S'AMMONCELLENT

Depuis que Belzebuth est devenu votre chef, les parias ont subi un recul de leur popularité, peut-être à cause de la haine que voue le hell's aux skins en général et à Napoléon Krud en particulier, peut-être est-ce dû au triste épisode qui entraîna la mort de RECTOR et de Bruce le Bricolo. Malgré tout cela, vous savez que Belzebuth veut la guerre contre les skins, sachant aussi que vous n'êtes pas assez nombreux pour oser se mesurer à eux, l'issue de la confrontation semble bien négatif pour la Compagnie de l'Ombre. Heureusement, Salomé et Schweitzer sont intervenus, repoussant l'écheance du conflit.

Et en cette belle et froide matinée d'une année dont vous avez perdu le compte depuis longtemps, vous voilà de nouveau dans la salle du conseil face à vos chefs réunis. Direct, comme à son habitude, Belzebuth vous annonce que pour se débarrasser de l'engence que constitue les élus de la comète, il a décidé, mais vous savez que ses aides de camp ne sont pas étrangers à cette décision, de reprendre la politique d'alliance avec les autres tribus qu'avait engagée RECTOR. Et qui mieux que vous pourrait s'acquitter à bien de cette facile petite mission. Votre rôle, vous explique rapidement votre chef, consistera à avoir l'assurance de l'appui des tribus des joyeux destructeurs et des diables mécaniques en vue d'une attaque définitive contre les élus de la comète qui les rayera une fois pour toute de la carte de Morne la Vallée. Parallèlement, vos chefs rappelleront aux TIGRESSES DE KI et aux NAJAS ECARLATES les anciens traités passés avec RECTOR. Conscients de votre rôle d'émissaire, vous vous munissez d'un drapeau blanc et vous portez, légèrement nerveux, en direction du territoire des punks. Ceux-ci, dont les réactions sont

imprévisibles, savent-ils ce qu'un drapeau blanc veut dire ? En tiendront-ils compte ?

Les punks ne sont véritablement intéressés que par le matériel qu'ils peuvent voler aux autres tribus. Aussi, si les membres de la délégation exhibent des armes à feu ou des véhicules, la mission se terminera par une bataille pour la possession de ce matériel. Dans le cas contraire, un groupe de huit membres des joyeux destructeurs les accueillera avec sarcasmes et familiarités. Si les joueurs ne répondent pas aux provocations, ils pourront rencontrer Preülst l'éclaté, qui les écoutera d'une oreille distraite (le Q.G. des punks se situe dans un supermarché).

Lorsque les émissaires auront terminé d'argumenter, Preülst l'éclaté leur proposera un jeu; un jeu idiot et dangereux bien entendu, un jeu nommé: "je m'éclate". Pour comprendre ce jeu, il faut savoir que les joyeux destructeurs sont en possession de quelques centilitres de nitroglycérine répartis en plusieurs petits flacons, qui eux mêmes ont été placés dans des canettes de bière vides. Le jeu se déroule sur un terrain aux limites déterminées (voir plan) par des pieux en bois sur lequel deux équipes de quatre joueurs s'affrontent. Les invités choisissent leur côté. Une canette explosive est donnée à un joueur (après tirage au sort); celui-ci la lance à un adversaire, qui se trouve devant deux possibilités: faire un saut de côté pour se trouver le plus loin possible du point d'impact (si le jet de saut est réussi il réduit les dommages de la canette de moitié). La deuxième possibilité, beaucoup plus courageuse employée par les punks consiste à essayer d'attrapper la canette au vol et d'amortir le choc (jet sous PR+AG fois 5) Si le jet est réussi la nitro n'a que 50% de chance d'exploser. En cas d'explosion, la victime prend les pleins dommages. Lors du lancer, un jet raté (de lancer) a 15% de chance de déclencher l'explosion prématurée de la canette. La partie s'achève après l'explosion de 10 canettes. L'équipe la plus nombreuse à la fin est déclarée gagnante.

Pour corser le jeu, les punks ont planté des piquets. Lors d'un saut, il y a 25% de chance que le joueur retombe sur un piquet (dommage: 1D6+1). Les dommages causés par les canettes sont de 2D6 (explosif). Bon amusement.

Les joueurs peuvent quitter le terrain à tout moment mais ils abandonnent la victoire à leurs adversaires. Un personnage évanoui est

automatiquement évacué du terrain (un mort aussi d'ailleurs!). Si les membres de la COMPAGNIE DE L'OMBRE ont vaillamment participé, Preülst l'éclaté donnera son accord pour l'assistance demandée, à condition que les punks reçoivent une bonne part des armes à feu et des véhicules pris à leurs adversaires.

Les garagistes ont coupé toute relation avec les parias depuis la mort d'eux chef Bruce le Bricolo. Depuis Tony l'as du volant a pris la tête de la tribu des diables mécaniques. Les garagistes ne sont pas des guerriers et comme la délégation de la COMPAGNIE DE L'OMBRE s'avance, ils n'ont aucun geste agressif envers eux. Une sentinelle au volant d'une voiture de sport, arrête les parias à l'entrée du hameau. Elle est couverte par deux arbalétriers embusqués dans les maisons proches. Plusieurs batisses du hameau ont été aménagées en ateliers et garages et l'on entend le proche vrombissement d'un moteur.

Après votre débat houleux et quelque peu sanglant avec les punks, vous dépassez leur territoire et laissez Morne la Vallée derrière vous. Au loin, se dessinent les premières maisons du hameau où résident les diables mécaniques. Vous savez que ceux-ci ont un nouveau chef, successeur de l'infortuné Bruce le Bricolo, qui se nomme Tony l'as du volant. Vous êtes soudain tirés de vos réflexions par le vrombissement d'un moteur. et vous voyez une voiture de sport immobile à l'entrée du hameau. Une voix féminine vous interpelle et vous demande de vous présenter. Vous voilà en présence d'une diablesse mécanique...

Bien que reticent vis à vis des membres de la COMPAGNIE DE L'OMBRE, Tony l'As du Volant, se montrera favorable à les écouter, si toutefois ceux-ci ne se sont pas montrés agressifs ou ironiques. Si tel est le cas, la sentinelle leur ordonnera de s'en retourner s'ils ne veulent pas être réduits en bouillie, appuyant ses dires par une rafale de mitrailleuse légère si l'ordre n'est pas immédiatement exécuté.

Dans le cas probable où la délégation des parias parvient jusqu'au chef des Diables mécaniques, celui-ci après les avoir écouté attentivement, mettra en doute leur courage, les provoquant ainsi à le prouver. Et quelle preuve plus forte pourraient-ils donner à Tony qu'une course de vitesse avec lui ? C'est ce que Tony attend du meilleur pilote de la délégation. Celui-ci pourra ainsi etrenner

le nouveau circuit que les diables mécaniques ont tracé à travers les terres incultes qui les séparent des fermiers. Si la proposition du chef des garagistes est refusée, celui-ci ne les retiendra pas et les parias pourront partir l'échec de leur mission dans l'âme.

Si un courageux volontaire se propose, Tony en sera enchanté et on lui fournira une voiture de sport. (Voir appendice). Quant à Tony il pilotera la voiture équipée d'un turbo et d'une fusée. Le plan de circuit est donné pour permettre au maître de jeu d'évaluer les malus aux jets de conduite. Des obstacles sont indiqués et numérotés comme suit:

- 1- Ligne de départ et d'arrivée. Il est nécessaire de couvrir deux tours complets pour gagner la course.
- 2- C'est le pont d'une ancienne rivière aujourd'hui asséchée. Un jet de conduite (à moins 10%) est nécessaire pour conserver le contrôle du véhicule.
- 3- Des racines sont à fleur de route. Les pneus prennent 1D6 de dommages et il est nécessaire de faire un jet de conduite pour conserver le contrôle du véhicule.
- 4- Des bottes de paille sont élevées en travers de la route. C'est une petite surprise de Tony. Si le conducteur ne connaît pas l'existence du virage situé derrière, il subira un malus de 40% à son jet de conduite. Sinon le malus ne sera que de 10%.
- 5- Un véhicule est garé sur le côté de la route. C'est la grande voiture laborieuse de la grande faux. Le malus fixé dans les règles de BITUME est de -60% mais le maître de jeu peut le ramener à 40 ou 50% s'il tient compte que le véhicule est rangé sur le côté et immobile.
- 6- Un tremplin est placé opportunément en bout de route pour ceux qui auraient l'audace d'aller tout droit, ou la malchance d'avoir raté leur virage à 90°. Les effets du tremplin sont à l'entière appréciation du maître de jeu.
- 7- Une butte de terre a été aménagée par les garagistes en virage relevé. Si on l'utilise, il est nécessaire de faire un jet de conduite à +10%. Un jet réussi augmente, pour le tour suivant, l'accélération de 5kph. Un jet raté risque fort d'envoyer le véhicule par dessus le talus. Les effets sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.
- 8- Un mur en béton enserme le parking. Les malchanceux qui n'auraient pas réussi à prendre leur virage à 90°, ont intérêt à avoir de bons freins sinon ils verront leur véhicule s'écraser sur le dit mur. XX-XX sur la table des collisions.

9- Une arche de pierre, vestige d'une ancienne bâtisse, enjambe la route. Un jet de conduite est nécessaire pour passer à gauche ou à droite du pilier. Toutefois, il y a un gros nid de poule sur la droite qui se révélera soudain sous les roues du véhicule. Les pneus prendront 1D6 de dommages.

Pour toutes les manœuvres sérieuses (virage à 90°...) il est nécessaire de réussir un jet de conduite. Les sorties de route excluent les concurrents de la course. Rappel: La course s'effectue sur deux tours. Tony par sa connaissance du circuit bénéficie d'un bonus spécial de 20% pour tous obstacles ou virage prévu sur le circuit. Si le candidat a fait preuve de courage et de maîtrise au cours de la course, Tony donnera l'accord de se tribuer à la proposition de la délégation de la COMPAGNIE DE L'OMBRE.

Dans cette première partie, il est laissé à l'appréciation du maître de jeu la réussite de la mission. Que ce soit chez les punks ou chez les garagistes, la maître de jeu devra décider si les joueurs ont bien participé aux épreuves. Le maître de jeu devra aussi se souvenir dans sa décision que les tribus acceptant l'offre des parias, se retrouveront à côté de ceux-ci lors de la confrontation finale. Dans le cas où les joueurs auraient échoué avec les punks et les garagistes, il restera encore les amazones et la confrérie du serpent pour aider la COMPAGNIE DE L'OMBRE lors de la dernière partie du scénario.

Il faut que les joueurs comprennent que cette première partie est une mission pacifique. Aussi ceux qui se montreraient violents et trop empressés à utiliser leurs armes, auraient déjà échoué dans leur mission avant de l'avoir commencé.

Perte et gain de prestige:

Alliance avec les punks: +50+2D6
Alliance avec les garagistes: +50+2D6
Gagner la course: +4D6
Gagner le match de "je m'éclate": +3D6
Par punk tué: -1D6
Par garagiste tué: -3D6
N'obtenir aucune alliance: -50

PACTE DE SANG - DEUXIEME PARTIE

Le groupe de la délégation des parias est maintenant rentré de sa mission depuis une journée, une journée riche en événements car au camp de la COMPAGNIE, les informations affluent. L'une d'elle est la rumeur terrifiante de l'alliance imminente entre les chevaliers de l'apocalypse et les élus de la comète pour la ruine de Morne la Vallée. Mais la plus inattendu est la présence au camp des parias d'émissaires de la grande faux. Ceux-ci, en effet, détestent s'aventurer dans la petite ville et préfèrent habituellement traiter avec les diables mécaniques. Belzébuth les reçoit en privé.

L'entrevue dure une heure complète à l'issue de laquelle les émissaires s'empressent de regagner leurs champs bien aimés. Peu après, Belzébuth convoque le groupe des membres de la COMPAGNIE DE L'OMBRE qui a si souvent rendu service à sa tribu. Il leur annonce solennellement que la guerre est commencée et qu'ils auront l'avantage de participer à la première escarmouche.

Cette première bataille les opposera aux chevaliers de l'apocalypse. Belzébuth aussitôt leur demande de ne pas paniquer; il s'agit là d'une embuscade contre un ou deux véhicules (trois en réalité). De plus ils auront l'aide de cinq membres des najas écarlates. En effet, les chevaliers de l'apocalypse vont venir chercher un lourd tribut en nourriture chez les fermiers. Ceux-ci ne pouvant leur opposer de résistance sérieuse, ont envoyé des émissaires auprès des parias, promettant une aide ultérieure si les redoutables fils du métal ne parvenaient jamais à destination.

Les cinq membres de la confrérie du serpent sont présentés à l'équipe des joueurs et la petite troupe s'apprête au départ. Les najas ont amené avec eux une de leurs machines infernales destinée à arrêter le premier véhicule des chevaliers de l'apocalypse. Les couleurs chatoyantes de leurs vêtements se pretent peu à la discrétion nécessaire à la réussite de la mission, mais bien entendu, ils ne veulent pas en changer. Une fois sur le terrain, le groupe choisit un endroit où la route est étroite et suffisamment proche de la forêt des carnutes pour préparer leur embuscade. Les najas ont disposé leur engin

explosif sur la chaussée et le groupe s'applique à entasser une vingtaine de mètres plus loin, des branches pour barrer la voie qui mène chez les fermiers.

Mais un guetteur annonce que des véhicules approchent. Aussitôt le groupe se camoufle à l'orée de la forêt. Trois véhicules apparaissent au détour du chemin et se dirigent vers la barricade.

Enfin le repos, pensez-vous, de retour au camp, mais votre destin doit vous mener de perils en perils semble-t-il car le lendemain de votre retour de mission, des rumeurs alarmantes courent chez les parias. Napoléon Krud serait sur le point de conclure un pacte d'alliance avec les très redoutés chevaliers de l'apocalypse.

Une nouvelle matinée commence dans cet univers angoissant et le camp de la COMPAGNIE DE L'OMBRE est en effervescence, un émissaire des fermiers de la grande faux vient d'arriver, ce qui est un fait exceptionnel car les fermiers detestent l'environnement urbain et dangereux de Morne la Vallée. Celui-ci a été aussitôt admis à rencontrer votre chef, Belzébuth. D'autre part, cinq membres des najas écarlates sont arrivés peu après et ont été aussitôt introduit auprès de Belzébuth. L'attente anxieuse se prolonge pendant une heure. Puis, et vous n'en serez pas surpris, votre groupe est convoqué par Belzébuth. Le fermier vient de repartir discrètement, et votre chef est maintenant seul face à vous. Son regard légèrement embué par l'alcool ingurgité au cours de la nuit, pèse sur chacun de vous.

Enfin, brisant le silence d'une voix cachant mal sa fébrilité, il vous annonce solennellement que la guerre est commencée et que vous aurez l'avantage de participer à la première escarmouche.

"Une simple petite escarmouche, dit-il, contre les chevaliers de l'apocalypse. Ne paniquez pas ! Je ne veux pas vous envoyer au massacre. Vous allez tendre une embuscade à un ou deux de leurs véhicules qui vont venir cet après midi chercher un tribut en nourriture qu'ils ont décidé de faire payer aux fermiers. Ceux-ci demandent notre aide et dans la situation présente une alliance avec la grande faux peut être profitable. Aussi ai-je décidé d'une embuscade pour empêcher les chevaliers de l'apocalypse d'arriver à leurs fins. Mais comme je ne veux pas votre mort, je vais vous adjoindre des compagnons de combat.

Bien-sur ils ne sont que cinq mais ils possèdent une machine infernale. Le seul vrai problème, c'est que ce sont des najas écarlates, alors ne les brusquez pas ! Essayer de les empêcher de détruire les véhicules, la COMPAGNIE DE L'OMBRE en aura besoin".

Belzébuth se lève car il considère que l'entrevue est terminée. "Venez, dit-il, je vais vous présenter vos camarades". Vous pénétrez dans une pièce adjacente et découvrez quatre hommes et une femme habillés de vêtements aux couleurs chatoyantes et bariolées à dominante de rouge éclatant, tous membres de la confrérie du serpent. "Bien entendu, vous soufflé Belzébuth, ils sont habillés comme des clowns mais cela fait parité de leur cérémonial". Un instant, il vous passe par la tête que pour une embuscade la discrétion est recommandée, mais vous savez qu'il est inutile de faire cette objection à votre chef, il n'y peut rien. Les najas se montrent plutôt froids envers vous et ce n'est pas dans une ambiance de franche camaraderie que vous vous mettez en route pour poser les jalons d'une amitié nouvelle avec les fermiers.

Il est midi, d'après la montre à gousset d'un naja, lorsque vous arrivez sur le terrain. En fins tacticiens, vous choisissez une portion de route étroite et proche de la forêt des carnutes pour préparer votre embuscade. Les najas écarlates camouflent la bombe sur la chaussée pendant que vous entassez de grosses branches en travers de la route, une vingtaine de mètres plus loin. A peine jugez-vous avoir terminé que le guetteur vous annonce qu'un bruit de moteur se rapproche. Aussitôt, c'est la cavalcade vers l'orée de la forêt où vous vous dissimulez. Il ne s'écoule que quelques secondes pendant lesquelles la peur vous serre les entrailles, et trois véhicules surgissent d'au delà d'un rideau d'arbres et se dirigent vers votre barricade...

La résolution de l'embuscade ne nécessite pas de plan, mais si les joueurs le désirent, la maître de jeu peut en faire un rapidement en tenant compte des éléments suivants:

- La route à une largeur de 3 mètres.
- Les trois véhicules se déplacent en file indienne espacés de quinze mètres chacun, ils roulent à 80kph.
- La barricade est située une vingtaine de mètres au delà de la charge explosive.
- La forêt se trouve à une quinzaine de mètres de la route.

Les véhicules des fils du métal sont choisis par le maître de jeu selon l'effectif restant, il peut s'agir de motos ou de voitures excepté le pick-up qui est le véhicule du nouveau chef. Les caractéristiques des najas écarlates et des chevaliers de l'apocalypse sont donnés dans l'appendice, leur équipement doit être choisi dans celui de leur tribu. Les chevaliers de l'apocalypse ont le droit de faire un jet de repérage pour savoir si les vêtements chatoyants des najas écarlates n'ont pas attirés l'oeil de leurs adversaires.

les joueurs peuvent décider de l'explosion de la bombe à n'importe quel moment, causant 8D6 de dommages à 5 mètres de rayon, toutefois il y a 10% de chance que le mécanisme soit défectueux, auquel cas la bombe n'explosera pas. Les chevaliers de l'Apocalypse ont deux possibilités de tactique à adopter qui sont laissées au choix du maître de jeu: L'attaque ou la fuite.

- L'attaque consistera en un balayage de tout ce qui bouge.
- La fuite peut s'effectuer par l'avant en détruisant la barricade à coups d'armes lourdes (on considère que la barricade possède 50PV), ou vers l'arrière en subissant les tirs des embusqués.

Si les parias et les najas sont vainqueurs et qu'il reste des véhicules sur le terrain, les membres de la confrérie du serpent tenteront de les détruire. Si les chevaliers de l'Apocalypse ne parviennent pas jusque chez les fermiers, ces derniers respecteront leur parole et participeront à l'assaut final lors de la troisième partie.

Dans cette deuxième partie, les najas ont été ajouté pour assister les personnages dans leur mission, aussi, pour éviter que le maître de jeu n'ait trop de PNJM à faire évoluer en même temps, il est conseillé de remettre leur mouvement aux joueurs eux-mêmes. Toutefois cette solution est à éviter si les joueurs ont l'habitude de se servir des PNJM comme boucliers. Ces mêmes najas devront être repris en main par le maître de jeu aussitôt le combat terminé car ceux-ci n'ont plus les mêmes intérêts dans la défaite des fils du métal. Si les joueurs tuent un ou plusieurs najas pour les empêcher de détruire les véhicules, dans la mesure du possible, la chose sera rapporté au Prince Simon, chef des najas écarlates, qui cessera immédiatement toutes relations de bonne entente avec les parias. Le meilleur moyen de les empêcher d'endommager les véhicules est de marchander avec eux. Si des véhicules

sont ramenés, Belzébuth les confisquera pour les redistribuer ultérieurement.

Perte et gain de prestige:

- Alliance avec les fermiers: +50+1D6
- Par fils du métal tué: +1D6
- Par naja tué: -2D6
- Par véhicule détruit: -1D6
- Par véhicule récupéré: +10+1D6

PACTE DE SANG - TROISIEME PARTIE

L'aube du grand jour est enfin venue, quelque soit le résultat du combat, Morne la Vallée vivra désormais d'une manière différente. Il est temps de compter ses alliés dans la guerre qui va s'engager. Belzébuth est décidé, il ira jusqu'au bout, même si pour cela il doit être entraîné, lui et sa tribu, dans le maelstrom qui mène au plus profond des enfers. Il n'est plus temps de réfléchir, il faut agir. Belzébuth réunit donc une grande assemblée, les membres de sa tribu auxquels il va dévoiler ses plans. Ceux-ci sont simples. Il existe deux adversaires qui sont sur le point de faire alliance. Les élus de la comète, d'une part, qui ont encore un effectif d'une cinquantaine de membres, et d'autre part les chevaliers de l'Apocalypse dont l'effectif se monte à moins d'une dizaine de véhicules. Pour surprendre les deux tribus adverses, Belzébuth a décidé de les attaquer simultanément. C'est pour cela qu'il a besoin des combattants que les autres tribus associées à cette entreprise, pourront lui fournir. Il faut maintenant que le maître de jeu recense les tribus alliées à la Compagnie de l'Ombre:

Les TIGRESSES DE KI: Sont alliées quoiqu'il arrive aux parias. Effectif fourni: 12 femmes, 1 moto.

Les NAJAS ECARLATES: Seront alliés aux parias à moins qu'il n'y ait eu un conflit grave entre leurs membres et les parias lors de l'embuscade. Effectif fourni: 13 hommes et 6 femmes.

Les DIABLES MECANIQUES: L'alliance dépendra de la réussite de la course avec Tony. Effectif fourni: 6 hommes et 3 femmes, 2 voitures.

Les JOYEUX DESTRUCTEURS: Même cas que les diables mécaniques. Effectif fourni: 9 hommes et 3 femmes, 2 motos.

La GRANDE FAUX: Leur alliance dépendra du résultat de l'embuscade. Effectif fourni: 12 hommes et 9 femmes.

Enfin l'effectif de RALPH pour la COMPAGNIE DE L'OMBRE: 9 hommes et 6 femmes, 2 motos.

Ainsi, si toutes les alliances possibles ont été conclu, l'effectif total de la coalition sera de 54 hommes, 39 femmes, 5 motos et 2 voitures.

Mais reprenons le cours de l'histoire, où nous avons laissé Belzébut expliquant sa stratégie à sa tribu. Ainsi deux groupes vont être constitués. Le gros des forces composé des deux tiers de l'effectif total, se lancera à l'attaque du quartier général des élus de la comète, pendant que le groupe restant lancera une offensive contre le camp des chevaliers de l'Apocalypse (le rapport peut-être ramené à trois-quart pour le gros des forces si l'effectif total est inférieur à 40). Belzébut dirigera lui-même l'attaque contre les skinheads, il sera assisté par Cassiopée pour les amazones, et éventuellement par le Prince Simon pour les najas écarlates, Korb-Gaya pour les fermiers et Tony pour les garagistes. L'autre groupe sera dirigé par RALPH, assisté de Salomé et éventuellement de Preülst l'éclaté pour les punks.

Belzébut commence donc à répartir ses forces en deux groupes. Le choix de la tribu d'origine des combattants de chaque groupe est laissé à la décision de maître de jeu, à l'exception des personnages-joueurs qui se retrouveront dans le groupe conduit par RALPH et Salomé. Ainsi donc, ils seront de nouveau opposés aux terribles fils du métal. Pourtant ce que nul ne sait encore et qui risque de leur compliquer sérieusement la tâche, c'est qu'au moment des attaques simultanées, Napoléon Krud, en compagnie de sa garde d'honneur, est venu chez les fils du métal conclure un pacte d'alliance.

Le groupe de RALPH se prépare. Les chevaliers de l'Apocalypse ont établi leur campement dans le tunnel de la voir ferrée, aussi à l'heure H, le groupe se met en route pour l'ultime affrontement. Profitant de la protection que leur offre la forêt, ils arrivent sans encombre à une centaine de mètres de l'entrée du tunnel. Devant la large ouverture béante sur l'obscurité, se trouve une des voitures des chevaliers de l'Apocalypse.

L'ORAGE ECLATE

Les marées du destin qui ont balloté les tribus de Morne la Vallée ces dernières semaines, vous ont entraîné peu à peu vers le jour critique que tout le monde espère et redoute, le jour de l'affrontement ultime. Et ce jour est arrivé car Belzébut a réuni toute la tribu pour lui parler de guerre.

"Les élus de la comète sont sur le point de conclure un pacte avec les chevaliers de l'Apocalypse, annonce votre chef, et avec l'assistance des tribus alliées, nous allons les prendre de vitesse par une attaque simultanée. Le premier objectif sera le quartier général de skinheads, le second le camp des fils du métal. L'attaque sur le quartier général des élus de la comète se fera avec la plus grosse partie de l'effectif total que nous aurons pu réunir, je dirigerai ce groupe. Le second groupe sera conduit par RALPH et se composera de quelques unités bien entraînées qui devront surprendre les Chevaliers de l'Apocalypse..."

Pendant ce temps, des membres des tribus alliées ont rejoint l'assemblée et Belzébut, son discours terminé, s'occupe de la répartition des deux groupes. Comme si le destin ne vous avait déjà pas assez accablé, vous êtes nommés dans le second, et vous avez l'impression d'avoir ouvert la mauvaise porte, car derrière celle-ci se dresse le spectre de la folie et de la violence, la terrible horde des Chevaliers de l'Apocalypse.

RALPH étale devant vous la carte de Morne la Vallée, Il remonte du doigt la voie ferrée et s'arrête à l'endroit où celle-ci disparaît dans un tunnel (voir carte de Morne la Vallée).

"C'est ici, dit-il, que les Chevaliers de l'Apocalypse ont établi leur campement. En suivant l'orée de la forêt, nous pourrions parvenir jusqu'à eux sans être repérés. Espérons-le !" Et il semble bien que tout aille comme Ralph l'a annoncé. Vous voici désormais à une centaine de mètres de l'entrée sombre du tunnel de la voie ferrée. Le groupe s'immobilise. Une voiture des Chevaliers de l'apocalypse garde l'accès.

Comme tous les véhicules de cette troisième partie, la voiture gardant l'entrée du tunnel doit être choisie par le maître de jeu parmi l'effectif restant aux fils du métal. Ralph n'est pas un fin stratège et l'attaque qu'il se propose de mener se déroulera sous le cri de

guerre "tous à l'assaut", à moins que les joueurs ne fassent des propositions intéressantes.

Après le passage de la sentinelle, le tunnel s'enfonce pendant une quinzaine de mètres dans l'obscurité, puis on aboutit au camp des fils du métal, qui est faiblement éclairé par des torches. Un train a été à demi enseveli lors d'un tremblement de terre.

Comme il est expliqué plus haut, Napoléon Krud, accompagné de sa garde d'honneur, est venu conclure un pacte avec les chevaliers de l'Apocalypse. De plus, les véhicules de ces mêmes chevaliers qui ne seront pas indiqués sur le plan B, participent à une expédition punitive chez les fermiers de la Grande Faux après l'embuscade. Ils pourront revenir à tout moment (à la discrétion du maître de jeu).

1- Une moto avec side: c'est l'une des deux sentinelles intérieures. Son véhicule est équipé d'une sirène et la sentinelle l'emploiera pour prévenir sa tribu (ou ce qu'il en reste), lors de l'attaque du camp.

2- Une voiture: Elle est inoccupée, le conducteur se trouve en 8 avec le pilote de la moto 4. La voiture n'est pas fermée à clé mais est équipée d'un antivol piégé.

3- Une moto: C'est la seconde sentinelle intérieure. Elle possède une grenade fumigène et un pistolet.

4- Une moto: Elle est garée le long du wagon. Son pilote se trouve en 8 avec le conducteur de la voiture 2.

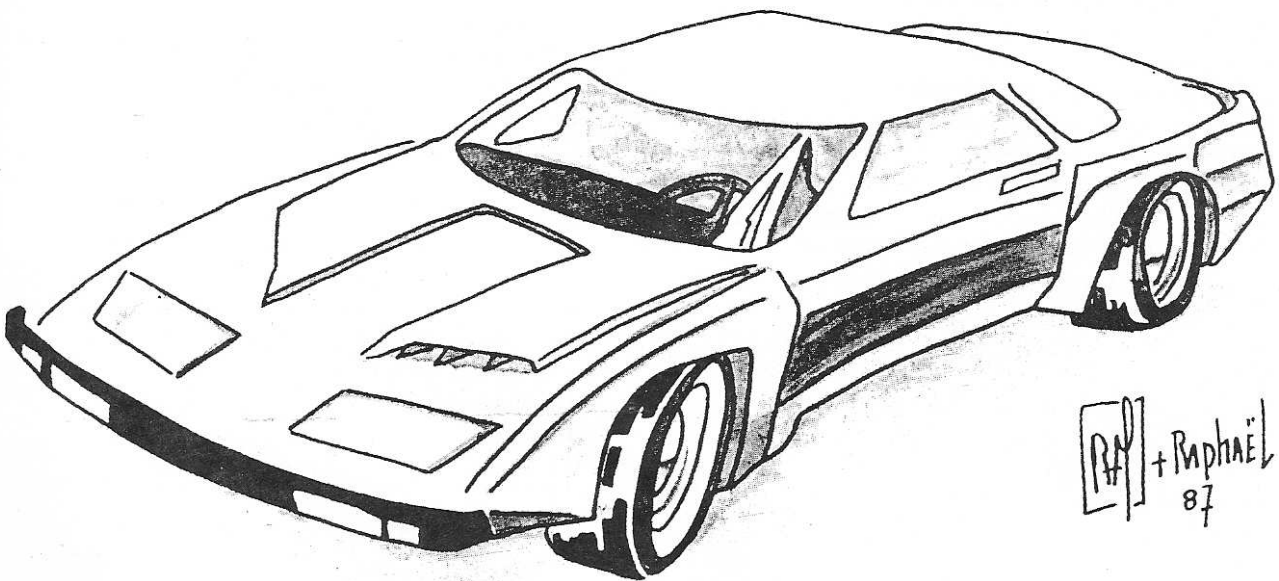
5- Un pick-up: c'est le véhicule du nouveau chef, nommé "Mad pierrot". En compagnie de sa femme, ils se trouvent en 9 avec Napoléon Krud. Le pick-up est fermé à clé et est équipé d'un antivol d'alarme.

6- 4 skins de la garde: deux d'entre eux sont armés d'armes à distance, l'un avec un fusil-mitrailleur, l'autre avec un tube lance-dard. Ils jouent aux cartes.

7- 2 skins de la garde: l'un d'eux est armé d'un tube lance-dard.

8- 2 fils du métal et 1 skin: le pilote de la moto a un pistolet et une grenade fumigène. A portée de main se trouve un lance-flamme prêt à servir. En cas d'alerte, les deux fils du métal tenteront de prendre leurs véhicules respectifs et n'hésiteront pas à se servir du lance-flamme pour se frayer un chemin.

9- La réunion des chefs: Le couple occupant le pick-up est présent pour le pacte scellé avec Napoléon Krud, celui-ci est accompagné de trois membres de sa garde d'honneur. Napoléon Krud a un fusil mitrailleur et les trois autres skins sont armés respectivement d'un tube lance-dard et de deux pistolets. "Mad pierrot" est armé d'un canon scié et d'une grenade offensive, sa femme d'un fusil-mitrailleur. Si l'alerte est donnée, et s'ils jugent que la voie est libre, le couple leader des Chevaliers de



l'Apocalypse rejoindront leur véhicule, autrement ils essaieront de tenir le siège avec les armes à leur disposition.

Il n'est donné ici que l'armement à distance des membres des deux tribus. Pour l'armement de contact, le maître de jeu devra choisir dans celui des tribus (voir appendice). Pour marquer la différence entre les gardes d'honneur et les skins normaux, toutes leurs caractéristiques sont majorées de 1 point et tous les talents de 10%. Enfin, si le combat tourne mal pour les fils du métal, ceux-ci essaieront de se frayer un chemin avec leurs véhicules jusqu'à la sortie du tunnel.

Comme pour la deuxième partie, le maître de jeu peut remettre entre les mains des joueurs les PNJM du même camp. A tout moment, le maître de jeu peut faire intervenir les renforts des chevaliers de l'Apocalypse constitués par les membres partis en expédition punitive. De l'autre côté, les défenses des élus de la comète dans le quartier général seront balayées par les forces menées par Belzébut. Ce groupe perdra un tiers de son effectif et l'un des chefs présent sera tué. (Et s'ils sont au moins quatre, un autre sera blessé). Le maître de jeu portera l'entière responsabilité du grand deuil qui affectera l'une des tribus de Morne la Vallée.

Ce groupe pourra venir porter assistance au groupe de RALPH, si le combat dure longtemps, si le maître de jeu est magnanime et s'il juge le combat inégal. Dans ce bain de sang, doivent disparaître les tribus skins et fils du métal. Les joueurs survivants auront gagné suffisamment de prestige pour éviter les corvées d'eau. La sérénité pourra renaître à Morne la Vallée pour la prospérité des rescapés jusqu'au jour où...

Mais ceci est une autre histoire...

Perte et gain de prestige:

Par fils du métal tué: +2D6

Par skin tué: +3D6

Pour avoir tué Napoléon Krud: +25+2D6

Pour avoir tué Mad Pierrot: +15+1D6

Pour avoir participé à tous les scénarios: +50

APPENDICE I: LES TRIBUS DE MORNE LA VALLEE

Les statistiques des PNJM sont données pour un homme (sauf pour les tigresses de ki). Pour trouver les valeurs exactes d'une femme de la tribu il suffit de les modifier comme suit: FO-2, AG+2, CH-3, SAU+10, SED:AG+BEx5, DIS+10, RES-10 et LAN-10.

LES DIABLES MECANIKES

Type: Garagiste.

Composition: 12 hommes, 10 femmes et 6 enfants.

FO:6	RA:5	EN:5
	BE:5	SE:5
AG:4	IN:6	PR:6
	PE:5	PV:20
Conduite:65		
Saut:50		
Séduction:55		
Repérage:55		
Premiers soins:50		
Discretion:50		
Tir:55		
Combat:50		
Résistance:55		
Mécanique:85		
Marchandage:50		
Lancer:60		

Decription: Ils sont habillés de combinaisons de travail rouges (AR:1) et portent souvent de petites casquettes de même couleur. Ils travaillent sans cesse à l'amélioration de leurs véhicules. Ils occupent les vestiges d'une usine qu'ils ont transformée en garage. Leur chef se nomme BRUCE LE BRICOLO. Armement: 1 tronçonneuse, 20 poignards, 13 matraques, 3 grenades offensives, 15 arbalètes, 75 carreaux. Véhicules: 2 voitures normales, 2 voitures de sport, 1 pick-up.

Taille:Voiture normale Acc/vit:+30/225
Manoeuvrabilité:+00%
Armure:0 Espaces pris:16
Accessoires:1 fusée, 1 turbo et 10 suppléments au moteur.

Taille:Voiture normale Acc/vit:+5/100
Manoeuvrabilité:+00%
Armure:16 Espaces pris:16

Taille:Voiture de-sport(x2)	Acc/vit:+25/230	Manoeuvrabilité:+25%
Armure:0	Espaces pris:12	
Accessoires: Suspension et 8 suppléments au moteur.		
Armement: Mitrailleuse légère fixée à l'avant.		

Taille:Pick-up	Acc/vit:+5/100	Manoeuvrabilité:-10%
Armure:2	Espaces pris:10	
Accessoires: 8 cargos.		

Autres biens: 10000 litres d'essence repartis dans 200 barils de 50 litres dissimulés dans les grottes des environs (toutes dans la forêt des carnutes).

LES CHEVALIERS DE L'APOCALYPSE

Type: Fils du métal.

Composition: 10 hommes et 7 femmes.

FO:6	RA:6	EN:5	BE:5	SE:5
AG:4	IN:3	PR:5	PE:5	PV:20
Conduite:75		Saut:45		PP:8
Séduction:50		Repérage:40		CH:16.5
Premiers soins:25		Discretion:35		Tir:70
Combat:50		Résistance:55		Mécanique:45
Marchandage:30		Lancer:55		

Description: Semant la destruction sur leur passage, les chevaliers de l'Apocalypse sont fous et dangereux. Ils sont vêtus de cuir clouté et de plaques de métal (AR:3 ou 4). Ce sont des nomades qui voyagent le long des anciennes autoroutes. Leurs véhicules sont puissamment armés et ornés de leur blason "IRON SKULLS 666 NOMADS". Leur chef se nomme SAINT MICHEL.

Armement: 13 crans, 4 fusil-mitrailleurs, 1200 cartouches, 9 poignards, 3 canons sciés, 93 cartouches, 15 poings américains, 1 lance-flamme chargé, 10 matraques, 10 pistolets, 100 cartouches, 2 grenades défensives, 6 grenades fumigènes.

Véhicules: 4 motos, 2 moto+sides, 2 voitures normales, 2 voitures de sport, 1 pick-up, 1 engin de terrassement.

Taille:Moto	Acc/vit:+5/130	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:0	Espaces pris:8	
Armement: Lance-flamme fixé à l'avant.		

Taille:Moto	Acc/vit:+5/130	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:6	Espaces pris:8	
Accessoires: Pare-choc de combat.		

Taille:Moto	Acc/vit:+5/130	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:1	Espaces pris:8	
Armement: Canon à tir rapide fixé à gauche.		

Taille:Moto	Acc/vit:+25/205	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:0	Espaces pris:8	
Accessoires:6 suppléments au moteur.		
Armement: Mitrailleuse légère fixée à l'arrière.		

Taille:Moto+side	Acc/vit:+5/110	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:2/2	Espaces pris:4+4	
Accessoires:Passager (sur la moto).		
Armement: Pointe d'éventration sur le side.		

Taille:Moto+side	Acc/vit:+5/110	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:3/0	Espaces pris:3+4	
Armement:Lance-harpon sur side (vers l'arrière).		

Taille:Voiture normale Armure:1 Armement: Canon anti-char fixé à l'avant.	Acc/vit:+5/100 Espaces pris:16	Manoeuvrabilité:+00%
Taille:Voiture normale Armure:3 Accessoires:2 fusée, passager. Armement: Lance-harpon en tourelle.	Acc/vit:+5/100 Espaces pris:16	Manoeuvrabilité:+00%
Taille:Voiture de sport Armure:4 Accessoires:Pare-choc de combat et 2 pointes d'eventration. Armement: Freinage accentué.	Acc/vit:+5/130 Espaces pris:12	Manoeuvrabilité:+10%
Taille:Voiture de sport Armure:5 Accessoires: Arceaux de sécurité, Pointe d'eventration.	Acc/vit:+5/130 Espaces pris:12	Manoeuvrabilité:+10%
Taille:Voiture de sport Armure:0 Armement: 2 mitrailleuses lourdes fixes (à droite et à gauche).	Acc/vit:+5/130 Espaces pris:12	Manoeuvrabilité:+10%
Taille:Pick-up Armure:0 Accessoires:Passager. Armement: Canon anti-char en tourelle.	Acc/vit:+5/100 Espaces pris:20	Manoeuvrabilité:-10%
Taille: Engin de T. public Armure:9 Accessoires: 10 suppléments au moteur, 2 suspensions et un passager. Armement: Canon de char en tourelle.	Acc/vit:+5/60 Espaces pris:40	Manoeuvrabilité:+00%

LES ELUS DE LA COMETE

Type: Skinheads.

Composition: 45 hommes, 19 femmes et 3 enfants.

FO:7	RA:5	EN:5	BE:5	SE:5
AG:4	IN:5	PR:5	PE:4	PV:20
Conduite:50		Saut:45		PP:10
Séduction:60		Repérage:45		CH:18
Premiers soins:45		Discretion:35		Tir:55
Combat:65		Résistance:60		Mécanique:50
Marchandage:35		Lancer:60		

Description: Les élus de la comète ont le crané rasé et portent de nombreuses cicatrices qu'ils se sont fait le plus souvent eux-même pour s'éprouver. Leurs vêtements consistent en un assemblage de cuir et de métal (AR:2 ou 3). Les semelles de leurs bottes sont cloutés. Leur chef s'appelle NAPOLEON KRUD LA MAIN D'ACIER.

Armement: 38 poings américain, 6 tubes lance-dards, 48 dards, 50 poignards, 1 bazooka, 5 obus, 28 chaines de moto, 5 pistolets, 50 cartouches, 3 fusil-mitrailleurs, 90 cartouches.

Véhicules: 4 motos, 1 voiture normale et 1 moto+side.

Taille:Moto(x4) Armure:1 Accessoires:Passager. Armement:Pointe d'eventration à l'avant.	Acc/vit:+5/135 Espaces pris:5	Manoeuvrabilité:+20%
Taille:Moto+side Armure:3/0 Armement: Tube lance-dard à l'avant du side.	Acc/vit:+5/100 Espaces pris:3/4	Manoeuvrabilité:+20%

Taille:Voiture normale	Acc/vit:+10/125	Manoeuvrabilité:+00%
Armure:2	Espaces pris:2	

Autres biens: Les skins possèdent une cuve contenant 600 litres d'essence dans une station service.

LA GRANDE FAUX

Type: Fermiers.

Composition: 23 hommes, 21 femmes et 13 enfants.

FO:6	RA:5	EN:6	BE:4	SE:6
AG:4	IN:5	PR:5	PE:5	PV:24
Conduite:30		Saut:45		PP:9
Séduction:50		Repérage:50		CH:18
Premiers soins:50		Discretion:45		Tir:50
Combat:50		Résistance:60		Mécanique:50
Marchandage:55		Lancer:55		

Description: Leur habillement est composé de vêtements rustiques et résistants (AR:1). Ils détestent pénétrer dans Morne la Vallée et préfèrent s'occuper de leurs champs plutôt que des luttes intestines que se livrent les tribus dans la ville. Ils cultivent diverses céréales (Blé, orge, seigle maïs) et possèdent un élevage de volailles. Leur chef se nomme KORB-GAIA LE FILS DE LA TERRE.

Armement: 16 fourches, 20 flêchettes, 10 haches, 2 revolvers, 18 cartouches, 18 hachettes, 11 frondes, 7 épées, 16 lance-pierres, 12 épieux et 1 épée à deux mains.

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

Taille:Grande voiture	Acc/vit:+5/110	Manoeuvrabilité:-5%
Armure:2	Espaces pris:3	
Accessoires:Couteaux de roues (pour labourer).		

Taille:Pick-up	Acc/vit:+5/100	Manoeuvrabilité:-10%
Armure:4	Espaces pris:20	
Accessoires: Passager, 14 cargos.		

Autres biens: Les fermiers peuvent survivent par leurs cultures et leurs élevages. Il y a quelques pommiers en bordure de leurs champs.

LES TIGRESSES DE KI

Type: Amazone.

Composition: 21 femmes et 5 hommes (esclaves).

FO:4	RA:6	EN:5	BE:6	SE:5
AG:6	IN:5	PR:5	PE:5	PV:20
Conduite:55		Saut:55		PP:11
Séduction:60		Repérage:50		CH:13.5
Premiers soins:55		Discretion:65		Tir:75
Combat:50		Résistance:45		Mécanique:55
Marchandage:35		Lancer:45		

Description: Leurs vêtements aguichants ne comportent que peu de pièces de tissus (AR:1). Certaines tigresses s'appliquent un maquillage provoquant et excessif. Les hommes sont en haillons (AR:0). Leur reine est la belle CASSIOPE.

Armement: 10 crans, 8 javelines, 1 fouet, 23 arcs, 300 flèches, 12 épieux, 1 carabine, 15 cartouches, 5 garrots, 1 lance-flamme chargé, 1 masse d'arme.

Véhicules: 1 voiture de sport, 2 motos.

Taille:Voiture de sport	Acc/vit:+15/205	Manoeuvrabilité:+10%
Armure:0	Espaces pris:12	
Accessoires: 6 suppléments au moteur.		
Armement: 3 mitrailleuses fixées (avant, droite et arriere).		

Taille:Moto(x2)	Acc/vit:+5/155	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:2	Espaces pris:4	
Accessoires: 2 suppléments au moteur.		

Autres biens: Un wagon à bestiaux et trois wagonnets qu'elles utilisent pour éviter les contacts avec les autres tribus tout en continuant à se déplacer incognito.

LES JOYEUX DESTRUCTEURS

Type: Punks.

Composition: 15 hommes et 10 femmes.

FO:5	RA:6	EN:5	BE:5	SE:5
AG:5	IN:5	PR:5	PE:5	PV:20
Conduite:55		Saut:60		PP:10
Séduction:50		Repérage:50		CH:15
Premiers soins:55		Discretion:70		Tir:60
Combat:60		Résistance:50		Mécanique:55
Marchandage:30		Lancer:50		

Description: Venus de tout droit d'une vision de cauchemard, crêtes hérissées et jeans déchirés, les joyeux destructeurs ne sont guère appréciés des autres tribus, et franchement ils n'en n'ont rien à cirer. En punks purs et durs ils portent tous des blousons de cuir en lambeaux (AR:2), frappés de slogans célèbres tels que "NO FUTURE, PUNSK NOT DEAD, ou DESTROOYYY !!". Leur chef se nomme PREÛLST L'ECLATE.

Armement: 14 crans, 1 grenade offensive, 15 épieux, 3 pistolets, 90 cartouches, 10 poignards, 1 canon scié, 4 cartouches.

Véhicules: 4 motos.

Taille:Moto(x3)	Acc/vit:+15/150	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:0	Espaces pris:0	

Taille:Moto	Acc/vit:+5/130	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:3	Espaces pris:8	
Accessoires: Passager.		
Armement: Mitrailleuse légère sur pivot arrière.		

Autres biens: Les joyeux destructeurs ont annexé un supermarché où ils se gavent de conserves avariées et de bières éventées, les stocks seraient encore très important.

LA COMPAGNIE DE L'OMBRE

Type: Parias.

Composition: 14 hommes, 11 femmes et 2 enfants.

FO:6	RA:5	EN:5	BE:5	SE:5
AG:4	IN:5	PR:6	PE:6	PV:20
Conduite:55		Saut:60		PP:10
Séduction:55		Repérage:55		CH:16.5
Premiers soins:55		Discretion:55		Tir:70
Combat:50		Résistance:45		Mécanique:50
Marchandage:55		Lancer:60		

Description: Leurs vêtements et leur équipement représentent un amalgame hétéroclite duquel on peut puiser tout à tour, une crête verte et une casquette de mécano, un blouson de cuir ou un décolleté profond, une main jaune où est inscrit "me touche pas" et une svastika... Chaque membre de la tribu,

lors de son entrée dans la compagnie reçoit des mains du chef une clé, symbole de son appartenance à la tribu. Si elle est perdue par son possesseur, son exclusion est immédiate. Leur chef s'appelle RECTOR LE CONCILIATEUR (ex Yankee).

Armement: 12 crans, 8 arcs, 80 flèches, 10 poignards, 10 fléchettes, 3 poings américain, 11 garrots, 2 grenades offensives, 2 pistolet-mitrailleurs, 120 cartouches, 14 javelines, 3 arbalètes, 30 carreaux, 3 fusils de chasse, 45 cartouches.

Véhicules: 2 motos et 1 voiture normale.

Taille:Moto	Acc/vit:+10/140	Manoeuvrabilité:+20%
Armure:2	Espaces pris:2	
Taille:Moto	Acc/vit:+5/135	Manoeuvrabilité:+30%
Armure:2	Espaces pris:6	
Accessoires: Suspension, passager.		
Taille:Voiture normale	Acc/vit:+5/100	Manoeuvrabilité:+00%
Armure:8	Espaces pris:16	
Accessoires: 3 passagers.		

Autres biens: Un planeur en parfait état de fonctionnement.

LES NAJAS ECARLATES

Type: Confrérie du serpent.

Composition: 34 hommes, 15 femmes et 11 enfants.

FO:6	RA:5	EN:5	BE:5	SE:5
AG:4	IN:5	PR:6	PE:6	PV:20
Conduite:55		Saut:50		PP:10
Séduction:55		Repérage:55		CH:16.5
Premiers soins:55		Discretion:35		Tir:70
Combat:50		Résistance:55		Mécanique:50
Marchandage:55		Lancer:60		

Description: Cette communauté arbore un blason rouge ou trône un serpent, légèrement différent pour chaque membre. Leurs vêtements (AR:1) attirent l'œil par leurs couleurs vives. L'aspect rougeâtre de leur chevelure est dû à une coloration intensive. Leur chef s'appelle PRINCE SIMON.

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

Véhicules: Comment ???

Autres biens: Les najas disposent de plusieurs machines infernales composées d'un détonateur à minuterie relié à deux charges d'explosif. Ils peuvent en confectionner jusqu'à dix.

APPENDICE II: NOUVEAUTES

LES PARIAS (nouvelle tribu)

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

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

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

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

BUTS: Variable.

DEFAUTS: Voir création des personnages.

Taille: 5 à 50 individus des deux sexes.

HIERARCHIE: Femmes et hommes sont égaux.

ENGIN DE TERRASSEMENT (nouveau véhicule)

Vitesse de base: 60 (vitesse maximale d'au moins 20)
 Espaces: 50
 Prix: 15000000
 Pneus: 60/6
 Manoeuvrabilité: -20%

CANON DE CHAR (nouvelle arme)

Precision: +5% Dommages: 12D6 (explosifs) Portée: 2000/4000
 Munitions: 10 Taille: 20 CDF: 1/5 Prix: 100000

NOUVEAUX ANIMAUX

Corneille: PV/RE: 8/25 %ATT:30 DOM:D6-3 REP:80%
 Dogues: PV/RE: 20/60 %ATT:55 DOM:D6+2

NOUVELLES PLANTES

Champignons hallucinogènes: Ils ne croissent que dans l'humidité et l'obscurité. Ils projettent des spores qui respirés provoquent chez les êtres vivants des phénomènes psychiques étranges. Les personnages affectés par les spores doivent faire un jet sous leur SE avec 1D10. Si ce jet est réussi, le personnage ne subira pas les effets des champignons, sinon, le personnage commencera à voir, sentir, et entendre des choses en dehors de la réalité. Le personnage ne sera plus en état de combattre pendant 2-12 tours. Il existe des effets secondaire. Le maître de jeu doit lancer 1D10:

D10	Physique	Psychique
1	Perte de la vue	Dépression
2	Perte de l'ouïe	Kleptomanie
3	Perte de l'odorat	Mégalomanie
4-10	Aucun effet	Aucun effet

Le maître de jeu devra tirer au sort s'il s'agit d'une affectation physique ou mentale. Les effets secondaires commenceront à se faire ressentir un jour plus tard, en restant progressifs. Les champignons sont très sensibles au feu qui est l'arme la plus efficace pour les détruire.

La mandragore: Cette plante étrange peut être utilisée pour confectionner des potions bien étrange. Seule Salomé peut en confectionner dans ce scénario. Les effets peuvent être incantés par le maître de jeu, en se souvenant que la magie noire n'existe pas dans BITUME. Mais voici ce que la mandragore peut donner une fois bien préparée:

Drogue de combat: Il faut absorber une décoction de mandragore accompagnée de poivre vert et de sang humain, les résultats sont surprenants: le personnage devient hyperactif (impulsif) sa rapidité est augmentée de 4 points (même au dessus de 10). Le personnage ne ressent plus les effets de la douleur et ne meurt que si la localisation indique une mort obligatoire (décapitation par exemple), sinon, on considère que le personnage réussi son jet de résistance. Au bout de deux heures, les effets s'estompent et le personnage reprend conscience de la triste vérité: il doit réussir à ce moment tous les jets de résistance qu'il aurait du faire pendant les deux précédentes. Cette drogue, bien que dangereuse, permet aux guerriers de certaines tribus (vikings ou fils du métal) de surmonter des dommages trop important lors des batailles.

APPENDICE III: STATISTIQUES DES PNJ DU SCENARIO

Les PPE de certains PNJ sont donnés à titre indicatif si la maître de jeu souhaite doter le personnage de talents spéciaux.

BORS

FO:1	PV:16	REP:65
AG:5	SE:4	MAR:50
RA:9	CH:7.5	SED:25
IN:7		SAU:60
EN:4	PP:1	PRE:75
PR:7		DIS:60
BE:4	COM:30	MEC:90
PE:6	TIR:75	RES:25
Droitier	LAN:40	CON:80

Equipement: Combinaison de cuir, Baskets, Revolver(12 cartouches), matraque et chaine de moto.

Talents spéciaux: Spécialisation en chaine de moto, manufacture de vêtements.

Defaults: Aversion envers les animaux.

TALOV

FO:8	PV:32	REP:35
AG:3	SE:9	MAR:45
RA:7	CH:23	SED:30
IN:6		SAU:35
EN:7	PP:12(280)	PRE:60
PR:4		DIS:45
BE:4	COM:55	MEC:65
PE:5	TIR:60	RES:75
Gaucher	LAN:60	CON:55

Equipement: Bottes de cuir, Gant clouté gauche, gant cuir droit, pantalon de cuir, blouson de cuir clouté, grenade fumigène, pistolet (20 cartouches), hache.

Talents spéciaux: Tir rapide en pistolet, résistant, Spécialisation à la hache.

Defaults: Borgne.

BELZEBUTH

FO:8	PV:28	REP:85
AG:6	SE:7	MAR:75
RA:5	CH:23	SED:70
IN:8		SAU:55
EN:7	PP:1010	PRE:65
PR:5		DIS:70
BE:6	COM:75	MEC:75
PE:9	TIR:75	RES:75
Droitier	LAN:65	CON:50

Equipement: Jeans, blouson de cuir clouté, bottes en cuir, casque.

Talents spéciaux: Résistance à l'alcool, spécialisation cran d'arrêt, démolition.

Defaults: Alcoolique.



KRIK

FO:5	PV:20	REP:60
AG:4	SE:5	MAR:65
RA:8	CH:15	SED:55
IN:5		SAU:65
EN:5	PP:570	PRE:75
PR:9		DIS:60
BE:6	COM:45	MEC:65
PE:7	TIR:80	RES:50
Droitier	LAN:70	CON:85

Equipelement: Combinaison de cuir, bottes en cuir, fusil de chasse (15 cartouches), Garrot, Cran d'arrêt.

Talents spéciaux: Manipulation, Spécialisation en fusil de chasse.

Defaults: Cicatrice.

RALPH

FO:7	PV:32	REP:75
AG:8	SE:8	MAR:75
RA:3	CH:23	SED:65
IN:6		SAU:60
EN:8	PP:540	PRE:60
PR:4		DIS:70
BE:6	COM:75	MEC:45
PE:9	TIR:65	RES:75
Droitier	LAN:55	CON:35

Equipelement: Combinaison de tissus, plaque ventrale d'acier, gant droit en acier, casque, jambières en cuir clouté, arbalète (10 carreaux), épée

Talents spéciaux: Manufacture d'armes, Spécialisation en épée, Combat sans armes.

Defaults: Impulsif.

SCHWEITZER

FO:5	PV:24	REP:70
AG:5	SE:6	MAR:70
RA:9	CH:17	SED:50
IN:5		SAU:55
EN:6	PP:735	PRE:95
PR:6		DIS:50
BE:5	COM:50	MEC:70
PE:9	TIR:75	RES:60
Droitier	LAN:55	CON:75

Equipelement: Tee-shirt, Jeans, Baskets, 5 fléchettes, 1 javeline, 1 poing américain.

Talents spéciaux: Déguisement, Combat sans armes.

Defaults: Vieux.

SALOME

FO:4	PV:20	REP:60
AG:9	SE:5	MAR:75
RA:7	CH:14	SED:90
IN:6		SAU:80
EN:5	PP:475	PRE:65
PR:7		DIS:75
BE:9	COM:65	MEC:65
PE:6	TIR:80	RES:45
Ambidextre	LAN:55	CON:70

Equipelement: Mini-jupe en cuir, Corselet, Protection bras droit en cuir clouté, pistolet-mitrailleur (60 cartouches).

Talents spéciaux: Flatterie, Spécialisation en poignard, Tir rapide en pistolet-mitrailleur.

Defaults: Peur des serpents.

LE VIEIL HOMME

FO:3	PV:24	REP:60
AG:6	SE:6	MAR:55
RA:5	CH:14	SED:20
IN:2		SAU:65
EN:6	PP:0	PRE:75
PR:7		DIS:40
BE:1	COM:45	MEC:35
PE:10	TIR:85	RES:45
Gaucher	LAN:50	CON:60

Equipelement: Haillons, 2 garrots, Arbalète à répétition (12 carreaux).

Talents spéciaux: Pose de piège, Tir rapide à l'arbalète à répétition, Spécialisation en garrot.

Defaults: Aveugle, Fou halluciné, Vieux

PREÜLST L'ECLATE

FO:5	PV:28	REP:50
AG:9	SE:7	MAR:45
RA:8	CH:18	SED:40
IN:4		SAU:85
EN:7	PP:3500	PRE:70
PR:8		DIS:65
BE:3	COM:70	MEC:60
PE:6	TIR:70	RES:60
Gaucher	LAN:65	CON:80
PPE:120		

Equipelement: Jeans, Bottes de cuir, Blouson de cuir, Tee-shirt, pistolet-mitrailleur (1 chargeur) et un poignard.

Defaults: Impulsif, Cicatrice, Obsédé sexuel, Alcoolique.

MAD PIERROT

FO:5	PV:28	REP:45
AG:4	SE:7	MAR:60
RA:8	CH:18	SED:60
IN:4		SAU:65
EN:7	PP:2500	PRE:65
PR:9		DIS:40
BE:7	COM:45	MEC:60
PE:5	TIR:70	RES:60
Gaucher	LAN:70	CON:75

PPE:100

Equipe ment: Bottes de cuir, casque en acier, Combinaison de cuir, plaques d'acier sur la cuisse gauche et le bras droit, 1 grenade offensive, canon scié (31 cartouches), poing américain et un cran d'arrêt.

Defauts: Impulsif, Tueur psychopathe.

CASSIOPEE

FO:5	PV:24	REP:55
AG:9	SE:6	MAR:80
RA:9	CH:16.5	SED:95
IN:5		SAU:80
EN:6	PP:6000	PRE:75
PR:7		DIS:70
BE:10	COM:70	MEC:70
PE:6	TIR:65	RES:55
Gauchère	LAN:60	CON:80

PPE:95

Equipe ment: Bottes de cuir, Jeans, Soutien gorge, Blouson en cuir clouté, Gants en cuir, Arc (20 flèches) et un cran d'arrêt.

Defauts: Misandre, Nymphomane.

KORB-GAIA, Le fils de la terre

FO:8	PV:36	REP:60
AG:4	SE:9	MAR:65
RA:5	CH:25.5	SED:70
IN:5		SAU:50
EN:9	PP:6500	PRE:60
PR:6		DIS:45
BE:6	COM:60	MEC:50
PE:7	TIR:65	RES:85
Droitier	LAN:70	CON:55

PPE:65

Equipe ment: Bottes de cuir, Combinaison en tissus, Gilet de fourrure, revolver (9 cartouches) et une épée à deux mains.

Defauts: Loyal.

TONY, L'as du volant

FO:5	PV:24	REP:60
AG:4	SE:6	MAR:55
RA:9	CH:16.5	SED:60
IN:8		SAU:70
EN:6	PP:3500	PRE:65
PR:10		DIS:60
BE:7	COM:45	MEC:85
PE:4	TIR:70	RES:55
Droitier	LAN:75	CON:95

PPE:70

Equipe ment: Baskets, Combinaison en tissu rouge, Casquette ou casque (en voiture), Gants en cuir, Arbalète (10 carreaux), Poignard, Matraque et une grenade offensive.

Defauts: Galant.

PRINCE SIMON

FO:4	PV:20	REP:60
AG:10	SE:5	MAR:75
RA:8	CH:13.5	SED:60
IN:5		SAU:80
EN:5	PP:5500	PRE:75
PR:6		DIS:75
BE:8	COM:70	MEC:65
PE:7	TIR:65	RES:45
Droitier	LAN:50	CON:70

PPE:65

Equipe ment: Mocassins, Combinaison en tissu vert et rouge, fusil de chasse (10 cartouches), hache et garrot.

Defauts: Dandy.

NAPOLEON KRUD la main d'acier

FO:10	PV:36	REP:60
AG:7	SE:9	MAR:35
RA:5	CH:28.5	SED:60
IN:7		SAU:75
EN:9	PP:7000	PRE:50
PR:8		DIS:70
BE:2	COM:85	MEC:60
PE:5	TIR:65	RES:95
Droitier	LAN:90	CON:65

PPE:70

Equipe ment: Bottes de cuir, Casque en acier, Jeans, 2 plaques d'acier sur les jambes, Coquille de metal, tee-shirt, blouson de cuir, 2 plaques de metal sur les avant-bras, gant gauche en metal, F.M. (1 chargeur), poing américain et poignard.

Defauts: Misogyne et Mégalomane.



PERSONNAGES PRET-A-JOUEUR

RATTY

FO:8	PV:28	REP:75
AG:4	SE:7	MAR:125
RA:3	CH:22.5	SED:80
IN:5		SAU:35
EN:7	PP:13	PRE:65
PR:3		DIS:55
BE:8	COM:70	MEC:40
PE:10	TIR:65	RES:75
Droitier	LAN:55	CON:70

Talents spéciaux: Course, spécialisation en épée.

Défauts: Aversion envers les animaux.

Equipement: Epée (95%/D6+3), Gourde d'eau, Sac à dos, fronde (65%/D6+1), Lampe électrique, Short en fourrure (PR:2), Gants en cuir clouté (PR:3) et casquette (PR:1).

But: Bon vivant. (20PP).

Origine: Issu de la tribu de la grande faux, ce jeune homme de 17 ans ne supportait plus les animaux de la ferme. Après en avoir tué une bonne dizaine (principalement des volailles), les sages de la tribu ont estimé qu'il était inutile et même dangereux de le conserver dans la tribu. Il reste tout de même quelqu'un sur qui on peut compter.

KESTIOND'TAN

FO:5	PV:32	REP:85
AG:3	SE:8	MAR:55
RA:7	CH:19.5	SED:50
IN:6		SAU:25
EN:8	PP:11	PRE:65
PR:10		DIS:75
BE:5	COM:20	MEC:65
PE:6	TIR:80	RES:65
Droitier	LAN:85	CON:65

Talents spéciaux: Spécialisation et tir rapide au cocktail molotov, Pistage (103%).

Défauts: Jambe en moins (Pilon).

Equipement: 4 cocktails molotov (115%/D6+1), Arbalète fixe (85%/D6+2), 20 carreaux, Loupe, Briquet, 20 mètres de corde, Short en cuir clouté (PR:3), Chaussures en fourrure (PR:2) et un gant droit en acier (PR:4).

But: Courageux. (20PP).

Origine: Ayant eu la jambe arrachée lors d'un combat, il fut tout simplement écarté de la tribu. Il s'est donc joint à la Compagnie de l'ombre. Il méprise les najas écarlates, mais n'aime toujours pas les véhicules motorisés.

DOCTEUR "Z"

FO:6	PV:20	REP:70
AG:4	SE:5	MAR:50
RA:10	CH:16.5	SED:55
IN:9		SAU:50
EN:5	PP:9	PRE:95
PR:6		DIS:65
BE:5	COM:50	MEC:135
PE:5	TIR:55	RES:55
Gaucher	LAN:60	CON:115

Talents spéciaux: Conduite sportive.

Défauts: Alcoolique.

Equipement: 2 grenades offensives (70%/4D6E), 2 grenades fumigènes (70%/xx), papier et crayon, tournevis, gourde de bière, short (PR:1) et une paire de baskets (PR:1).

But: Collectionneur de tournevis. (3PP).

Origine: Meurtrier de deux membres de sa tribu (les diables mécaniques), alors qu'il conduisait en état d'ivresse, il s'est juré de ne plus conduire, mais a tout de même été viré de sa tribu.

L.N.

FO:5	PV:24	REP:65*
AG:5	SE:6	MAR:55
RA:9	CH:16.5	SED:40
IN:5		SAU:50*
EN:6	PP:12	PRE:85
PR:5		DIS:60*
BE:7	COM:50*	MEC:70
PE:8	TIR:95*	RES:55
Droitier	LAN:50*	CON:70

Talents spéciaux: Esquive (28%), Combat nocturne (+20% aux talents *), Course.

Défauts: Cicatrice.

Equipement: Arc (100%/D6+1), 20 flèches, épée (55%/D6+2), Gourde d'eau, Paire de menottes, boussole, gants en acier (PR:4), Soutien gorge (PR:1) et un short (PR:1).

But: Guerrière. (20PP).

Origine: Découverte avec un homme par Cassiopée, elle a été marquée au fer rouge (d'une grande balafre sur le visage). Sachant ce qu'elle risquait en ayant des relations avec un homme, elle ne hait pas les tigresses de KI, mais a tout de même décidé de quitter la tribu pour vivre plus librement.

PRINCE CHARLES

FO:10	PV:40	REP:35
AG:8	SE:10	MAR:30
RA:5	CH:30	SED:75
IN:4		SAU:55
EN:10	PP:74	PRE:40
PR:3		DIS:30
BE:5	COM:100	MEC:45
PE:3	TIR:30	RES:100
Droitier	LAN:65	CON:40

Talents spéciaux: Spécialisation et maître d'arme en épée, célébrité.

Défauts: Dandy.

Equipement: Epée (155%/D6+3), Pavois, Couteau multi-lames, 2 boîtes de conserve et un short en fourrure (PR:2).

But: Guerrier. (20PP).

Origine: Bien qu'il ait appartenu aux élus de la comète, il est bien différent des hommes à Napoléon Krud. Il leur voue une haine sans bornes, depuis qu'il a été chassé de la tribu après qu'il ait épargné un adversaire qui s'était bien battu. Il essaiera à tout prix de tuer Napoléon Krud, s'il en a la possibilité.

LE SAIGNEUR

FO:5	PV:20	REP:50
AG:7	SE:5	MAR:35
RA:10	CH:15	SED:50
IN:4		SAU:95
EN:5	PP:9	PRE:80
PR:7		DIS:75
BE:5	COM:80	MEC:70
PE:6	TIR:75	RES:50
Gaucher	LAN:60	CON:85

Talents spéciaux: Course, Maquillage, Spécialisation en garrot, tir rapide en tube lance-dards.

Défauts: Galant.

Equipement: Garrot (105%/D6-3), tube lance-dards (80%/D6+1), trousse de maquillage, miroir, bombe de peinture, baskets (PR:1), short (PR:1) et toque de fourrure (PR:2).

But: Violent.

Origine: Chassé des joyeux destructeurs pour sa trop grande gentillesse envers les femmes, il a trouvé refuge à la Compagnie de l'ombre. Ce n'est qu'après plusieurs semaines que les parias ont découvert la vraie personnalité de "Saigneur". C'est un tueur cruel et méchant, mais toujours galant.

CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES PRET-A-JOUER, POUR LE MAITRE DE JEU

Personnage	PP	RA	PV	SE	RES	DIS	REP	Arme	Défaut
Docteur "Z"	9	10	20	5	55	65	70	70%/4D6E	Alcoolique
Ratty	13	3	28	7	75	55	75	95%/D6+3	Aversion/ani.
Prince Charles	74	5	40	10	100	30	35	155%/D6+3	Dandy
Le saigneur	9	10	20	5	50	75	50	105%/D6-3	Galant
L.N.	12	9	24	6	55	60*	65*	100%*/D6+1	
Kestiond'tan	11	7	32	8	65	75	85	115%/D6+1	Unijambiste

*: Talents +20% de nuit.

ERRATAS D'ACIDE FORMIQUE

CONDUITE SPORTIVE(10): Ce talent permet d'augmenter son talent de conduite de 20% lors des jets ayant trait à l'accélération ou au freinage.

Talents (-) des amazones: Résistance à l'alcool, résistant, tricherie, tir indirect.

Défauts (+) des amazones: Misandre (obligatoire), dandy.

Le réservoir d'un ULM ou d'un autogyre ne contient que 20 litres (plus 10 litres par réservoir supplémentaire).

La distance de décollage et d'atterrissage ne se calcule plus (et oui les temps changent). Il suffit de consulter la table ci-dessous:

Véhicule	Distance	
ULM	0	
Autogyre	0	
Hélicoptère	0	
ADAV	0	
Tourisme	100	ADAC: divisé par deux
Chasseur	200	
Attaque	200	
Affaire	250	
Bombardier	500	

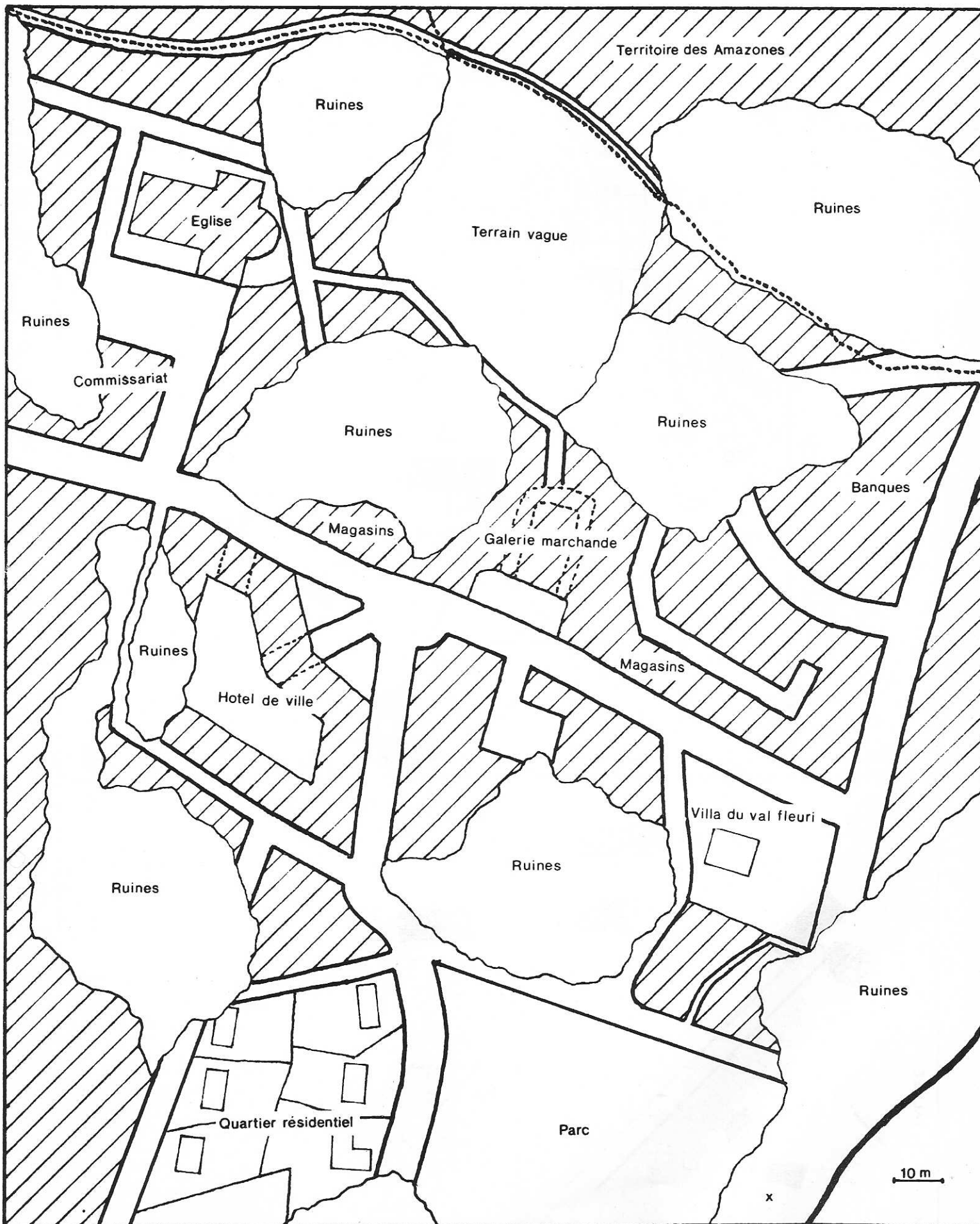
Pour l'achat des armes de jet: Le nombre reçu dépend du prix à l'unité:

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

Exemple: Un yankee veut acheter des javelines. il en reçoit 4, mais elles ne comptent que pour une seule arme.



PARIAS



PLAN 1: QUARTIER DES SKINHEADS

MORNE LA VALLEE



2

1

7

9

8

3

4

6

5

12

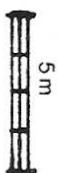
11

13

10

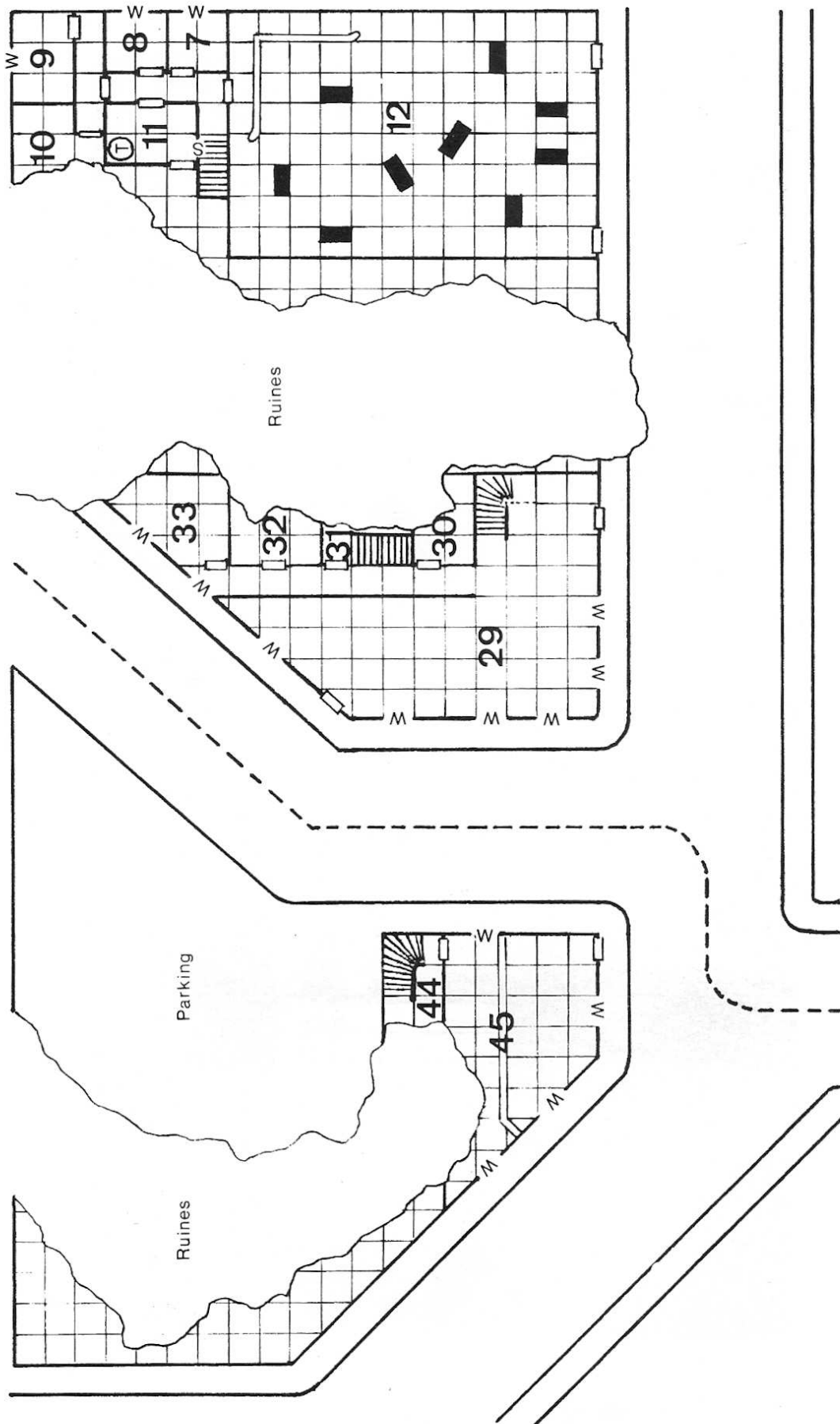
BARRAQUE

CHATEAU D'EAU

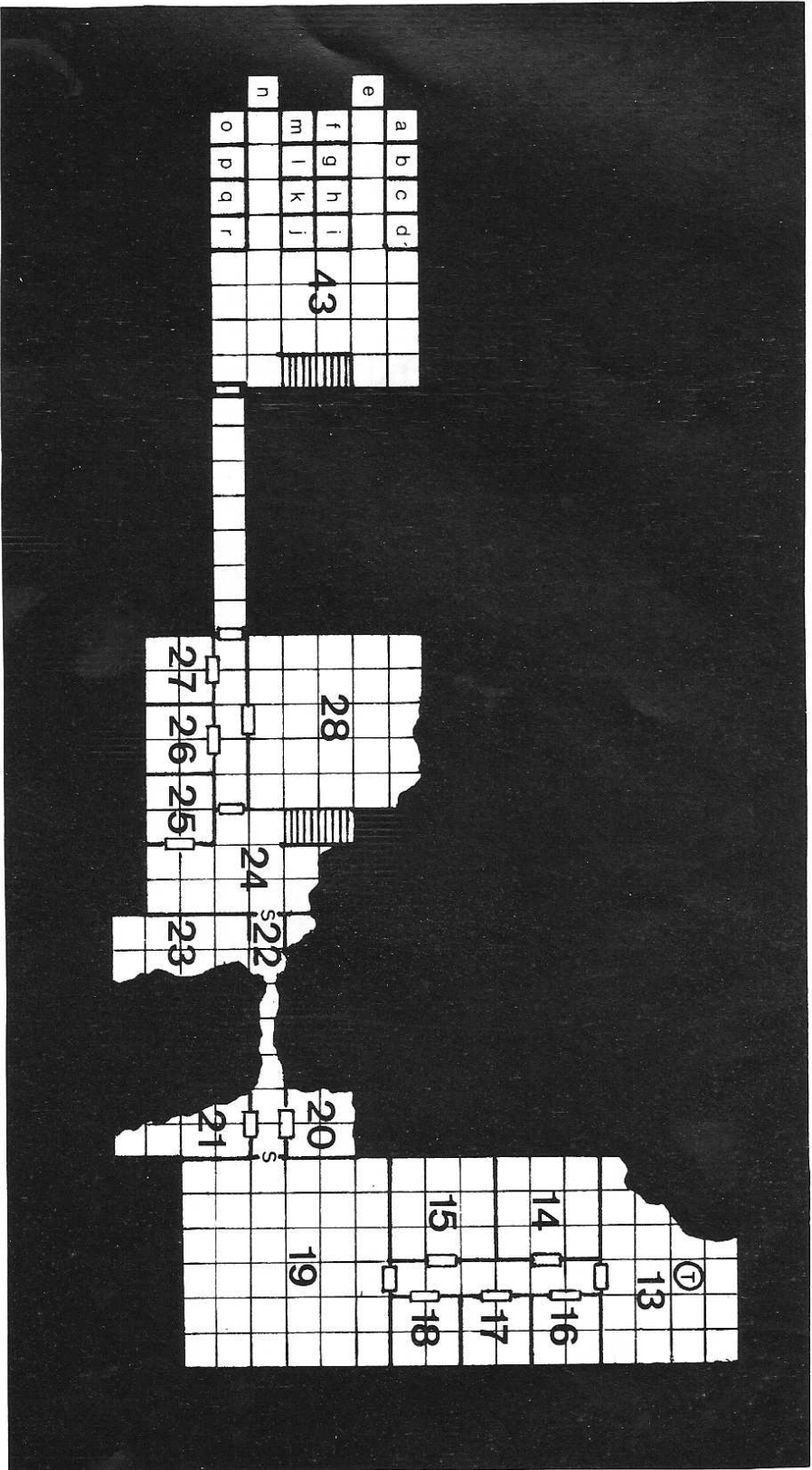


PLAN 2: CAMP DES FILS DU METAL

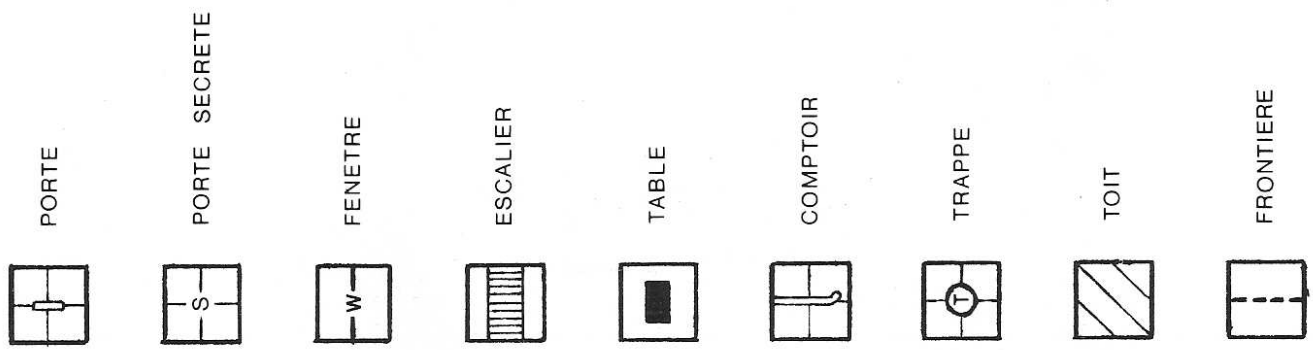
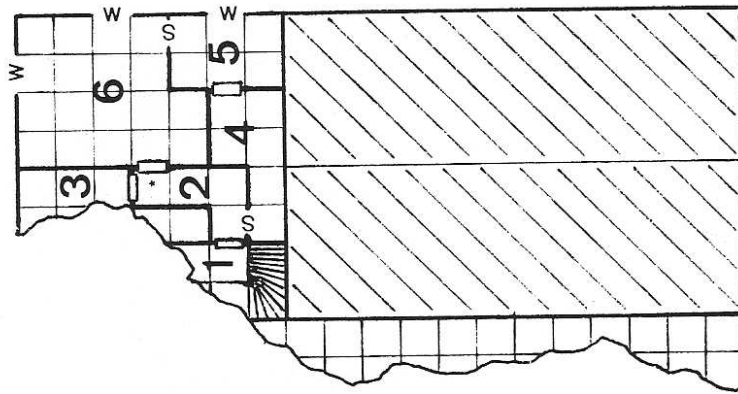
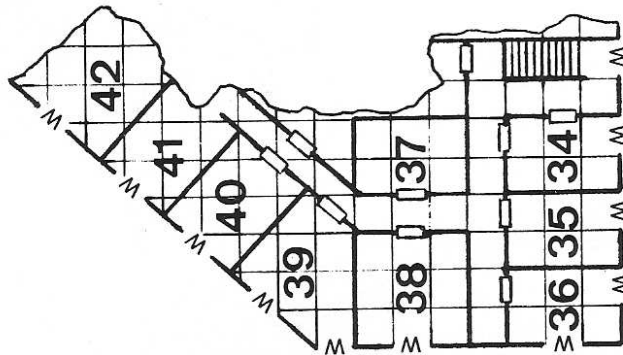
REZ - DE - CHAUSSEE

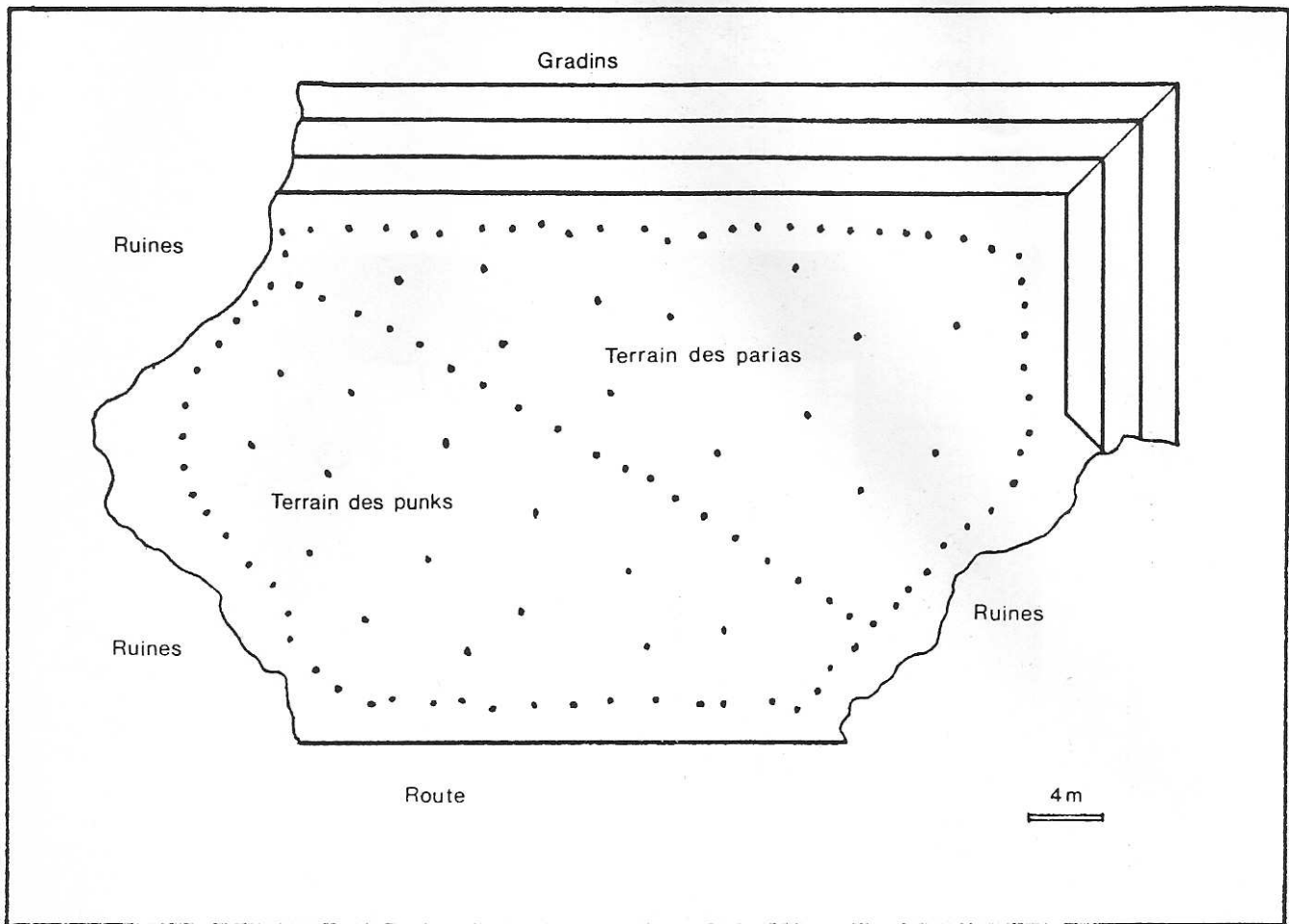


SOUS - SOL

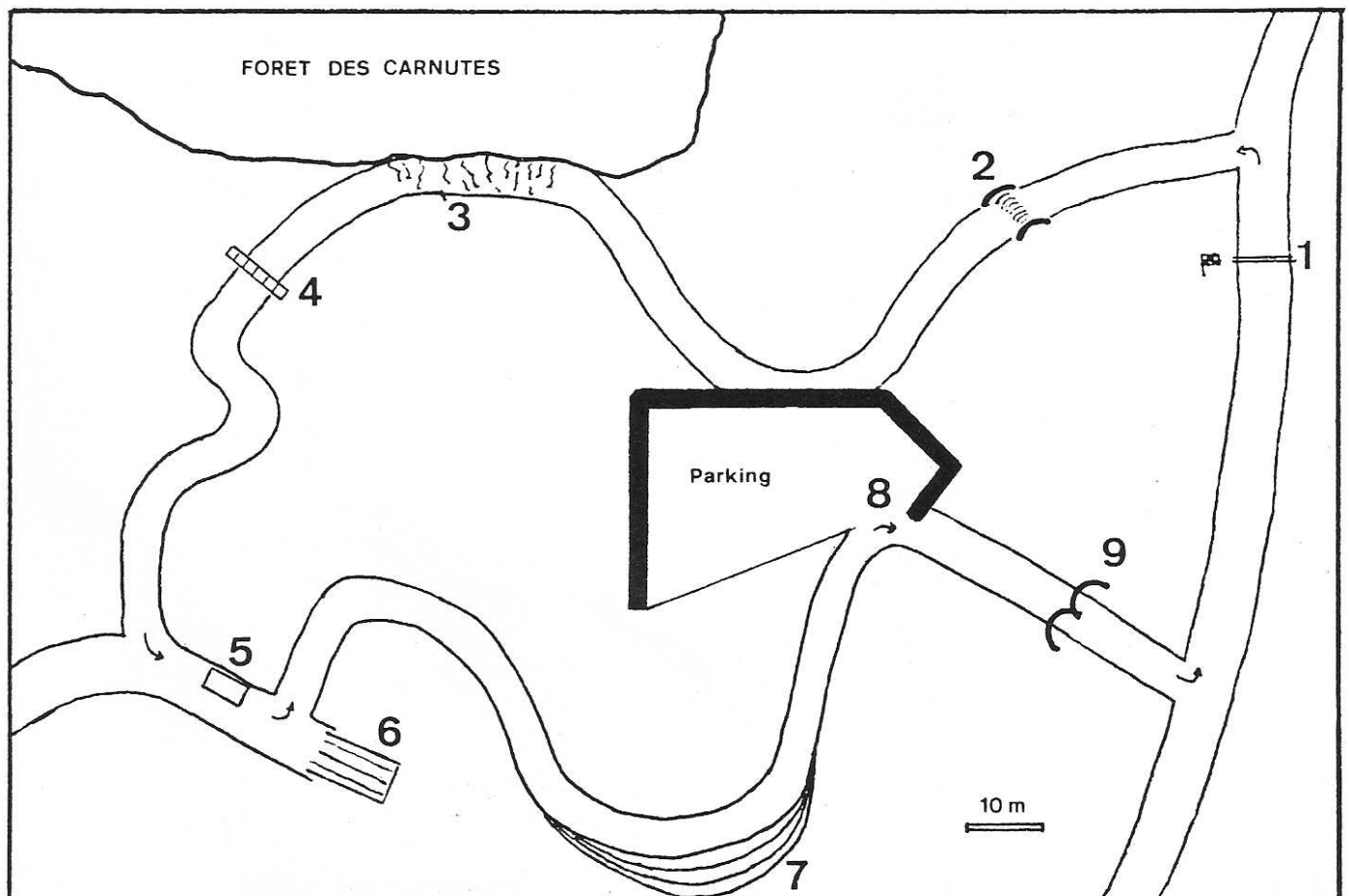


ETAGE:1

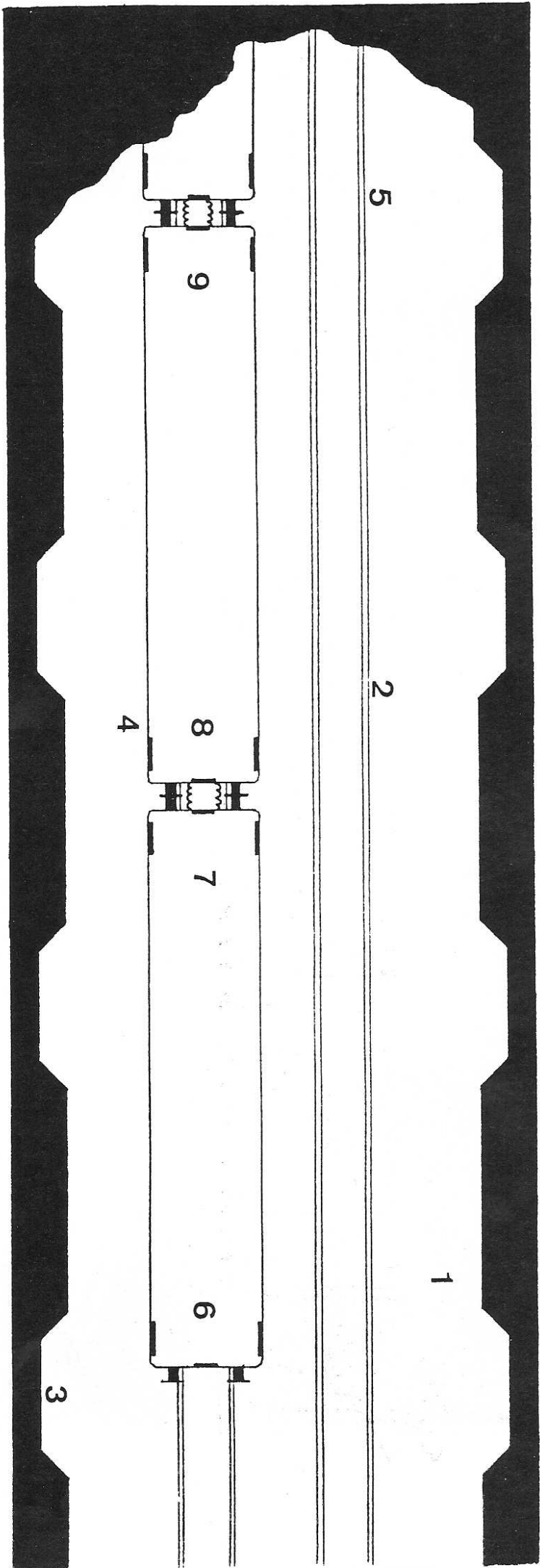




PLAN A1



PLAN A2



PLAN B

1m



Forêt des Carnutes

GARAGISTES

FERMIERS

Champs

CONFRERIE DU SERPENT

PUNKS

PARIAS

AMAZONES

SKINHEADS

Chateau d'eau

Autoroute

Voie ferrée

MORNE LA VALLEE

100m

