

BATUNE



à Patricia

WHENEVER YOU DREAM
YOU'RE HOLDING THE KEY
IT OPENS THE DOOR
TO LET YOU BE FREE

Ronnie James DIO



Généralités	3
Création des personnages	6
Sexe	6
Caractéristiques primaires	6
Caractéristiques secondaires	7
Talents de base	8
Talents spéciaux	10
Défauts	11
Equipements	13
Matériel	13
Armes de jet	13
Armes de corps à corps	14
Armes à distance	15
Accessoires	16
Vêtements et armures	16
Vehicules	18
Déplacement	22
Combat	25
Tirs	25
Lancers	26
Coups	26
Effets des dommages	26
Cas spéciaux	28
Survie	31
Guérison des blessures	31
Nourriture	31
Maintenance des véhicules	31
Précipitations	32
Poisons et maladies	32
Expérience	32
Prestige	32
Tribus	34
Rencontres	34
Personnages non-joueurs	34
Animaux	35
Fourmis	35
Tables de rencontre et de poursuite	36
Ambiance	37
Le monde de BITUME	37
Campagne prête à jouer	38
Glossaire	41

La moto file sur la route, le vent siffle sur ma figure, et l'exaltation de la course me remplit d'une joie sauvage...

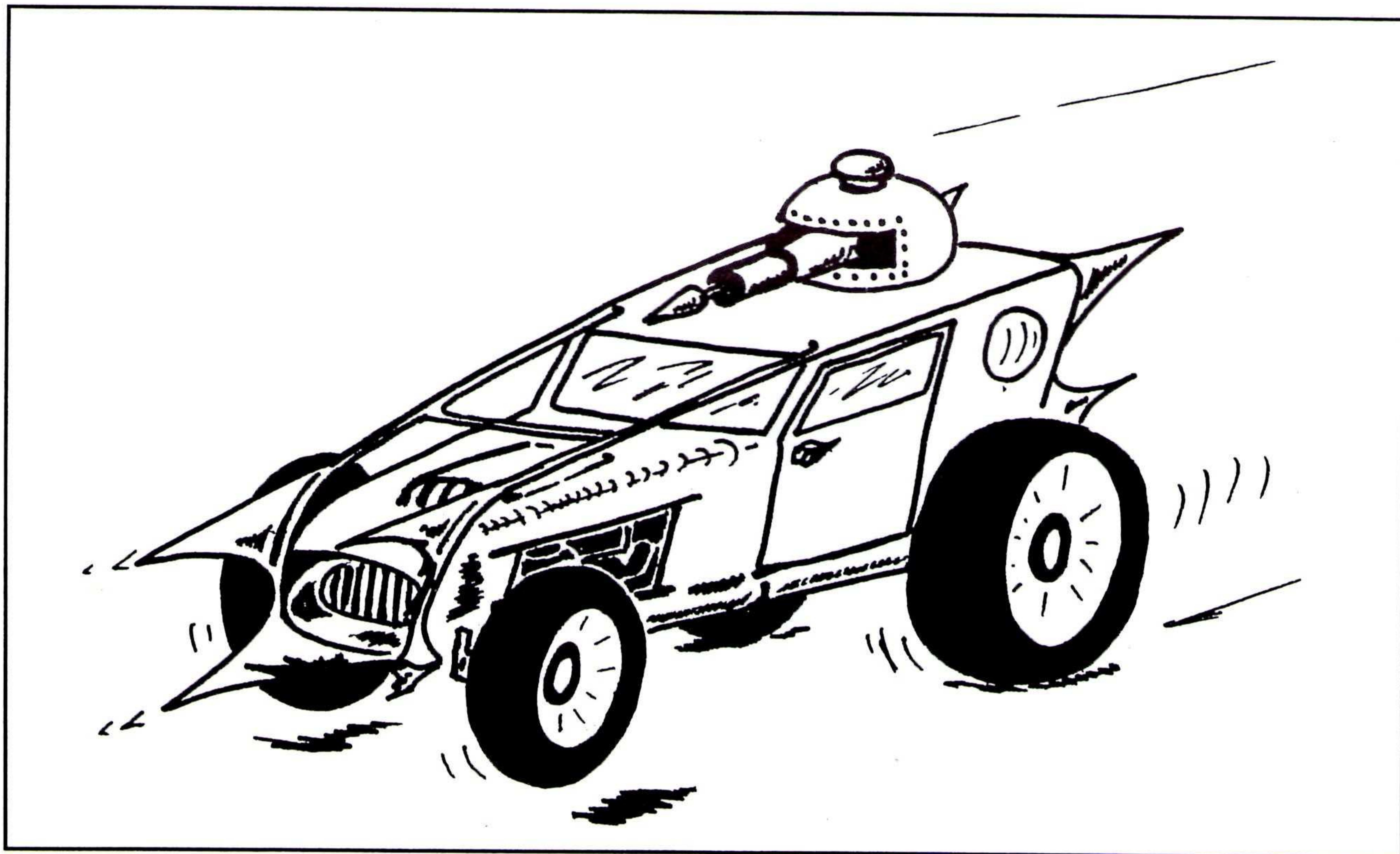
Sympa, non?

Ce qui l'est moins, c'est ce soleil de plomb dans un ciel immobile et vide, hormis cet unique rapace qui plane sur ma droite, loin au dessus des ruines d'une quelconque cité. Un survivant... Moins sympa encore, cette camionnette entourée de motos qui foncent devant moi, à plus de 90. Ca m'ennuie de plus en plus d'autant que je n'aime vraiment pas trop ces mufles de mitrailleuses que j'aperçois à présent sur ces engins. Comme je vais plus vite qu'eux, je débloque le cran de sécurité de mon lance-flammes. A tout hasard. Mon père, qui connaissait les usages, me disait toujours de ne jamais boire avec un type masqué, de dire "bonjour" aux dames... et de tirer le premier! Un mec bien, mon père. Je verse une larme fantôme à sa mémoire et je me couche derrière le blindage de mon engin; devant, la troupe a brutalement ralenti.

Je fais de même en jurant. Là bas, les types se déploient sur la largeur de la chaussée, de façon à me couper la route. Je rétrograde en catastrophe. La bécane proteste et chasse méchamment de l'arrière, mais tient bon. Un cierge pour saint Christophe! J'immobilise mon engin à 50 mètres des types là devant, en priant Celui Qui Est En Haut de ne pas être tombé sur des dingues. Les mecs ont placé leur bécane en travers de la route et l'une d'entre elles a fait demi-tour, à petite allure, vers moi. Par DROK!

D'un coup de pied je passe en première, la main gauche crispée sur la poignée d'embrayage, la droite sur la détente du lance-flammes. Si je dois mourir aujourd'hui, ça ne sera pas seul!

Le mec s'immobilise en face de moi et enlève son casque. Je relâche mon souffle: Il veut parler.

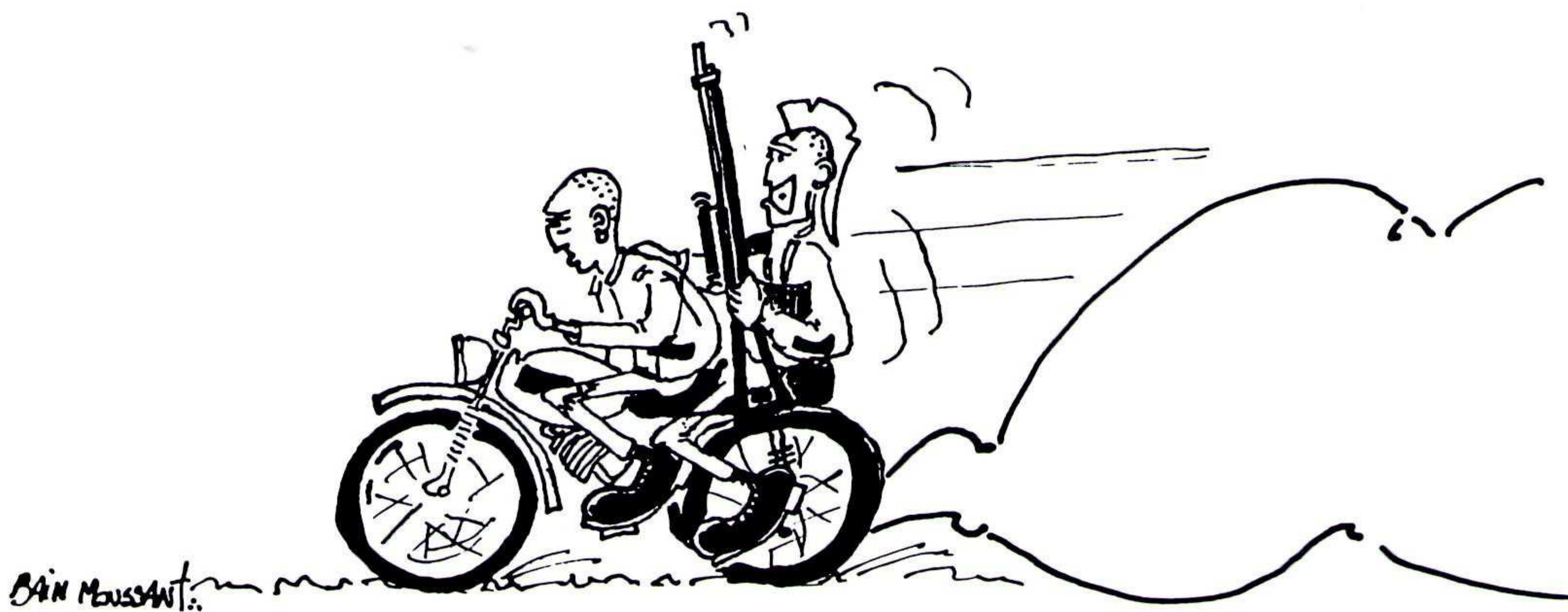


Historique

1986: Deux jours avant le passage de la comète de Halley, une feuille à scandales annonça que la comète passerait très près de la Terre, trop près... déclanchant un cataclysme de dimension planétaire. L'information fut aussitôt démentie par les autorités, mais ce fut dans la plus grande anxiété que le monde attendit le jour fatidique. Et la sinistre prédiction se réalisa. La comète, frôlant notre planète, provoqua tremblements de terre, typhons et raz-de-marée en série. Des volcans, jusque-là inactifs, se réveillèrent brusquement et déversèrent leur lave brûlante sur un monde agonisant... Les survivants furent rapidement décimés par la famine et les épidémies. Le pillage devint légion, les hommes s'entre-tuèrent pour un litre d'eau, un bidon d'essence, une boîte de conserve... Ce chaos dura une année complète, entraînant la disparition des neuf dixièmes de la population mondiale.

1987: Les rares survivants, organisés en tribus, devaient encore se battre pour survivre. Règnant sur l'amas de ruines qu'était devenue la planète, ils se livraient une guerre sans merci.

2006: Le monde retrouve peu à peu un semblant d'organisation: Chaque quartier, chaque village, chaque forêt appartient désormais à une tribu. Mais des groupuscules isolés perpétuent la tradition du pillage, tuant et détruisant pour vivre... et pour s'amuser! Rares sont les utilisateurs de chevaux: le véhicule à moteur est roi. A deux, quatre ou six roues, il est symbole de puissance, de liberté et de prestige (Pour beaucoup, hélas! il sert aussi de cercueil...). C'est cette planète renaissant à peine de ses cendres qui constitue l'univers de **BITUME**.



Généralités

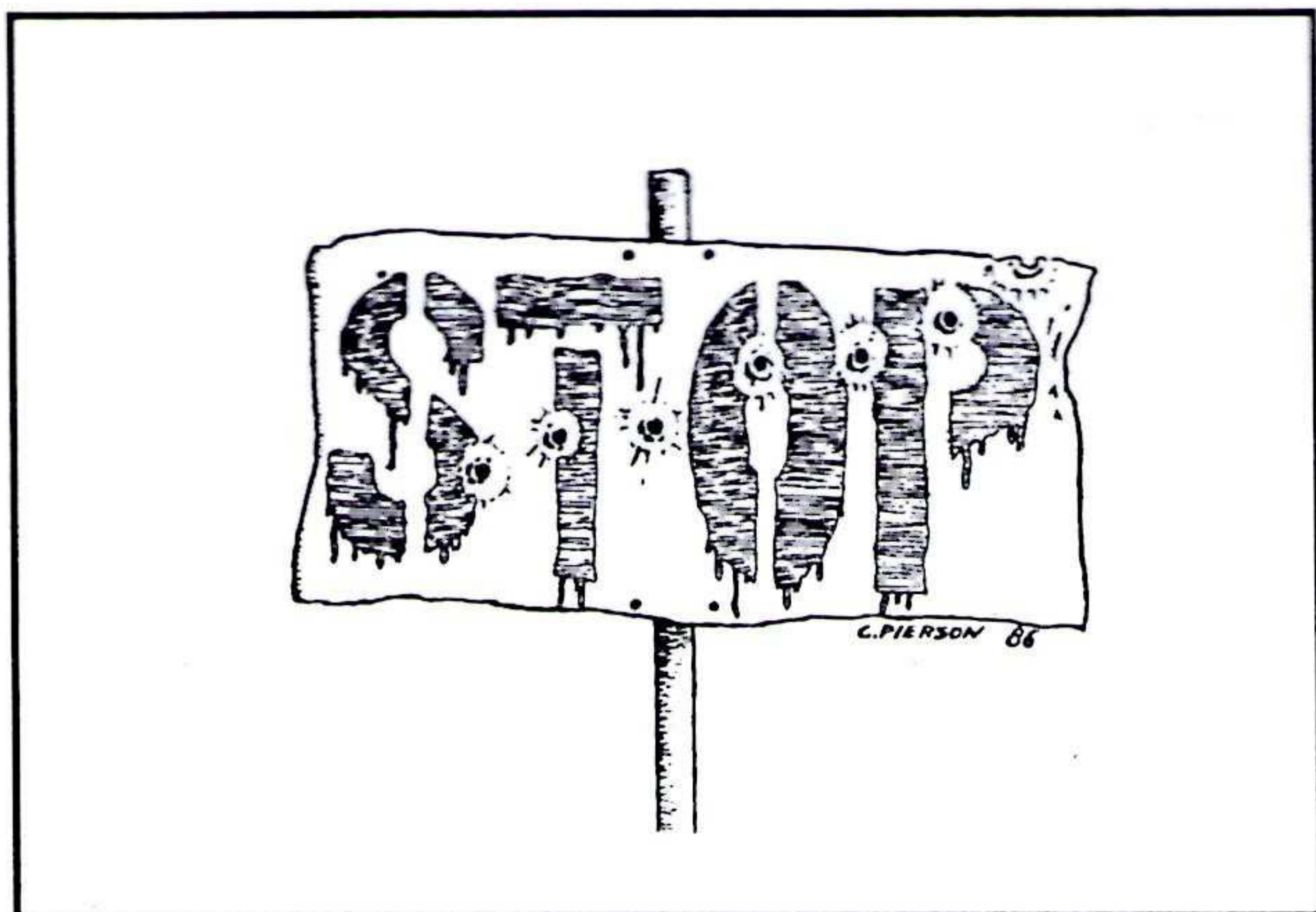
Pour mieux assimiler les règles de bitume, il est nécessaire de connaître quelques principes fondamentaux concernant les jeux de rôle.

QU'EST CE QU'UN JEU DE ROLE?

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

LE MAITRE DE JEU

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



LES DES

Dans bitume, on utilise deux sortes de dés: les dés dits "normaux" à six faces (notés D6) et les dés à dix faces (notés D10) que l'on peut se procurer dans les magasins spécialisés. Il existe également un dé spécial que l'on appelle "dé de pourcentage" (noté D100). Pour le jouer, il suffit de lancer deux dés à dix faces de couleurs différentes, en précisant celui qui représente les dizaines et celui qui représente les unités.

Tous les jets de dés peuvent être modifiés par l'addition ou la soustraction de paramètres variables.

Par exemple:

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

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

Dans bitume, tous les résultats sont arrondis au chiffre supérieur, sauf indications spéciales.

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

Exemple: Un joueur lance deux dés à dix faces, un rouge et un noir, en précisant que le rouge représente les dizaines. Le dé rouge indique 7, le noir 8: Le résultat final est donc 78.

EXEMPLE DE PARTIE

Trois joueurs (Patrick, Jean-Luc et Frédéric) sont chargés de libérer leur chef, qui a été capturé quelques jours auparavant par une tribu rivale. Ils sont tous motorisés et roulent à vive allure vers leur destination. Le maître de jeu (Croc) leur décrit la situation:

Croc: Vous vous dirigez vers le camp des Rats du macadam quand, au détour d'un virage, vous apercevez un autocar en travers de la route. Vous roulez à 70Km/h et avez 3 secondes pour réagir. Que faites vous?

Frédéric: J'écrase le frein de toutes mes forces.

Patrick: J'essaie d'éviter l'autocar en passant sur le bas-côté.

Jean-Luc: Je freine de 30Km/h.

Croc: D'accord. (Consultant les règles et lançant quelques dés). Fred! Tes roues se bloquent et tu glisses vers l'autocar où tu t'encastres parfaitement.

Fred: Aïe, aïe, aïe !!!

Croc: (Consultant les règles) Patrick ! Le bas-côté est très chaotique, tu risques d'avoir des problèmes.

Patrick: Je freine légèrement.

Croc: Jean-Luc ! Tu ralentis sans problèmes de 30Km/h, tu es maintenant à 40.

Jean-Luc: Je freine maintenant de 40Km/h.

Croc: Pas de problèmes, tu es arrêté.

Fred: Et moi?

Croc: Toi aussi, mais dans quel état !! La roue et la fourche avant de ta moto sont broyées, quant à toi, tu as été projeté par dessus l'autocar mais tu t'en tires sans trop de mal. Patrick, (consultant les règles et lançant quelques dés) tu dérapes et amorces une série de tonneaux. Au bout de quelques secondes ta moto s'arrête, mais ce n'est plus qu'un amas de tôles broyées.

Patrick: Et moi?

Croc: Tu es blessé au bras, à la cuisse, au thorax et à la tête, mais tu t'en sortiras. Que faites vous maintenant?

Fred et Patrick en coeur: On monte avec Jean-Luc.

Jean-Luc: A trois sur une moto???

...A SUIVRE...



CREATION DES PERSONNAGES



Avant de jouer, chaque participant crée le personnage qu'il va incarner. Il notera sur une feuille appelée "Fiche de personnage" tous les renseignements le concernant.

SEXE

Pour commencer, chaque joueur choisi le sexe de son personnage. Celui-ci influera sur son potentiel de séduction, sa force et son agilité.

Croc décide que son personnage sera de sexe masculin. Pour simplifier nous appellerons ce personnage "Croc".

CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

Ces caractéristiques sont au nombre de huit: Elles définissent le personnage physiquement et mentalement, et elles servent également à déterminer les caractéristiques secondaires et les talents.

Elles sont déterminées en lançant 2D6-2 dans l'ordre indiqué ci-dessous:

Il est ensuite possible d'inverser les valeurs de deux caractéristiques. De plus, un personnage de sexe masculin voit sa Force augmenter de 1 (maximum 10) et son Agilité diminuer d'autant (minimum 0); alors qu'un personnage de sexe féminin voit son Agilité augmenter de 1 (maximum 10) et sa Force diminuer d'autant (minimum 0).

Force (FO) : Cette caractéristique représente la puissance musculaire et son contrôle.

Croc, en lançant 2D6-2 a obtenu 8. Comme son personnage est de sexe masculin, il ajoute 1 à sa Force, qui est maintenant égale à 9. Cette caractéristique élevée en fait un personnage exceptionnellement fort qui peut, par exemple, défoncer une portière de voiture à mains nues.

Endurance (EN) : Cette caractéristique représente la résistance à la fatigue et à la douleur.

Croc a une endurance de 8, il est donc très résistant.

Agilité (AG) : Cette caractéristique représente la légèreté et la souplesse du corps.

Croc a une agilité de 4 : Il a obtenu 5 en lançant les dés mais comme il est de sexe masculin, il a diminué cette caractéristique de 1. Le personnage n'est donc pas vraiment lesté, ce qui, compte tenu de sa force, n'est pas illogique.

Précision (PR) : Cette caractéristique représente la maîtrise de soi, la coordination des mouvements et le contrôle des différentes parties du corps.

En lançant les dés, Croc a obtenu 0. Comme sa Rapidité (voir plus loin) est, elle, égale à 4, il décide d'inverser les deux valeurs. Sa Précision est donc maintenant égale à 4. Cette caractéristique assez faible le rend un tantinet maladroit.

Rapidité (RA) : Cette caractéristique représente la vitesse de déplacement et les réflexes.

Croc a une rapidité de 0. Il est donc réellement handicapé par sa lenteur. Dans un combat, où tout se passe rapidement, il n'aura pas les moyens de réagir et de contrer une attaque directe d'un adversaire. Il risque donc de prendre des coups sans même avoir la possibilité d'en donner.

Beauté (BE) : Cette caractéristique représente l'apparence du personnage.

Croc a une Beauté de 7. Il est donc d'un physique agréable malgré sa ridicule lenteur.

Intelligence (IN) : Cette caractéristique représente la mémoire, l'esprit de déduction et de logique du personnage.

Croc a une intelligence de 7. Cette valeur au dessus de la moyenne en fait même un personnage remarquablement intelligent par rapport à ses congénères.

Perception (PE) : Cette caractéristique représente l'ensemble des cinq sens.

Croc a une perception de 9. Les cinq sens toujours en éveil, il sent tout, entend tout, voit tout... et sera certainement désigné pour monter la garde.

Le maître de jeu utilise les caractéristiques primaires quand il veut déterminer si un personnage a ou non réussi une action primaire. La procédure est la suivante:

- * Il choisit la caractéristique correspondant à l'action entreprise.

- * Il détermine un niveau de difficulté variant entre 1 et 10 (1 étant presque impossible et 10 élémentaire).

- * Il multiplie ce niveau de difficulté par la valeur de la caractéristique et obtient ainsi un nombre compris entre 0 et 100.

- * Il demande au joueur de lancer un dé de pourcentage. Pour que l'action soit réussie, le résultat doit être inférieur ou égal au nombre déterminé par le maître de jeu.

Exemple: Croc tente d'arracher une portière de voiture. Le maître de jeu estime que la Force est la caractéristique liée à la réussite de cette action et que le niveau de difficulté est égal à 5 (moyen). Croc doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 45 (9 fois 5) pour arracher la portière.



CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Les caractéristiques secondaires dépendent des caractéristiques primaires. Elles sont au nombre de 5.

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

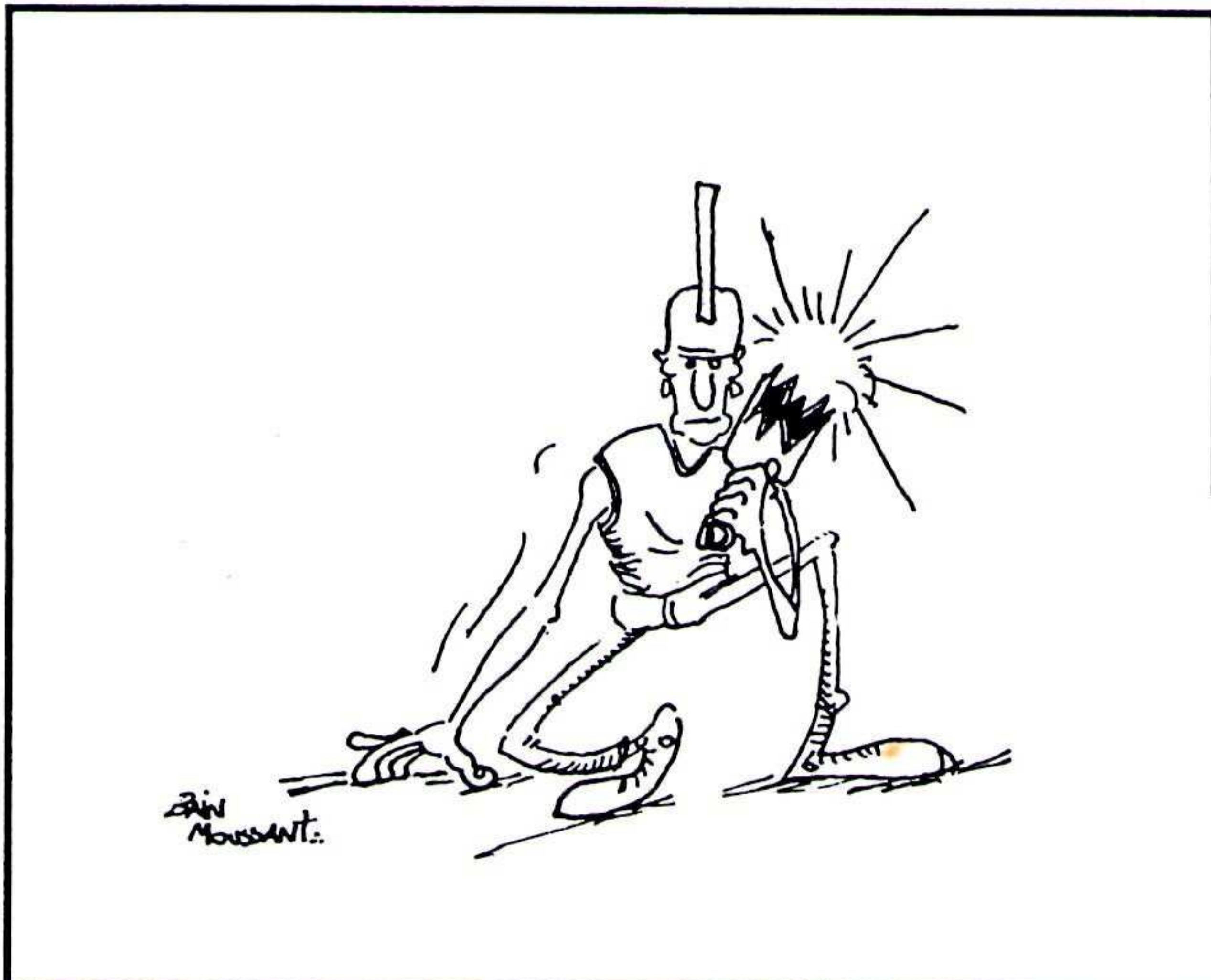
PV= 4XEN (minimum 1).

Croc possède 32 PV.

Le seuil d'évanouissement (SE) : Cette caractéristique sert à définir le moment où le personnage commence à ressentir - au delà des blessures - les effets d'un combat (voir plus loin la partie "Conséquences des blessures").

SE= EN (minimum 1).

Le seuil d'évanouissement de Croc est égal à 8.



Les points de prestige (PP) : Cette caractéristique représente la position sociale occupée par le personnage au sein de sa tribu. Selon son comportement, ces points augmentent et diminuent tout au long de la partie.

PP= IN+BE.

Croc possède 14 Points de Prestige.

La charge (CH) : Cette caractéristique représente en Kilogs la charge que le personnage peut porter sans être gêné.

CH= (FO+EN)X1,5.

Croc peut porter 25 Kilogs sans se fatiguer.

La Somme d'Achat (SA) : Cette valeur exprimée en Francs, n'est pas indiquée sur la fiche de personnage. Elle ne sert qu'au début du jeu pour l'achat de l'équipement du personnage.

Elle est égale à la somme de toutes les caractéristiques primaires multipliée par 100.

Croc possède 4800 points d'achat.



TALENTS

Chaque personnage possède 12 talents de base :
Ce sont les sujets et les pratiques qu'il connaît le mieux.

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

* Le joueur indique au maître de jeu son pourcentage de base de réussite pour le talent concerné.

* Le maître de jeu modifie ce pourcentage à son gré, selon le niveau de difficulté de l'action concernée.

* Le joueur lance un dé de pourcentage. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au seuil de réussite déterminé par le maître de jeu, l'action est accomplie. En cas d'échec, le personnage s'expose, au gré du maître de jeu, à d'éventuelles conséquences fâcheuses...

Combat (COM) : Ce talent permet de toucher un adversaire dans un combat en corps à corps. La procédure de résolution des coups est décrite plus loin dans la partie "COMBAT".

$$\text{COM} = (\text{AG} + \text{FO}) \times 5\%$$

Le talent de combat de Croc est égal à 65%.

"La poursuite touche à sa fin. Les véhicules sont presque tous hors-course. Seuls restent engagés le semi-remorque et deux motos. Croc vient de grimper sur le tracteur, et il s'élance sur le toit. Il brandit son fléau et frappe sur le pare-brise."

Le maître de jeu doit maintenant résoudre les effets de ce coup.

Conduite (CON) : Ce talent est nécessaire lors de l'utilisation d'un véhicule motorisé à roues ou à chenilles dans une situation difficile (freinage, manoeuvre, etc...). Voir plus loin la partie "DEPLACEMENTS".

$$\text{CON} = (\text{RA} + \text{PR}) \times 5\%$$

Le talent de conduite de Croc est égal à 20%.

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

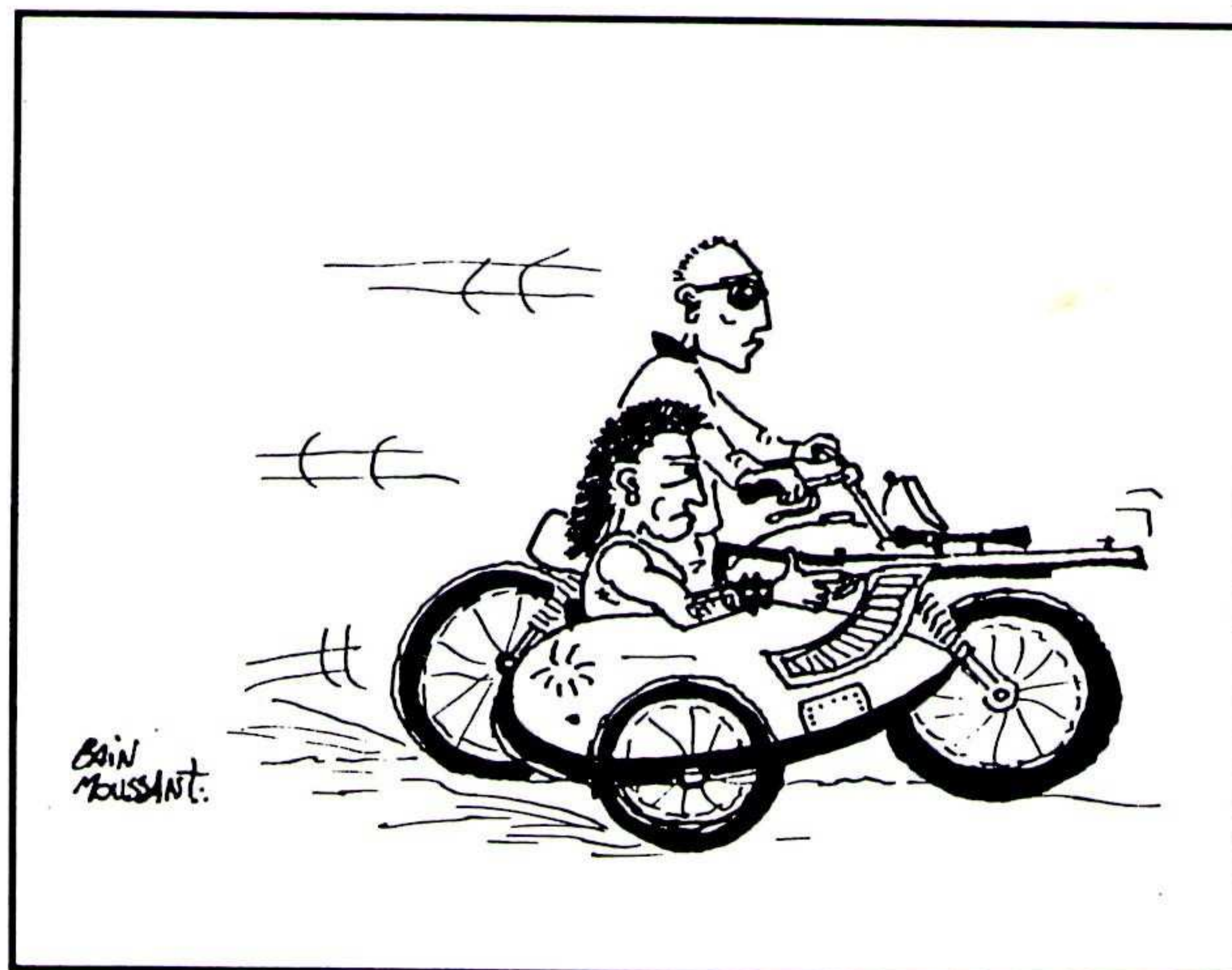
C'est le moment pour lui de réussir un jet de conduite s'il veut s'arrêter en catastrophe au bord de l'eau et éviter ainsi un bain forcé.

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

$$\text{DIS} = (\text{AG} + \text{IN}) \times 5\%$$

Le talent de discrétion de Croc est égal à 55%.

"Puisque le garde est sourd comme un pot, il ne risque pas de m'entendre, pense Croc. Alors, joignant le geste à la parole, il s'approche en rampant silencieusement. Mais, que se passe-t-il? Une brindille??? Un craquement retentit et c'est le drame: Le garde se retourne et pointe son fusil mitrailleur sur Croc..."



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

$$\text{LA} = (\text{PR} + \text{FO}) \times 5\%$$

Le talent de lancer de Croc est égal à 65%.

"Passes moi le calibre, chuchote Fred à Croc, alors qu'ils sont tous deux sur le toit d'un immeuble en ruines. Pas de problèmes, répond Croc; et il lance le revolver à Fred... Mais les dés décident que tout ne va pas se passer sans encombres ! Le revolver ricoche, tombe à cinquante centimètres de Fred, et commence à dévaler la pente. Fred jette les dés à son tour, et le rattrape in extremis. Heureusement, car quelques mètres plus bas, le chef des Hell's Angels n'aurait pas aimé recevoir un revolver tombé d'un toit sur la tête, surtout à deux heures du matin."

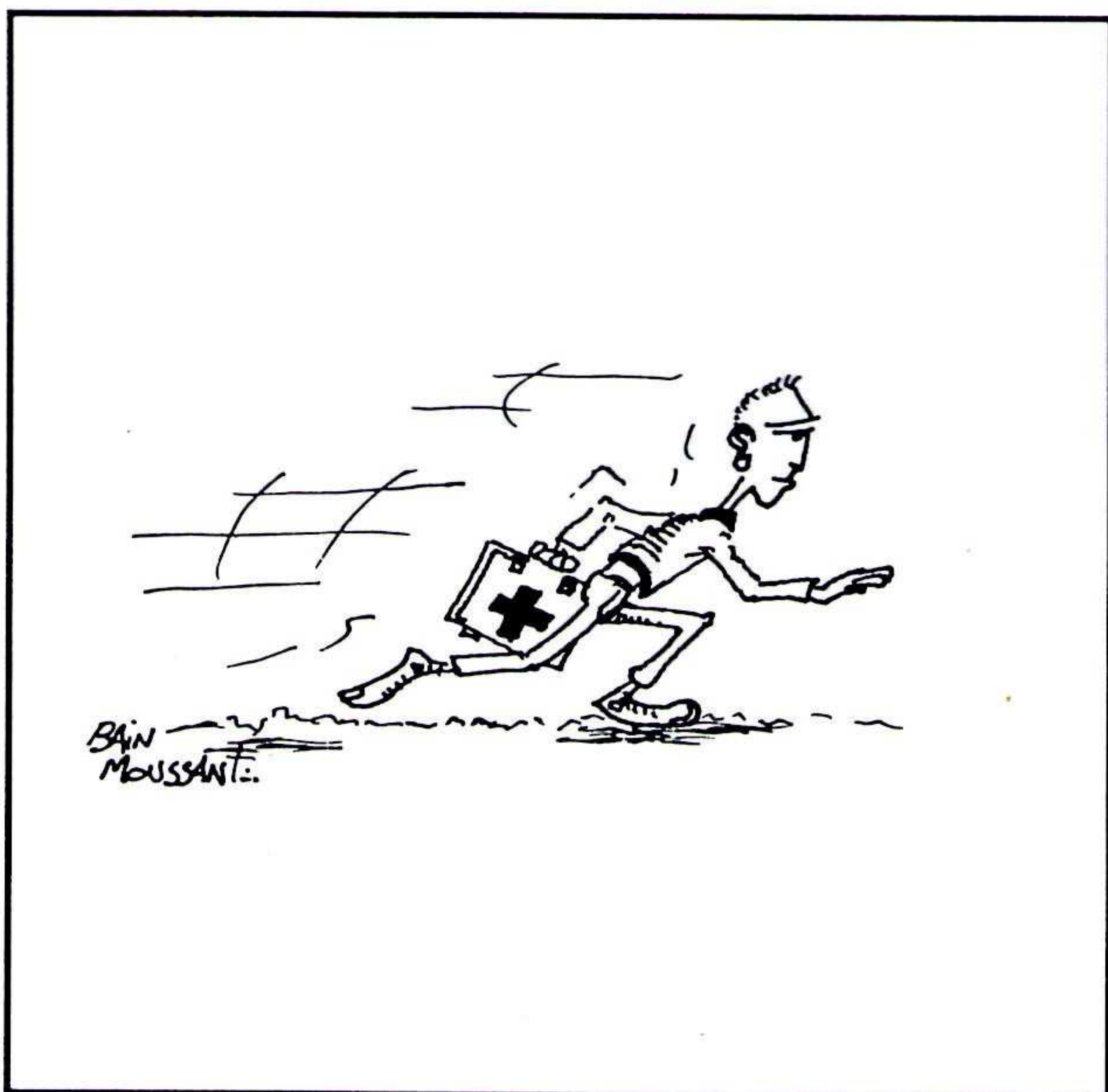
Marchandage (MA) : Ce talent est utilisé pour obtenir les biens ou les services d'un personnage, en lui parlant ou en le menaçant.

$$MA = (BE + PE) \times 5\%$$

Le talent de marchandage de Croc est égal à 80%.

"Croc s'approche confiant de quelques punks rassemblés sur le bord de la route. Il se présente: "Je me promenais et je suis tombé en panne d'essence. Vous pouvez sûrement m'en donner un peu pour que je puisse repartir." Croc lance alors son dé de pourcentage... Le résultat est édifiant: Les punks sortent chacun un cran d'arrêt et avancent vers lui. Sans se décourager, il dégaine un revolver de gros calibre et le braque vers ses agresseurs: "On peut discuter, vous savez..."

Le maître de jeu décide alors d'autoriser Croc à relancer un jet de marchandage avec un bonus substantiel dû à l'effet apaisant du revolver.



Mécanique (Mé) : Ce talent est utile quand un personnage essaie de réparer - à ce niveau, on parle d'ailleurs plutôt de bricolage... - un mécanisme quelconque, que ce soit par la force pure ou par la ruse. Les procédures de réparation et de transformation des véhicules sont décrites plus loin dans la partie "SURVIE".

$$Mé = (IN + RA) \times 5\%$$

Le talent de mécanique de Croc est égal à 35%.

"Au moment où Croc s'apprête à faire un dérapage contrôlé pour échapper à ses poursuivants, une flèche de baliste vient se ficher dans le volant, le coinçant en position droite. Croc indique alors au maître de jeu qu'il désire tenter un jet de mécanique pour le débloquer. Pour déterminer le degré de difficulté à appliquer, le maître de jeu lui demande comment il procède. "C'est très simple, répond Croc, je m'arc-boute sur mon siège et je donne un grand coup de pied dans le volant tout en tirant de toutes mes forces."



Premiers soins (PS) : Ce talent sert à guérir un personnage blessé. La procédure de guérison est décrite plus loin dans la partie "SURVIE".

$$PS = (PE + RA) \times 5\%$$

Le talent de premiers soins de Croc est égal à 45%.

"Un coup mal placé et c'est le drame: Croc s'écroule en hurlant dans le sang et les tripes qui sortent de son abdomen. Un homme normal en mourrait, mais les humains de 2006 sont très résistants... Après un jet de premiers soins et une semaine de repos, il n'y paraîtra plus."

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

$$RE = (IN + PE) \times 5\%$$

Le talent de repérage de Croc est égal à 80%.

"Croc monte la garde au milieu des ruines qui servent de limites au territoire de sa tribu. Au moment où il sombre dans les bras de Morphée, une forme s'approche du camp : Croc a intérêt à réussir son jet de repérage s'il ne veut pas se laisser surprendre."

Résistance (Ré) : Ce talent permet de supporter la douleur et de soutenir des efforts prolongés.

$$Ré = (EN + FO) \times 5\%$$

Le talent de résistance de Croc est égal à 75%.

"Croc, déséquilibré par un coup de fléau, vient de glisser du toit du tracteur. Il réussit un jet de saut et peut alors s'accrocher au bord de la cabine. Il doit maintenant réussir un jet de résistance pour tenir dans cette position et éviter un atterrissage forcé sur le bitume à plus de 150Km/h."

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

$$SA = (PR + AG) \times 5\%$$

Le talent de saut de Croc est égal à 40%.

"Croc se répète les ordres de son chef: "Au moment où tu vois le camion approcher, tu sautes et tu t'accroches à la portière du tracteur". Mais, alors que Croc s'apprête à lancer les dés, le maître de jeu lui précise que le tracteur en question n'a plus de carrosserie, sans doute à cause de combats antérieurs. Dès lors, Croc décide de différer son saut, car la portière n'est, hélas, plus qu'un souvenir..."

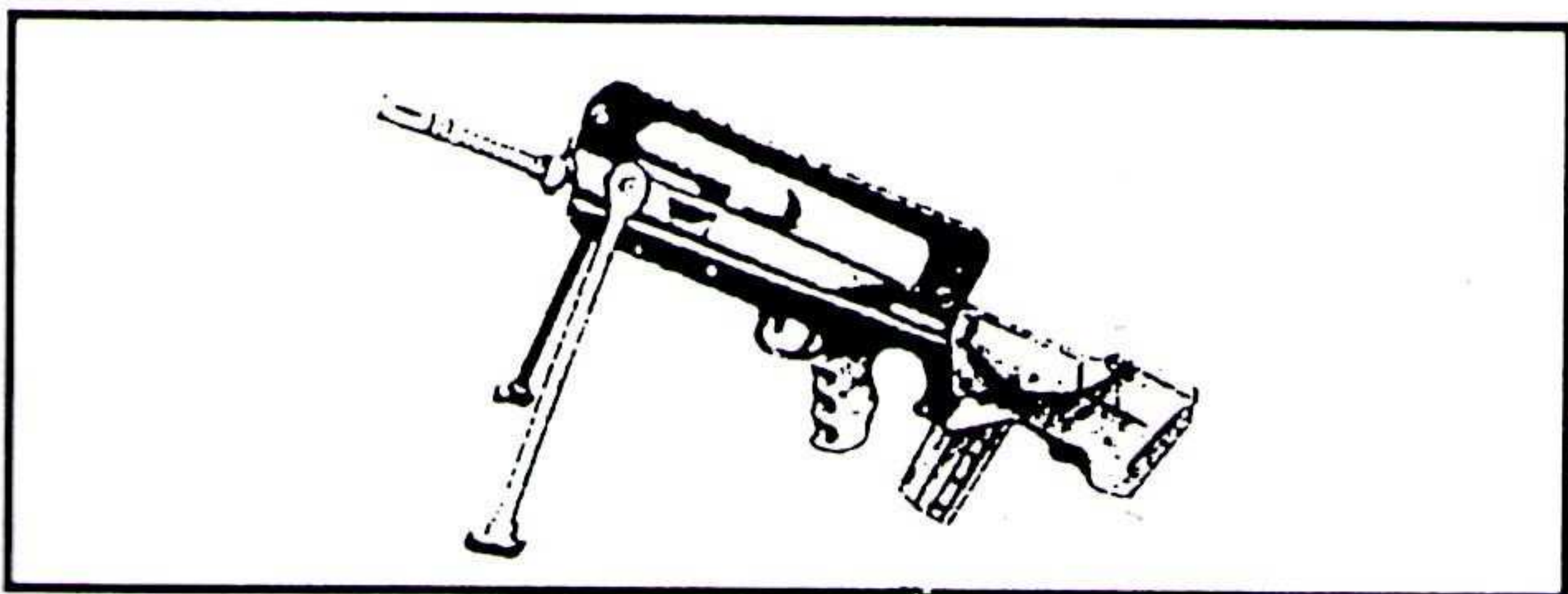
Séduction (SE) : Ce talent est utilisé pour obtenir les faveurs d'un personnage de sexe opposé. Son application sous-entend un certain accord de la part de la "victime". En effet, il est peu probable que l'on puisse séduire un personnage que l'on vient de combattre.

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

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

Le talent de séduction de Croc est égal à 80%.

"Pour séduire sa bien-aimée, Croc a fait un long voyage, il a traversé dans toute sa longueur le territoire Skin et a frôlé la mort de nombreuses fois. Mais il est heureux de ramener à Patricia la boîte de maquillage dont elle avait envie. Confiant, il s'apprête à lancer les dés quand le maître de jeu lui signale un malus assez étrange. Croc s'en inquiète et le maître lui répond alors: "Dans ta précipitation, tu t'es trompé et tu a pris une boîte de peinture à l'eau." La vie est dure, surtout quand on ne sait pas différencier une papeterie d'une parfumerie."



Tir (TI) : Ce talent permet de toucher un adversaire à distance avec une arme. La procédure de résolution des tirs est décrite plus loin, dans la partie "COMBAT".

$$TI = (PE + PR) \times 5\%$$

Le talent de tir de Croc est égal à 65%.

"En entrant dans la maison abandonnée, Croc n'a pas l'intention de se laisser surprendre. Il pointe son canon scié vers l'entrebaillement de la porte et déclare au maître de jeu: "J'enfonce la porte d'un coup de pied et je tire". Quel manque de chance pour le Skin embusqué derrière la porte..."

Il ne reste plus au maître de jeu qu'à déclencher la procédure de résolution du tir.

PERSONNALISATION

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

Croc possède 48 PPE.

Amélioration des talents

Chaque PPE utilisé permet d'améliorer la valeur d'un talent de 1%. On ne peut pas améliorer un talent de plus de 25%.

Croc améliore sa conduite du maximum possible, 25% (Coût 25 PPE) et sa séduction de 3% (Coût 3 PPE).

Talents spéciaux

Les talents spéciaux permettent au personnage de diversifier ses connaissances. L'acquisition de ces talents coûte le nombre de PPE indiqué entre parenthèses. Aucun personnage ne peut posséder deux fois le même.

Agriculture et élevage (10) : Ce talent permet au personnage de faire pousser des légumes, des céréales et d'élever des animaux qui lui fournissent de la nourriture.

Amitié (50) : Ce n'est pas un talent à part entière. Le personnage possède un ami auquel il est très lié. Cet ami est toujours prêt à l'aider et peut le tirer de bien des mauvais pas. Il apparaît quand le personnage a besoin de lui. Cet ami doit être créé par le maître de jeu en accord avec le joueur.

Camouflage (25) : Ce talent permet au personnage de diminuer le talent de repérage d'un adversaire qui le cherche. Pour ce faire, il faut que le personnage se soit préparé pendant (15-IN)tours, et qu'il dispose des matériaux adéquats. Le malus au repérage est de (IN+PE)X2%.

Chance (40) : Le joueur peut une fois toutes les trois heures (de temps réel) demander au maître de jeu de relancer un dé. Si le deuxième résultat est plus avantageux que le premier pour le personnage, le maître de jeu estimera que le premier jet n'a jamais existé et ne tiendra compte que du deuxième, avec toutes les conséquences qui en découlent.

Combat sans armes (20) : Ce talent augmente le pourcentage de réussite de toutes les attaques sans armes de $FOX4\%$.

Construction (35) : Le personnage qui possède ce talent peut construire de petites huttes, fabriquer des barricades ou creuser des tranchées. Combiné au talent de "pose de pièges", il peut être utilisé pour créer des fosses assez grandes pour endommager des véhicules.

Déguisement (35) : Ce talent permet de se déguiser. Pour que l'adversaire remarque le subterfuge, il doit réussir un jet de repérage avec un malus de $(PR+IN+PE)\%$.

Dessin (15) : Le personnage sait estimer les distances et connaît les techniques de base du dessin.

Démolition (35) : Ce talent comprend la pose de l'explosif et son transport. Formule de calcul: $(IN+PR)X5\%$ pour le transport et $(PR+PE)X5\%$ pour la pose.

Dressage d'animaux (30) : Ce talent permet de choisir un type d'animal que le personnage peut apprivoiser et dont il connaît le mode de vie. Tous les animaux semi-intelligents sont possibles (rat, chien, loup, aigle...). Un personnage ne peut apprivoiser qu'un seul animal à la fois. Formule de calcul pour le dressage: $(IN+PE)X5\%$. Le personnage ne reçoit pas l'animal au début du jeu, il doit le trouver, le capturer et le dresser.

Flatterie (25) : Quand le personnage choisit d'en flatter un autre, qui est sensible à ce genre de pratiques, il reçoit un bonus de $INX3\%$ au marchandage et $INX5\%$ à la séduction.

Forgeron (30) : Le personnage connaît les techniques de fonte et de travail du métal. Il reçoit un bonus de 20% à la construction d'armes en métal et de 30% en mécanique. Le personnage doit disposer d'une forge pour profiter de ces bonus.

Histoire (40) : Le personnage connaît (ou se souvient) de l'"avant-comète", et de la façon dont les gens vivaient en ces temps là. Ce talent ne coûte que 30 PPE si le personnage est "vieux".

Manipulation (30) : Ce talent permet de faire disparaître de petits objets en les cachant sur soi, de jongler ou d'exécuter d'autres tours de passe-passe. Formule de calcul: $(PR+RA)X5\%$.

Manufacture d'armes (40) : Le personnage sait construire toutes formes d'armes, mais doit disposer du matériel adéquat. Formule de calcul $(IN+RA)X5\%$

Manufacture de vêtements (30) : Le personnage sait réparer et créer de nouveaux vêtements, mais doit disposer du matériel adéquat. Formule de calcul: $(PR+IN)X5\%$

Musicien (10) : Le personnage sait (à peu près...) chanter et jouer d'un instrument.

Nage (20) : Ce talent permet au joueur de se déplacer dans l'eau. Le pourcentage de réussite n'est utilisé qu'en cas de problème majeur (courant, combat...). Formule de calcul: $(AG+FO)X5\%$

Pistage (15) : Ce talent augmente le repérage du personnage de $INX3\%$, seulement pour ce qui concerne le pistage et la reconnaissance des traces.

Pose de pièges (35) : Ce talent permet de poser des petits pièges (collets, trappes...) pour attraper des petits animaux qui permettront de se nourrir. Le pourcentage de réussite n'est valable que pour savoir si le piège est bien construit... C'est au maître de jeu de décider si un animal est pris ou non (selon la faune locale, par exemple). Formule de calcul: $(PR+IN)X5\%$.

Résistance à l'alcool (20) : Ce talent permet d'augmenter son talent de résistance de $ENX4\%$ lors des jets dus à une trop forte consommation d'alcool. Si le personnage est "alcoolique" ce talent ne lui coûte que 10 PPE.

Resistant (15) : Le personnage est habitué à recevoir des coups. Son seuil d'évanouissement est majoré de 2, et ses points de vie de 4.

Spécialisation en arme (10) : Ce talent permet au joueur de choisir une arme à laquelle il est habitué. Il recevra alors un bonus de 20% au toucher avec celle-ci pendant le jeu.

Tir rapide (15) : Le joueur choisit une arme qu'il connaît parfaitement. Il obtient un bonus de 5% au toucher et multiplie par 2 sa rapidité lors de l'initiative quand il utilise cette arme.

Tricherie (20) : Le personnage qui possède ce talent peut tricher sans se faire remarquer, en modifiant les chances de gain de $INX8\%$, mais ses adversaires ont droit à un jet de repérage pour remarquer la supercherie.

Exemple : Croc dépense 20 PPE pour acquérir le talent de nage.

DEFAUTS

Comme dans la réalité, les personnages de BITUME n'ont pas que des qualités. Il est possible qu'un joueur veuille personnaliser son personnage en le dotant de défauts. Pour inciter les joueurs à le faire, chaque défaut ajoute un nombre de PPE indiqué entre parenthèses. Ces points pourront être utilisés comme des PPE normaux. NB: On ne peut pas prendre deux fois le même défaut.

Alcoolique (20) : Le personnage ne peut résister à la vue de l'alcool et doit en absorber le plus possible. Les effets sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Avare (15) : Le personnage refuse absolument de donner ou de prêter ce qui lui appartient, même à un autre membre de sa tribu. Il subit un malus de 20% au marchandage. Il refusera le plus possible de prêter son équipement.

Aversion envers les animaux (15) : Le personnage a horreur des animaux et ceux-ci le lui rendent bien... Il ne peut posséder le talent "dressage d'animaux", subit un malus de 50% à leur réaction et ceux-ci reçoivent un bonus de 10% pour le toucher.

Borgne (10) : Le personnage a eu un oeil crevé dans un combat ou un accident. Les effets sont décrits dans la partie "SURVIE".

Boulimique (10) : Le personnage doit manger sa ration de nourriture toutes les 3 heures (au lieu de toutes les 24 heures). Les effets sont laissés à la discrétion du maître de jeu.

Bras en moins (40) : Le personnage a le bras coupé au niveau du coude. Les effets sont décrits dans la partie "SURVIE".

Cicatrice (5) : Le personnage a la figure largement barrée par une cicatrice. Les effets sont décrits dans la partie "SURVIE".

Dandy (10) : Le personnage ne supporte pas de se salir et n'agira jamais dans ce sens. Il s'habillera toujours de façon excentrique. Il subit un malus de 20% à son talent de discrétion.

Désagréable (10) : Le personnage ne modère jamais son langage et ne manquera jamais une occasion d'insulter quelqu'un. Il subit un malus de 90% au marchandage et de 50% à la séduction.

Fou (5 à 40) : Le nombre de PPE gagné dépend du type de folie que le joueur choisit en accord avec le maître de jeu. Exemple: Un personnage mégalomane reçoit 5 points, alors qu'un personnage suicidaire reçoit 40 points.

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

Galant (15) : Le personnage sera particulièrement attentionné envers les membres du sexe opposé, de plus il devra réussir un jet de INX10% pour pouvoir frapper une telle personne, et seulement s'il est personnellement menacé.

Impuissant (15) : Le talent de séduction du personnage est réduit de 90% si la personne à séduire connaît le défaut.

Impulsif (20) : Le personnage ne réfléchit jamais avant d'agir et n'hésite pas à combattre, même si la victoire semble improbable. Il subit un malus de 30% au marchandage, et de 15% à la séduction.

Jambe en moins (40) : Le personnage a la jambe coupée au niveau du genou. Les effets sont décrits dans la partie "SURVIE".

Jeune (10) : Le personnage débute le jeu à un âge compris entre 9 et 13 ans. Il subit une réduction de 2 points en force et de 1 point en endurance avec toutes les modifications que cela implique.

Loyal (15) : Le personnage ne peut agir traîtreusement et doit toujours indiquer ses intentions aux autres personnages.

Malchanceux (30) : Chaque fois que le personnage rate un jet de pourcentage important, il rejoue un D10. Si le résultat est égal à 1, le personnage est particulièrement malchanceux et le maître de jeu décide d'un résultat déplaisant, voire même dangereux.

Muet (15) : Le joueur ne peut pas discuter avec les autres joueurs. Le personnage subit un malus de 10% à la séduction et de 40% au marchandage.

Misogyne ou Misandre (10) : Le personnage estime que les individus du sexe opposé lui sont inférieurs. Il subit un malus de 50% à la séduction et de 30% au marchandage avec une telle personne.

Obsédé sexuel (25) : Le personnage tentera d'abuser de tous les individus du sexe opposé à moins qu'il ne réussisse un jet de INX10% auquel cas il peut se contrôler. Dans tous les cas, il ne manquera pas de faire des remarques désobligeantes. Il subit un malus de 80% à la séduction et de 50% au marchandage avec une personne du sexe opposé.

Phobie (5 à 40) : Le personnage est sujet à une peur panique envers un animal ou un objet. Si le personnage est en contact avec ce qui lui fait peur, il doit réussir un jet de (IN fois 5)% pour ne pas s'enfuir immédiatement. Le bonus de PPE dépend de ce qui fait peur au joueur (en accord avec le maître de jeu). Exemple: si le personnage a peur des lions, il reçoit 5 PPE, par contre s'il a peur des véhicules motorisés, il reçoit 40 PPE.

Réservé (10) : Le joueur ne doit pas prononcer plus de cinq mots à la suite, sauf s'il donne des ordres au maître de jeu ayant rapport aux actions de son personnage. Il subit un malus de 20% au marchandage.

Sourd (15) : Le joueur ne doit pas écouter ce que disent les autres. Il subit les mêmes malus qu'un personnage muet.

Vieux (15) : Le personnage débute dans le jeu entre 35 et 40 ans. Il réduit sa force et son endurance de deux points avec toutes les modifications qui en résultent.

Exemple: Croc reçoit 30 PPE en choisissant le défaut "Malchanceux". Il dépense ces points en augmentant sa discrétion de 20% (coût: 20 PPE), et en choisissant le talent "Musicien" (coût: 10 PPE).

EQUIPEMENTS

Dans BITUME, la monnaie n'existe plus. Tout le commerce se fait par troc. Le terme "Franc" permet juste d'évaluer le prix des marchandises. Il est conseillé au maître de jeu de ne jamais employer ce mot, sauf en début de partie pour l'achat de l'équipement. Les joueurs découvriront seuls ce qui a de la valeur et ce qui n'en a pas.

Au début du jeu, chaque joueur possède un certain nombre de Points d'Achat (PA), qui lui permettront d'acheter son équipement de base. Les points non dépensés ne pouvant pas être convertis en monnaie, il est conseillé aux joueurs de dépenser tout leur capital de points d'achat.

Pour plus de facilité, il est également conseillé de calculer le poids des marchandises en même temps que leur prix.

Croc dispose de 4800 Points d'Achat (ou francs). Il choisit son équipement sur cette base:

	Coût	Poids
Chaine de moto	150	1500
Poignard	250	400
Grenade fumigène	350	700
Tube lance-dard	450	400
10 carreaux	50	200
Bottes de cuir	600	600
Casque en acier	1200	600
Jeans	220	550
Gilet clouté	1350	1350
Boite de conserve	50	200
3 mètres de corde	30	300
Griffe de combat	100	200
TOTAL	4800	7000

LISTE ET DESCRIPTION DU MATERIEL UTILISABLE

ARMES DE JET

Nom	Prec.	Dom.	Portées	CDF	Po.	Pr.	Ma.
Boomerang	-10%	D6+2	25/50	1	900	450	1
Cocktail Molotov	+05%	D6+1	07/15	1	400	300	2
Cran d'arrêt	+05%	D6-1	05/10	2	250	280	1
Epieu	+00%	D6+2	04/08	1	3500	400	1
Flechette	+10%	D6-2	03/06	3	50	100	1
Grenade fumigène	+10%	----	10/20	1	700	350	1
Grenade offensive	+10%	4D6	07/15	1	900	350	1
Hachette	+00%	D6	04/08	1	2000	300	1
Javeline	-10%	D6+1	25/50	1	400	250	1
Poignard	+05%	D6	05/10	2	400	250	1
Trident	-05%	D6+2	02/04	1	4000	450	1
Filet	+10%	----	01/02	1	1000	500	1

Légende:

Prec.: modification au jet de toucher.

Dom.: potentiel destructif de l'arme.

Portée: La valeur de gauche représente la portée utile, et celle de droite la portée maximale.

CDF: cadence de lancer de l'arme.

Po.: poids en grammes.

Pr.: prix en francs.

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

Boomerang : Si le personnage qui utilise cette arme possède le talent "spécialisation en boomerang" et que l'arme manque la cible, il peut la rattraper avec un jet de Saut réussi. Il faut que la main qui lance ou qui rattrape ait une protection d'au moins 3.

Cocktail Molotov : Les dommages sont donnés pour

33Cl d'essence. Le cocktail brûle pendant encore 1D6 tours en causant 1 point de dommage à chaque tour.

Filet : Si la partie touchée est le thorax ou l'abdomen, l'adversaire ne peut plus agir tant qu'il n'a pas réussi un jet de (FO+AG)X5% pour se libérer. Si la partie touchée est la tête, l'adversaire reçoit un point de dommage supplémentaire au même endroit tous les tours tant qu'il ne s'est pas libéré. Dans tous les cas, l'adversaire tombe au sol s'il rate un jet de AGX5%.

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

Grenade offensive : Cette arme est explosive (voir partie "COMBAT").

ARMES DE CORPS A CORPS

Nom	Précision	Dom.	Poids	Prix	Mains
Chaîne de moto	-05%	D6+1	1500	150	1
Cran d'arrêt	+10%	D6-1	250	280	1
Epée	+05%	D6+1	2000	300	1-2
Epée à deux mains	+00%	D6+2	3000	350	2
Epieu	+05%	D6+2	3500	400	2
Fléau	-05%	D6+2	4500	300	1-2
Fouet	+00%	D6-2	1100	90	1
Fourche	-05%	D6+1	3500	350	2
Garrot	+05%	D6-3	20	70	2
Griffe de combat	+05%	D6	200	100	1
Hache	+00%	D6+1	4000	400	1-2
Hachette	+00%	D6	2000	300	1
Lance	-05%	D6+2	4000	500	1
Masse d'arme	-05%	D6+2	3000	350	1-2
Matraque	+00%	D6	800	200	1
Poignard	+05%	D6	400	250	1
Poing américain	----	----	500	180	1
Trident	+00%	D6+2	4000	450	1-2
Tronçonneuse	-05%	D6+4	6000	3000	2

Précision: modification au jet de toucher.
Dommages: potentiel destructif de l'arme.
Poids: poids exprimé en grammes.
Prix: valeur exprimée en francs.
Mains: nombre de mains nécessaires à la bonne utilisation de l'arme.
1-2 signifie une ou deux mains.

Garrot: si le personnage possède le talent "spécialisation en garrot" et qu'il attaque un adversaire de dos, il touche automatiquement la tête et double ses dommages.

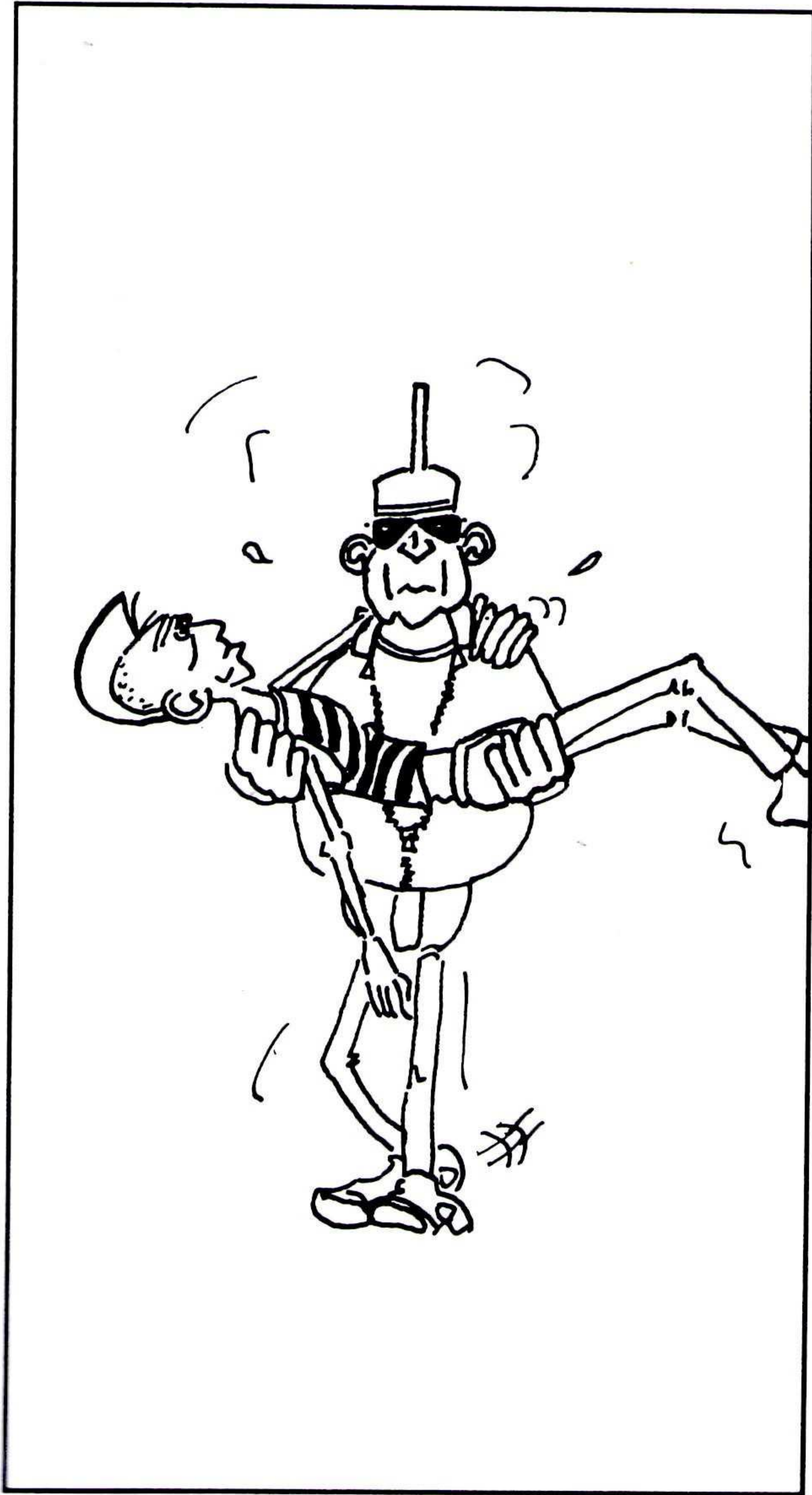
Griffe de combat: cette arme peut augmenter le talent de saut de son utilisateur de 10% par griffe si la situation le permet (par exemple, si le personnage veut grimper sur un mur ou s'accrocher au toit d'une voiture).

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

Lance: quand cette arme est utilisée à moto, les dommages sont majorés d'une valeur égale à la vitesse du choc divisée par 10.

Poing américain: Cette arme ne sert que pour les attaques à mains nues (voir la partie "COMBAT") et modifie les chances de réussite de ces coups.

Tronçonneuse: Elle contient trois litres d'essence, quantité nécessaire pour une utilisation continue pendant trois heures. Un jet réussi de Mécanique est requis pour la mettre en marche.



ARMES A DISTANCE

Nom	Pr.	Portées	CDF	Dom.	M.	Po.	Pr.	Ma.
Arbalète	+05%	50/100	1/4	D6+3	1	2500	800	2
Arbalète à main	+00%	05/10	1/2	D6+2	1	900	400	1-2
Arbalète à répétition	+00%	25/50	1	D6+2	10	3000	1000	2
Arbalète fixe	+05%	05/10	1/2	D6+2	1	800	500	0
Arc	+05%	50/100	1/3	D6+1	1	1200	600	2
Bazooka	+00%	20/40	1/4	5D6	1	4000	15000	2
Canon scié	+00%	04/08	2	4D6	2	2500	7800	2
Carabine	+10%	400/800	2	D6+2	15	2800	9000	2
Fronde	+00%	20/40	1	D6+1	1	150	100	1
Fusil	+10%	400/800	1	D6+2	6	3200	7000	2
Fusil de chasse	+05%	40/80	2	2D6	2	2700	8000	2
Fusil mitrailleur	+05%	600/1200	1	D6+2	30	9000	13000	2
Lance-flammes	-10%	05/10	1	5D6	3	18000	18000	2
Lance-pierre	+05%	10/20	1	D6+1	1	250	200	2
Pistolet	+00%	17/35	2	D6+2	10	1100	800	1-2
Pistolet mitrailleur	+00%	50/100	1	D6+1	30	3600	11000	1-2
Revolver	+00%	17/35	1	D6+1	6	900	950	1-2
Tube lance-dards	+00%	05/10	1/2	D6+1	1	400	450	0

Légende:

Pr.: modification au jet de toucher de l'arme.

Portée : La valeur de gauche représente la portée utile, celle de droite la portée maximale.

CDF : Cadence de feu de l'arme (par exemple 1/4 signifie un coup tous les quatre tours, et 2 veut dire deux coups par tour).

Dom. : potentiel destructif de l'arme.

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

Po. : poids de l'arme chargée (en grammes).

Pr. : prix de l'arme chargée (en francs).

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

Les dommages de Bazookas, canons sciés, fusils de chasse, lance-flammes, sont considérés comme explosifs (voir la partie "COMBAT").

Le fusil-mitrailleur et le pistolet-mitrailleur peuvent être utilisés au coup-par-coup ou en rafales.

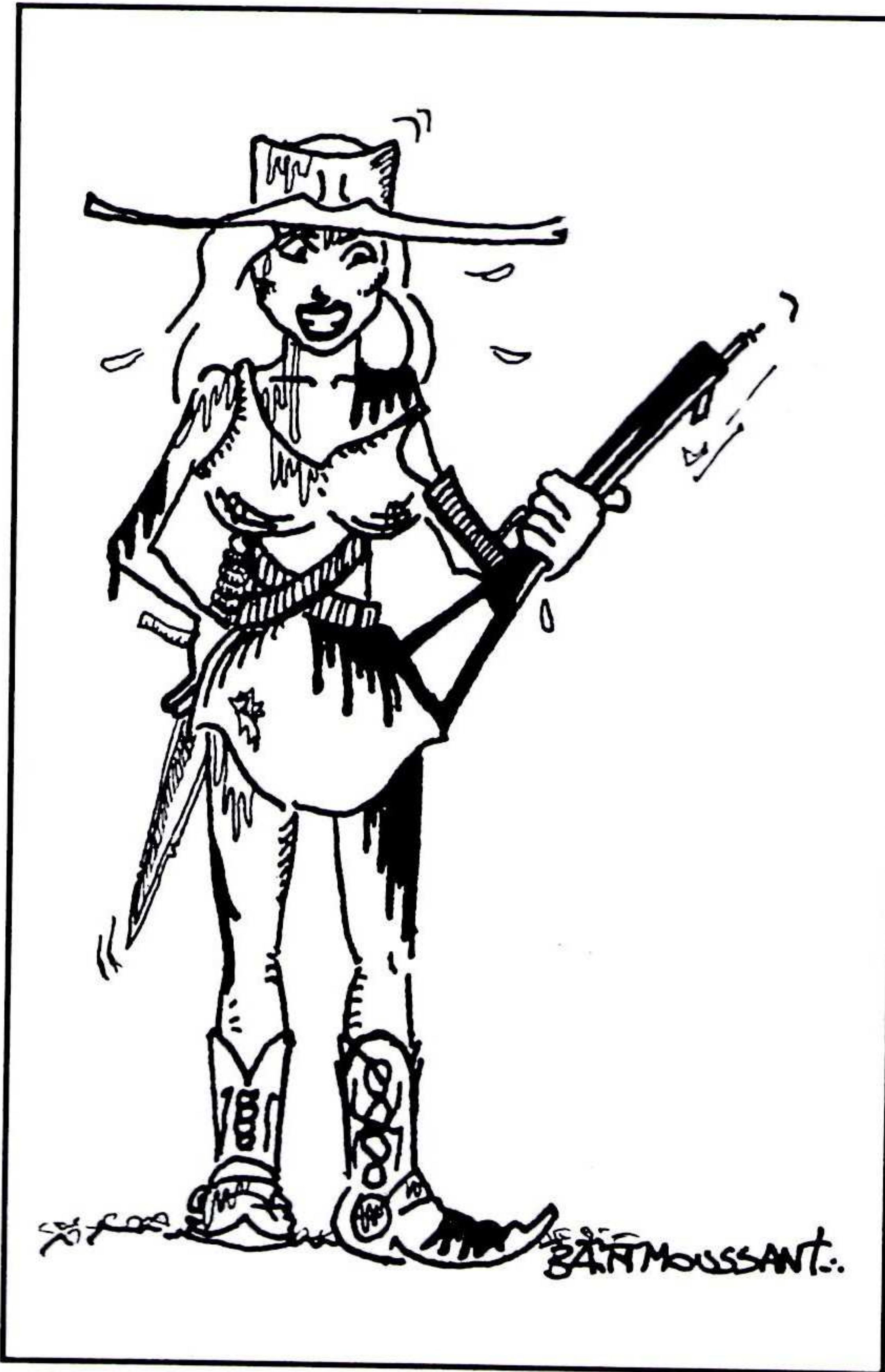
PRIX ET POIDS DES MUNITIONS

Type	Po.	Pr.
Lance-pierre, Fronde, Tube lance-dards	20	5
Arc, Arbalète (tous types)	30	5
Pistolet, Revolver, Fusil, Carabine	5	15
Fusil de chasse, Canon scié	10	40
Fusil mitrailleur, Pistolet mitrailleur	10	30
Bazooka	1000	1000
Lance-flammes	2000	1500



ACCESSOIRES

Nom	Po.	Pr.
Boîte de conserve	200	50
Bombe de peinture	400	100
Boussole	20	300
Briquet à essence	20	300
Caisse à outils	5000	3000
Corde (1 mètre)	100	10
Couteau multi-lames	300	150
Ficelle (1 mètre)	10	5
Gourde remplie	1100	500
Jerrican vide et tuyau	1000	200
Lampe électrique	1000	350
Loupe	20	150
Miroir	20	200
Nécessaire de couture	300	100
Nourriture déshydratée	50	300
Paire de jumelles	500	800
Paire de menottes	100	300
Papier et crayon	100	10
Popote	2500	400
Pot de peinture	2000	100
Réchaud à gaz	100	200
Sac à dos	700	500
Sac de couchage	4000	900
Trousse de maquillage	300	300
Trousse de soins	1000	4000
Viseur	100	2000
Viseur infra-rouge	100	6000



Bombe de peinture: Elle contient assez de peinture pour couvrir deux mètres carrés.

Briquet à essence: Il contient 5Cl d'essence et sa consommation est négligeable.

Caisse à outils: Elle ajoute 20% au talent de mécanique de l'utilisateur.

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

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

Nécessaire de couture: Il ajoute 20% au talent Manufacture de vêtements de l'utilisateur.

Paire de jumelles: Elle ajoute 20% au talent de Repérage de l'utilisateur.

Paire de menottes: Dans 20% des cas, la clef possédée n'est pas celle qui correspond à la serrure.

Pot de peinture: Il contient assez de peinture pour couvrir huit mètres carrés.

Sac à dos: Il peut contenir 3 kilogs de matériel.

Trousse de maquillage: Elle ajoute 10% au talent de Séduction de l'utilisateur.

Trousse de soins: Elle ajoute 20% au talent de Premiers soins de l'utilisateur.

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

Viseur: Il ajoute 10% au talent de Tir de l'utilisateur.

Viseur infra-rouge: Il ajoute 10% au talent de Tir de l'utilisateur et annule les malus applicables la nuit.

Vêtements et Armures

Les vêtements et armures servent à protéger les personnages des intempéries et des dommages qu'ils peuvent subir en combattant.

Pendant la création des vêtements - comme en combat - il faut tenir compte d'une notion importante : La taille relative des différentes parties du corps.

Partie du corps	Taille
pied, main	1
jambe, cuisse, bras, avant-bras	2
bas-ventre, tête	3
abdomen	4
thorax	5

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

Matériau	Protection	Po.	Pr.
tissu	1	50	20
cuir, fourrure	2	100	100
cuir clouté	3	150	150
acier	4	200	400

Exemple : Création d'une paire de gants en cuir.

Taille de chaque main :	1
Prix du cuir par point de taille :	100
Poids du cuir par point de taille :	100
Prix total des deux gants :	200
Poids total des deux gants :	200

Exemple : Création d'un pantalon en cuir avec protection au bas-ventre.

Taille de chaque jambe :	4
Taille du bas-ventre :	3
Prix du cuir :	100
Poids du cuir :	100
Prix de deux jambes :	800
Poids de deux jambes :	800
Prix de l'acier :	400
Poids de l'acier :	200
Prix du bas-ventre :	1200
Poids du bas-ventre :	600
Prix total :	2000
Poids total :	1400

Si les joueurs ne veulent pas créer entièrement leurs vêtements, ils peuvent consulter la table ci-dessous:

Nom	Prot.	Po.	Pr.	Tai.
Baskets	1	100	40	2
Blouson de cuir	2	1700	1700	17
Bottes de cuir	2	600	600	6
Casque en acier	4	600	1200	3
Combinaison cuir	2	2800	2800	28
Combinaison tissu	1	1400	560	28
Gant clouté	3	150	150	1
Gant en acier	4	200	400	1
Gant en cuir	2	100	100	1
Gilet clouté	3	1350	1350	9
Jean's	1	550	220	11
Short	1	150	60	3
Soutien-gorge	1	250	100	5
Tee-shirt	1	450	180	9

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

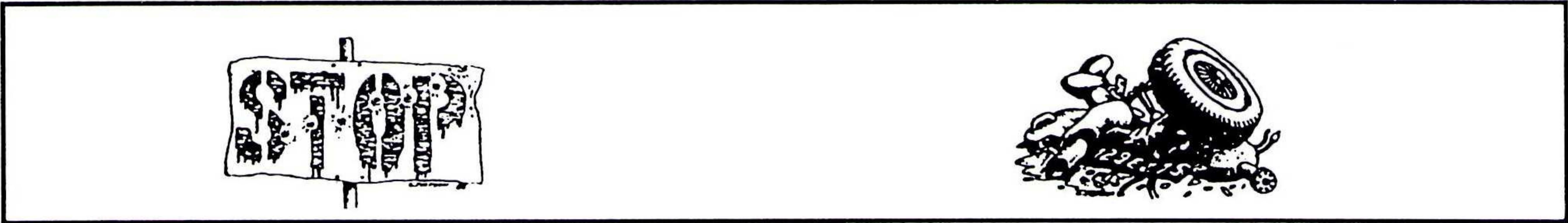


Boucliers

Les boucliers permettent aux personnages de se protéger lors des combats au corps à corps (voir la partie "COMBAT").

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

Parade : pourcentage de chance de parade.
Mains : nombre de mains nécessaires à la bonne utilisation du bouclier. 0 indique que le bouclier est attaché à l'avant-bras.
Indice de protection : protection assurée par une parade réussie du bouclier.



Véhicules

Chaque véhicule est composé d'un châssis qui comprend le siege du conducteur, le moteur, les roues et les accessoires les plus utiles (levier de changement de vitesses, accélérateur, frein et volant).

Il est donc évident qu'un tel véhicule peut rouler, mais il est conseillé d'ajouter quelques accessoires pour assurer la protection des passagers et du conducteur.

Nom	Vit.	Esp.	Pr.	Pn.	Man.
Autobus	100	90	8000000	15/10	-15%
Camion	100	50	6000000	15/10	-15%
Chassis chenillé	40	20	10000000	30/2	-20%
Grande voiture	120	18	90000	10/4	-05%
Moto	150	8	14000	6/2	+20%
Moto et side-car	130	12	25000	6/3	+20%
Petite voiture	110	14	40000	8/4	+05%
Pick-up	100	20	150000	12/6	-10%
Tracteur	100	28	4000000	15/10	-10%
Tracteur et remorque	100	128	10000000	15/18	-20%
Trike	140	13	35000	8/3	+15%
Van	100	24	230000	12/6	-20%
Voiture de sport	160	12	65000	10/4	+10%
Voiture normale	130	16	70000	9/4	+00%



Vitesse : vitesse de base.

Espaces : nombre d'espaces.

Prix : prix en Francs.

Pneus : le chiffre de gauche indique le nombre de points de vie de chaque pneu, et le chiffre de droite le nombre de pneus.

Man. : Ajustement au jet de conduite lors de l'utilisation de ce véhicule.

Chassis chenillé: La vitesse minimale de ce véhicule est de 10Km/h.

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

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

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

Pour ajouter des options, il suffit de soustraire aux espaces totaux du véhicule la taille des options choisies. Si c'est le maître de jeu qui construit le véhicule, il n'y a pas de problème. Si c'est un joueur, il faut consulter la partie "SURVIE".

Quand il n'y a plus d'espaces libres dans un véhicule, celui-ci est tellement chargé qu'il ne peut plus rien porter.

Le nombre d'espaces utilisés affecte l'accélération et la vitesse maximale du véhicule (voir plus loin).

ACCESSOIRES DE VEHICULE

NOM	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Pr.
Baliste	-05%	2D6+3	200/400	1	6	1/3	20000
Canon anti-char	+10%	7D6	1400/2800	10	15	1/4	50000
Canon à tir rapide	-05%	3D6	1000/2000	20	7	1	40000
Lance-flamme	-10%	6D6	10/20	5	8	1	30000
Lance-harpon	+00%	2D6	100/200	1	4	1/3	15000
Mitrailleuse légère	+05%	D6+1	500/1000	100	2	1	11000
Mitrailleuse normale	+00%	D6+2	800/1600	100	4	1	13000
Mitrailleuse lourde	-05%	D6+3	1200/2400	100	6	1	16000
Tubes lance-dards	-05%	D6	50/100	10	4	1/5	10000

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

Portée : Le chiffre de gauche représente la portée utile, celui de droite la portée maximale.

Dommages : le potentiel destructif de l'arme.

M. : munitions contenues.

CDF : cadence de feu.

TA. : Espaces pris par une arme de ce type.

Pr. : prix en Francs.

Les dommages de canons anti-char, canons à tir rapide, lance-flammes, sont considérés comme explosifs.

Tous les types de mitrailleuses, ainsi que les tubes lance-dards tirent obligatoirement en rafales.

Disposition des armes de véhicules

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

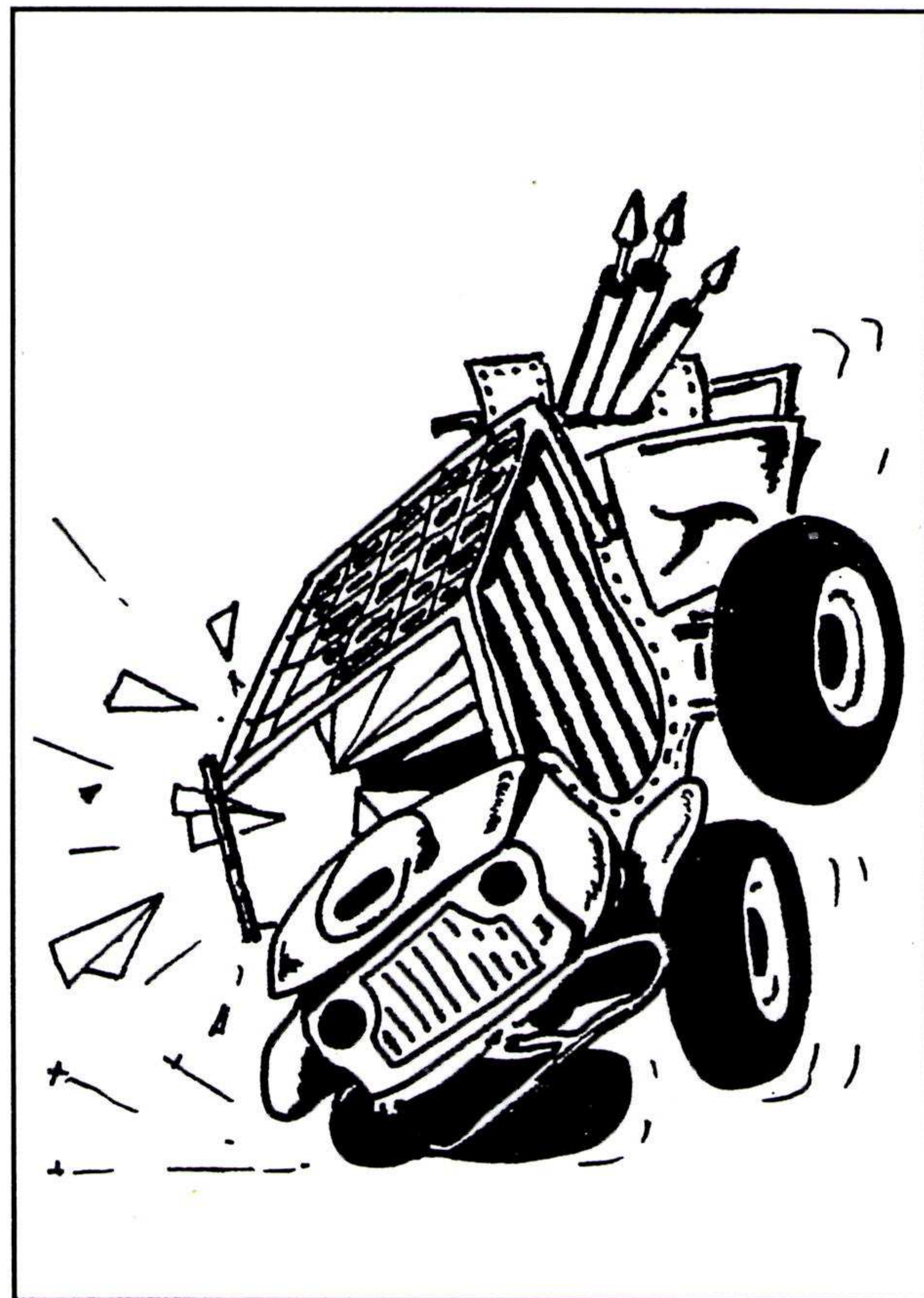
Les armes fixes peuvent être utilisées par le conducteur ou par un des passagers grâce à un système de tringles. Pour pouvoir utiliser une arme fixe correctement, il faut orienter le véhicule de manière à ce que l'arme tire en direction de la cible (voir les parties "DEPLACEMENT" et "COMBAT").

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

Nom	Pr.	TA.
Arceau de sécurité	1000	5
Armure	1000	1
Cargo	500	1
Couteaux de roues	2000	1
Flèche	5000	10
Freinage accentué	3000	2
Fusée	2000	1
Habitacle	2000	5
Monture en anneau	1000	3
Monture sur pivot	500	1
Pare-chocs de combat	3000	2
Phares	1000	1
Pointe d'éventration	1500	2
Protection pour roues	2000	2
Reservoir supplémentaire	500	1
Siège de passager	500	2
Supplément au moteur	2500	1
Suspension	5000	2
Turbo	10000	5
Tourelle	2000	5

TA. : Espaces pris par un accessoire de ce type.

Pr. : prix en Francs.



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

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

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

Couteaux de roues : Ce sont de petites pointes qui sont soudées aux axes des roues et qui servent à augmenter les dommages lors des chocs de côté (voir la partie "DEPLACEMENT"). Il ne peut y avoir qu'une seule série de pointes par véhicule.

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

Freinage accentué : Chaque accessoire de ce type augmente de 15% le talent de Conduite lors des jets de freinage. Un maximum de deux freinages accentués peut être installé sur le même véhicule.

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

D100	Résultat
01-50	La fusée se met en marche et accélère le véhicule de 80 Km/h, avec les effets normaux (dommages aux pneus et au moteur).
51-75	La fusée fonctionne (voir ci-dessus) mais dévie le véhicule (jet de Conduite à moins 30% pour éviter le dérapage).
76-90	La fusée se détache et n'a aucun effet.
91-00	La fusée explose (6D6 de dommages de type explosif).

Quelque soit le résultat, une fusée est détruite après utilisation.

Habitacle : Cet accessoire permet de se reposer confortablement, même pendant que le véhicule roule (voir la partie "SURVIE").

Monture en anneau : Cet accessoire permet à l'arme qui y est montée de pivoter de 180°. L'arme, la monture et le tireur sont considérés comme étant hors de la carrosserie, sur le toit.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Turbo : Ce supplément au moteur augmente l'accélération du véhicule de 50 Km/h. Toute utilisation du turbo consomme 5 litres d'essence; Pour toutes les autres applications, le turbo se comporte comme un supplément au moteur normal.

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



Calcul de l'accélération et de la vitesse maximale

L'accélération d'un véhicule est égale à $15 + (5 \text{ fois le nombre de suppléments au moteur}) - (2,5 \text{ fois le nombre d'espaces occupés par les options})$. Le résultat obtenu doit être compris entre 5 et 60, et est arrondi au chiffre inférieur.

La vitesse maximale d'un véhicule est égale à la vitesse de base du véhicule + $(12,5 \text{ fois le nombre de suppléments au moteur}) - (2,5 \text{ fois le nombre d'espaces occupés par les options})$. Le résultat obtenu doit être compris entre 100 et 250 Km/h, et est arrondi au chiffre inférieur.

Exemple de création d'un véhicule:

*Le maître de jeu décide de construire un Dune-
buggy pour un scénario se passant dans le désert.*

Il choisit un châssis de petite voiture, qui peut contenir 14 espaces. Il ajoute des arceaux de sécurité (5 espaces), 3 armures (3 espaces), et 6 suppléments au moteur (6 espaces). Les 14 espaces sont ainsi occupés.

Vitesse maximale : $110 + (6 \times 12,5) - (14 \times 2,5) = 150$ Km/h

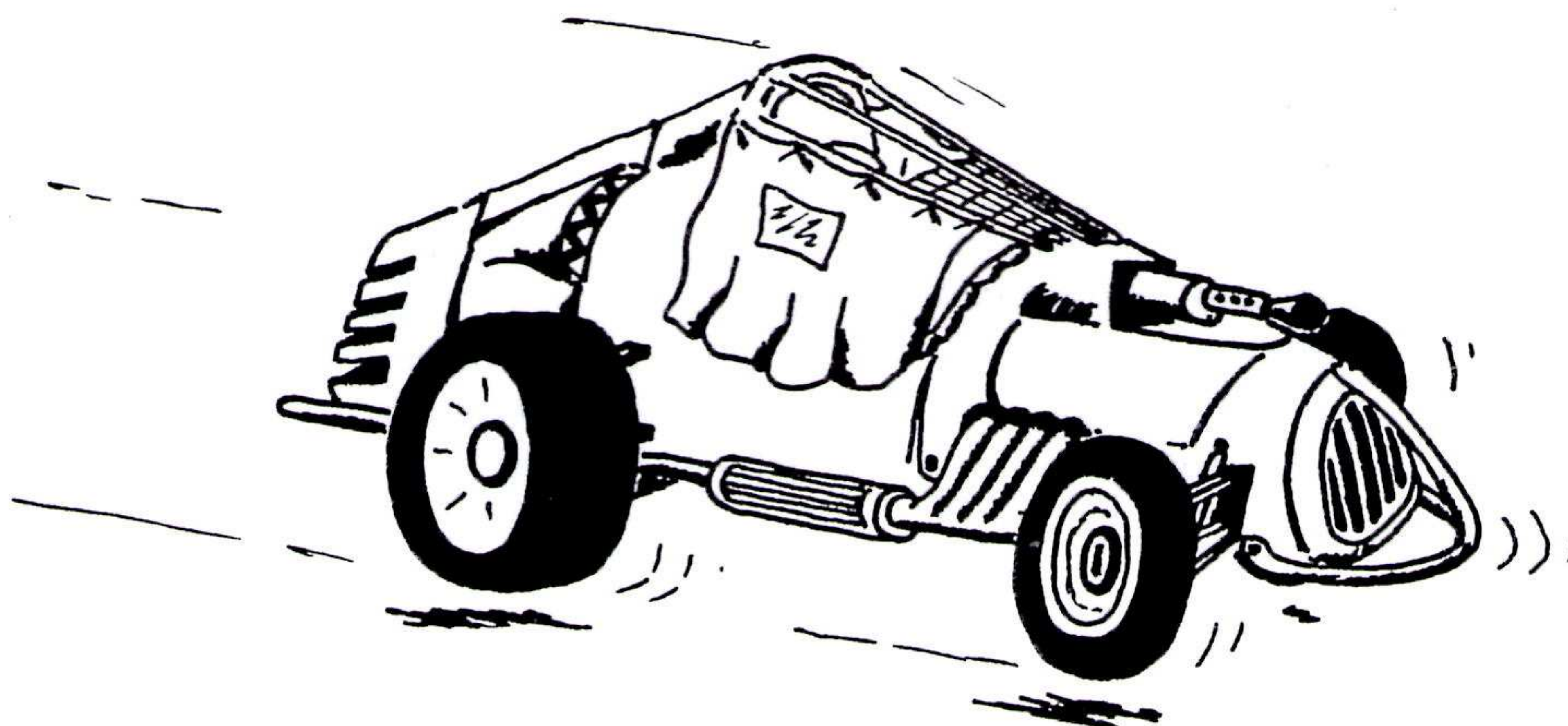
Accélération : $15 + (6 \times 5) - (14 \times 2,5) = 10$ Km/h

Points de vie du véhicule

Le véhicule peut encaisser des dommages au même titre que les personnages. Les effets de ces dommages sont décrits dans la partie "COMBAT".

Partie	Pv
Moteur	20+5 par suppl. au moteur
Réservoir	5+5 par reservoir suppl.
Pneus	voir table plus haut
Cargo	5 par cargo
Mitrailleuse tous type)	15
Lance-flammes, baliste	5
Lance-dards, Lance-harpon	10
Canon anti-char	25
Canon à tir rapide	20

Les autres accessoires ne possèdent pas de points de vie propres et ne sont détruits que lorsque le véhicule explose.



DEPLACEMENT

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

Déplacement journalier

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

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

Vitesse moyenne	Consommation
01-20	3
21-40	5
41-60	7
61-80	9
81-120	10
121-160	12
161-200	15
201-240	19
241-250	25

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

Déplacement tactique

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

Le déplacement tactique commence quand le véhicule du personnage ne peut continuer sans danger ce qu'il était en train de faire. Des ennemis peuvent surgir, la route peut devenir glissante ou un virage plus accentué que prévu peut gêner le bon déroulement journalier.

Décomposition d'un tour de mouvement

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

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

Déplacement des personnages

Un personnage peut se déplacer de 15 mètres maximun par tour s'il n'a pas dépassé son seuil de charge, sinon il ne peut se déplacer que de 10 mètres par tour. Un personnage ne peut plus se mouvoir s'il porte au moins trois fois son seuil de charge. Les personnages se déplacent par ordre de rapidité.

Modification des vitesses

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

Accélération et Freinage

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

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

Enfin, s'il utilise un turbo, il peut accélérer de son maximun plus 50.

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

Accélération	Pn.	Mo.	Dif.
01-29	-	-	-
30-40	1D6	-	-
41-50	2D6-2	-	-
51-60	2D6	-	+00%
61-90	2D6+2	1D6	-10%
91-100	3D6	2D6	-20%

Chaque véhicule peut freiner au début de chaque tour d'un maximun de 100Km/h.

Un freinage brutal peut endommager les roues et obliger le conducteur à réussir un jet de Conduite pour éviter un dérapage.

Freinage	Pn.	Dif.
01-40	-	-
41-60	D6-2	-10%
61-80	D6	-20%
81-90	2D6-2	-40%
91-100	2D6	-60%

Déplacement des véhicules

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

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

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

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

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

Manœuvre	Modif. au jet
Virage à 45°	-15%
Virage à 90°	-30%
Eviter un obstacle	-50%
Eviter un véhicule	-60%
Virage à 180°	-90%
Se placer pour tirer (arme fixe)	+00%

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

Elément modificateur	Modif. au jet
Pluie, cendre, sable	-40%
Nuit	-20%
Vitesse du véhicule au début du tour:	
01-25	+50%
26-50	+30%
51-75	+00%
76-100	-30%
101-150	-40%
151-200	-50%
201-250	-60%

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

D100+ Vitesse	Effets
2-20	rien
21-30	dérapage de 2,5M
31-50	dérapage de 5M
51-90	dérapage de 10M
91-140	A + dérapage de 15M
141-200	B + tonneaux
201-350	C + tonneaux
351 et +	D + envol

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

Tonneaux : Le véhicule se met de travers et commence à faire des tonneaux (un quart de tour toutes les trois secondes). Chaque fois qu'un côté du véhicule touche le sol, il encaisse 1D6 de dommages (à localiser comme pour une collision). Le véhicule ralentit de 25 Km/h par tour.

Envol : Le véhicule bondit de 2D6 mètres et retombe. La partie touchant le sol la première encaisse alors 3D6 de dommages. Le véhicule continue ensuite sa course en faisant des tonneaux.

- A : 1D6 de dommages à chaque pneu.
- B : 2D6 de dommages à chaque pneu.
- C : 3D6 de dommages à chaque pneu.
- D : 4D6 de dommages à chaque pneu.

Glaviot (Conduite 60%) roule en moto (manoeuvrabilité: +20%) à 75Km/h quand, tout à coup, il doit éviter une voiture qui arrive en sens inverse. Le jet à réussir est donc 60 (talent) +20 (manoeuvrabilité) - 60 (type de manoeuvre) = 20. Il jette le dé de pourcentage et obtient 37. Raté ! Le maître de jeu consulte la table de dérapage et jette un dé de pourcentage (résultat: 87+75, dû à la vitesse). Les deux pneus encaissent chacun 2D6 points de dommages et la moto se met aussitôt à faire des tonneaux... Pauvre Glaviot !!!



Collisions

Quand deux véhicules se heurtent, chacun d'eux encaisse des dommages. Pour les calculer, il faut tenir compte de la vitesse, du type de véhicule, de l'angle d'impact et des accessoires installés sur les véhicules.

Calcul des dommages sur un véhicule: On note (A) ce véhicule et (B) l'autre. On obtient le nombre de D6 encaissés par (A). Il suffit d'inverser cette procédure pour l'autre véhicule. (1 représente un piéton et XX-XX un obstacle fixe).

Type de (A)

	1	2/14	15/18	19/24
1	0	4	5	6
2/14	2	3	4	5
15/18	1	2	3	4
19/24	1	1	2	3
25/35	1	1	1	2
36/80	1	1	1	1
81/128	1	1	1	1
XX/XX	1	1	1	1

Type de (B)

	25/35	36/80	81/128	XX/XX
7	8	9	10	
6	7	8	9	
5	6	7	8	
4	5	6	7	
3	4	5	6	
2	3	4	5	
1	2	3	4	
1	1	2	3	

Ensuite, on modifie les valeurs obtenues en fonction de la vitesse de collision.

Lors d'un choc de face, cette vitesse est égale à la somme des vitesses des deux véhicules.

Lors d'un choc arrière, cette vitesse est égale à la différence des vitesses des deux véhicules.

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

Tous les multiplicateurs (vitesse et accessoires) sont cumulatifs.

Les dommages sont localisés selon la procédure décrite dans la partie "COMBAT".

Vitesse des véhicules après la collision

Lors d'un choc arrière, la vitesse est la même pour les deux véhicules. C'est la somme des deux vitesses divisée par deux. Lors d'un choc frontal, le véhicule qui contient le moins d'espaces s'arrête, et l'autre divise sa vitesse par deux. S'ils sont de même taille, ils s'arrêtent tous les deux.

Lors d'un choc de côté, si le véhicule qui provoque la collision contient moins d'espaces que l'autre, il s'arrête. S'il contient plus ou autant d'espaces, il divise sa vitesse par deux. Si celui qui subit le choc contient plus d'espaces que l'autre, il multiplie sa vitesse par 3/4, sinon il la divise par deux.

Une moto roulant à 150Km/h (équipée d'un pare-chocs de combat) rentre dans le côté d'une grande voiture arrêtée. En consultant le tableau de collision, on obtient 4D6 de dommages pour la moto (résultat: 15) et 2D6 pour la voiture (résultat 7). La vitesse du choc (celle de la moto) multiplie ses dommages par 3 (résultat 45 et 21). Le pare-chocs de combat de la moto divise les dommages qu'elle subit par 2 (résultat 23) et multiplie les dommages subis par la voiture par 2 (résultat 42). La moto stoppe après le choc (car elle contient moins d'espaces).

Vitesse de collision	mutiplicateur
00-30	,25
31-60	,5
61-90	1
91-120	2
121-150	3
151-200	4
201-250	5
251-300	6
301-350	7
351-400	8
401-500	9
501-600	10

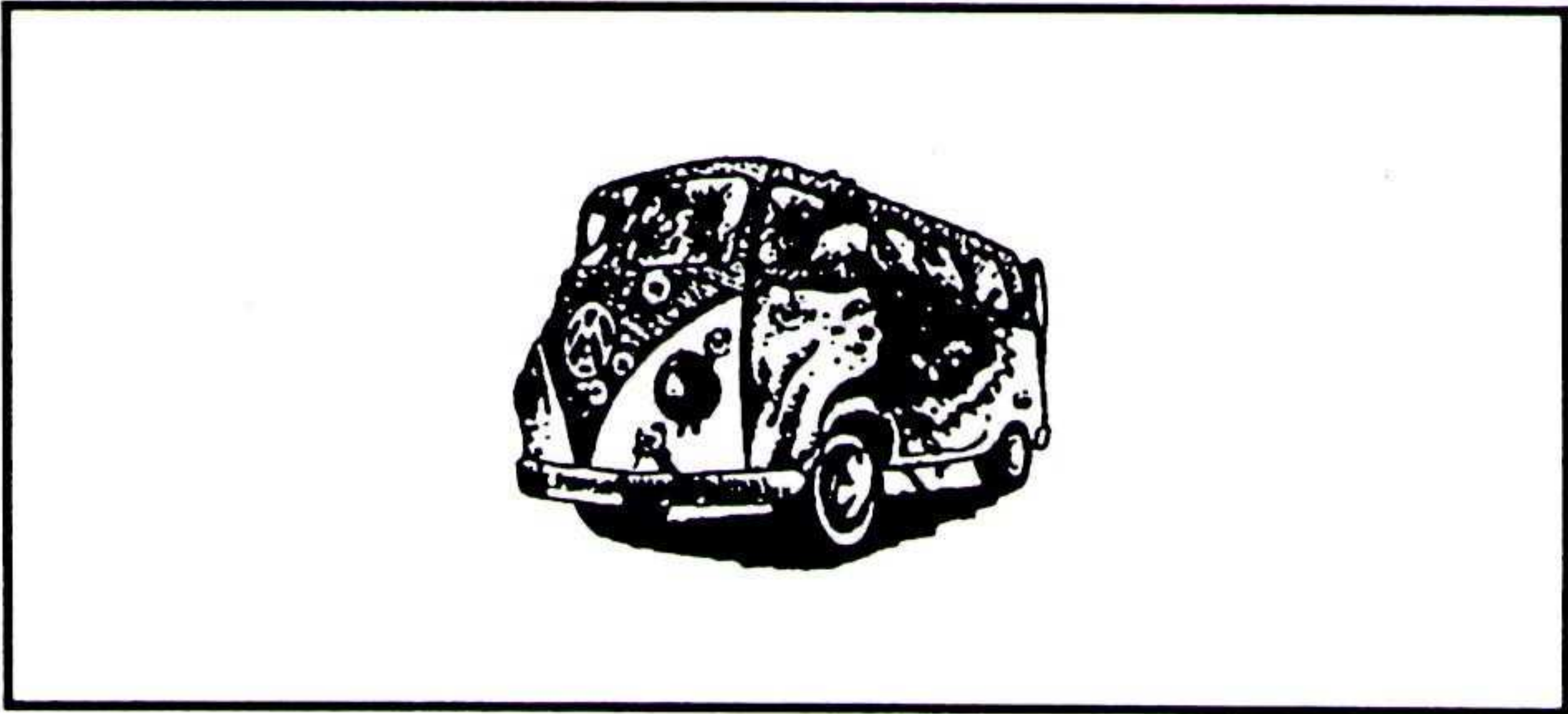
Certains accessoires peuvent également modifier les dommages reçus ou provoqués par les véhicules:

Accessoires	(A)	(B)
Couteaux de roue	1	2
Pare-chocs de combat	,5	2
Une pointe d'éventration	1	1,5
Deux pointes d'éventration	1	2
Trois pointes d'éventration	1	2,5

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

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

(B): multiplicateur des dommages encaissés par l'autre véhicule.



COMBAT



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

Décomposition d'un tour de combat :

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

- Chaque joueur modifie, s'il le désire, sa vitesse.
- Chaque personnage à pied se déplace.
- Chaque véhicule se déplace.
- Tous les tirs sont résolus par ordre de rapidité.
- Tous les lancers sont résolus par ordre de rapidité.
- Tous les coups sont résolus par ordre de rapidité.
- Toutes les actions spéciales sont résolues.

Chaque personnage doit choisir entre :

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

Procédure de résolution des tirs

Dès qu'un personnage souhaite utiliser une arme à distance, il doit pour toucher la cible, réussir un jet de tir. Les modifications ci-contre sont toutes cumulables.

Elements modificateurs

Ajust.

Situation du tireur:

- | | |
|-----------------------------|------|
| - à plat ventre | +05% |
| - mobile (à pied) | -15% |
| - mobile (dans un véhicule) | -05% |
| - conducteur d'un véhicule | -10% |
| - arme fixe | -05% |
| - arme sur pivot | +00% |
| - arme sur anneau | +10% |

Cible:

- | | |
|----------------|------|
| - piéton | -20% |
| - pneu | -30% |
| - mobile | -10% |
| - T: 2-13 | -10% |
| - T:14-18 | +00% |
| - T:19-30 | +05% |
| - T:31-80 | +10% |
| - T:81 et plus | +20% |

Distance:

- | | |
|--------------------------|------|
| - moins de 2m | +20% |
| - jusqu'à distance utile | +00% |
| - jusqu'à distance max. | -10% |

Arme:

- | | |
|-------------------------------|------|
| - tenue à deux mains | +05% |
| - appuyée sur un support fixe | +10% |
| - rafale | +10% |
| - précision | +XX% |

Conditions extérieures:

- | | |
|-----------------------|------|
| - pluie, orage, grêle | -05% |
| - cendre, sable | -50% |
| - nuit | -20% |
| - noir total | -40% |

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

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

Précision : Le bonus dépend de l'arme utilisée.

Procédure de résolution des lancers

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

Eléments modificateurs	Ajust.
Situation du tireur:	
- à plat ventre	-10%
- mobile (à pied)	+10%
- mobile (dans un véhicule)	-10%
- conducteur d'un véhicule	-10%
Cible:	
- piéton	-20%
- pneu	-30%
- mobile	-10%
- T: 2-13	-10%
- T:14-18	+00%
- T:19-30	+05%
- T:31-80	+10%
- T:81 et plus	+20%
Distance:	
- jusqu'à distance utile	+00%
- jusqu'à distance max.	-10%
Conditions extérieures:	
- pluie, orage, grêle	-05%
- cendre, sable	-10%
- nuit	-20%
- noir total	-40%
- précision	+XX%

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

Précision : le bonus dépend de l'arme utilisée.

Procédure de résolution des coups

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

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

Effets des dommages sur les piétons

3D6	Partie	Ajust.
3	Pied gauche	-1
4	Pied droit	-1
5	Jambe gauche	+0
6	Jambe droite	+0
7	Cuisse gauche	+0
8	Cuisse droite	+0
9	Bas ventre	+3/+2
10	Abdomen	+3
11	Thorax	+3/+4
12	Tête	+5
13	Bras gauche	+0
14	Bras droit	+0
15	Avant-bras gauche	+0
16	Avant-bras droit	+0
17	Main gauche	-1
18	Main droite	-1

Dom. : S'il y a deux chiffres, celui de gauche est utilisé pour un personnage masculin et celui de droite pour un personnage féminin.

Pour calculer les dommages, on détermine, en lançant les dés, les dommages correspondant à l'arme utilisée. On ajoute au résultat obtenu l'ajustement correspondant à la localisation de la blessure, et on enlève (s'il y a lieu) la protection correspondant à cette localisation.

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

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

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

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

Si une partie comprise entre 3 et 8 (jambe) reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SE du personnage, celui-ci chute et s'évanouit pour (11-EN) tours s'il rate un jet de résistance.

Si une partie comprise entre 3 et 8 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SE du personnage, celui-ci chute et doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) minutes. Au réveil le personnage ne peut plus marcher (la partie est ou doit être amputée). Une hémorragie se déclenche.

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

Formule de calcul des dommages

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

Conséquences des dommages pour les véhicules

Si une roue encaisse un nombre de points de dommages supérieur à ses points de vie, elle est détruite.

Si le moteur reçoit un nombre de points de dommages supérieur à ses points de vie, il s'arrête et oblige le véhicule à freiner de 10Km/h par tour jusqu'à l'arrêt complet et définitif.

Si une arme reçoit un nombre de points de dommages supérieur à ses points de vie, elle ne fonctionne plus et perd 50% de ses munitions.

Si le réservoir reçoit un nombre de points de dommages supérieur à ses points de vie, il est troué et perd 1 litre d'essence par tour. De plus il risque d'exploser.

Si le cargo encaisse 5 points de dommages, son contenu se répand sur la route.

Si le réservoir fuit et que le véhicule est touché par une arme explosive ou un cocktail molotov, celui-ci prend feu.

Chaque objet, personnage ou partie du véhicule encaisse alors 1D6 de dommages par tour et il y a 10% de chance par tour que le véhicule explose en causant 8D6 de dommages (explosifs) à tous les occupants. Aucune partie d'un tel véhicule ne peut être récupérée ou réparée.

Si un véhicule à 2 ou 3 roues en perd une, il subit les effets de la table de dérapage à plus 50 au dé.

Quand un véhicule à quatre roues (au moins) en perd une, il doit réussir un jet de Conduite à moins 20% pour ne pas déraper.

Un véhicule à quatre roues (au moins) peut continuer à rouler tant qu'il possède au moins une roue sur 3 des 4 côtés. Si cette condition n'est plus respectée, le conducteur doit réussir un jet de Conduite avec un malus de 70% pour éviter le dérapage.

Effets de la Force

La force d'un personnage peut modifier les dommages que celui-ci causera en utilisant une arme de corps-à-corps ou pas d'arme du tout.

Le potentiel destructif de l'arme ou du mode d'attaque est modifié selon le tableau suivant:

Force de											
l'attaquant	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Ajustement											
aux dommages	-2	-2	-1	-1	-1	-	-	-	+1	+1	+2

Armes explosives

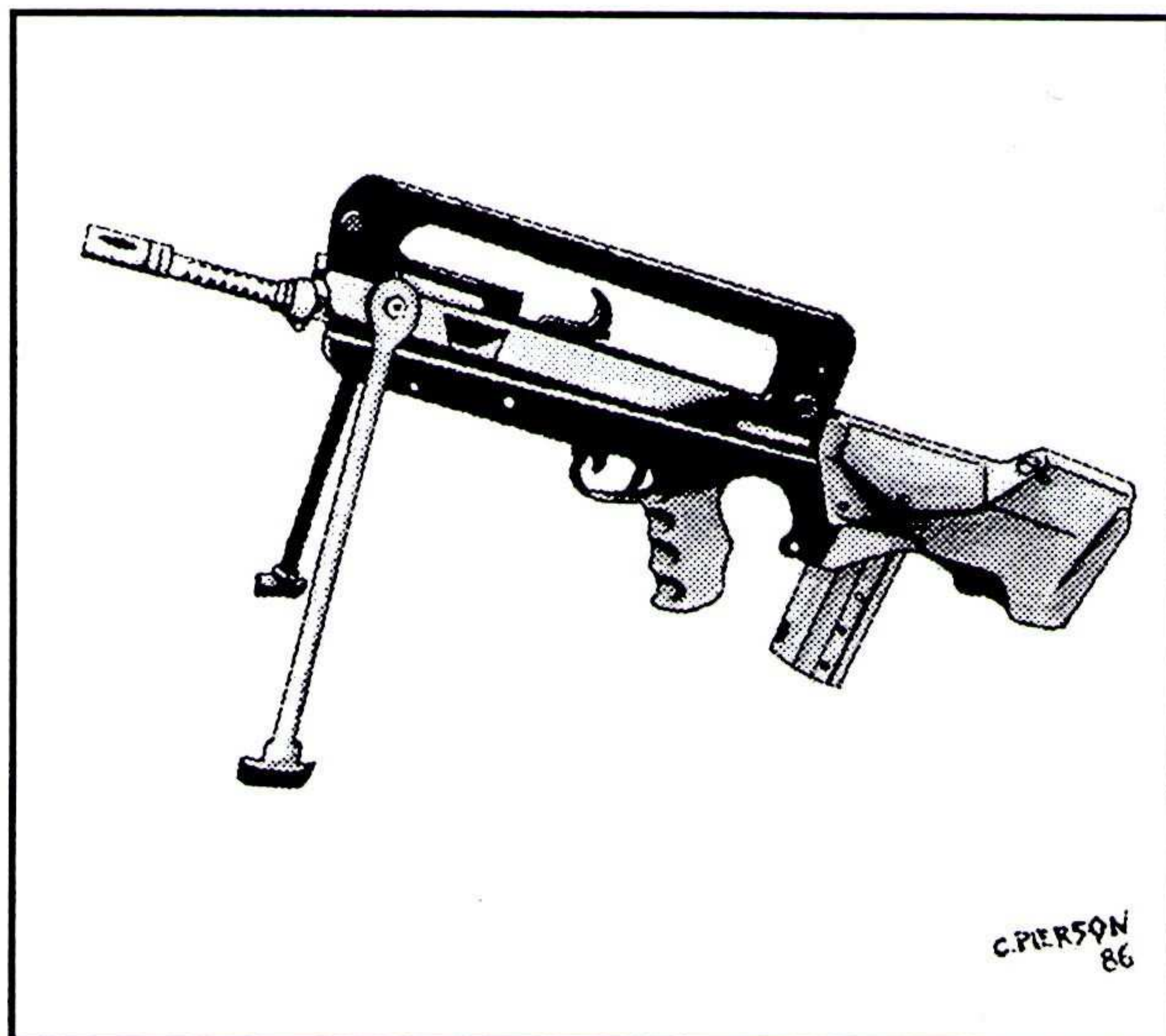
Plusieurs armes ont été décrites comme provoquant des dommages explosifs. La procédure de localisation des dommages ne change pas en ce qui concerne les véhicules. En revanche, elle est différente pour les personnages. On lance les dés correspondant au potentiel destructif de l'arme utilisée, puis on divise le résultat obtenu par 1D6. On obtient ainsi le nombre de dommages causés par l'arme. Ces dommages sont localisés dans plusieurs parties du corps en même temps, dont le nombre est déterminé par le D6 précédemment lancé. On détermine les parties du corps blessées par la procédure habituelle.

Exemple : Croc, pour une fois malchanceux, est touché par une grenade offensive. Les 4D6 de dommages donnent un total de 13. Cette valeur est divisée par un D6 (résultat 3), le résultat, arrondi au chiffre supérieur, est donc égal à 5. Le maître de jeu localise donc normalement 5 points de dommages dans trois endroits différents, comme s'il s'agissait d'attaques normales.

Rafales

Les armes qui tirent en rafales dépensent 10 projectiles à chaque tir. Les dommages sont localisés normalement mais on estime que 1D6 projectiles seulement touchent la cible. Il faut noter que dans la table d'équipement, le potentiel destructif utilisé n'est valable que pour un projectile. Contrairement à la procédure utilisée avec les armes explosives, les véhicules sont eux aussi touchés par 1D6 projectiles.

Exemple: Gilty commence bien mal sa journée. Un Skin embusqué lui tire dessus au fusil-mitrailleur. Il touche, et le maître de jeu déclare que 5 projectiles (résultat du D6) ont atteint Gilty. Il ne reste plus au maître de jeu qu'à lancer les dés équivalents au potentiel destructif de l'arme et à localiser les dommages 5 fois de suite... Le pauvre Gilty n'a que peu de chances de s'en tirer.



Armes à feu

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

D10	Effet(s)
1-5	le coup ne part pas
6-9	L'arme s'enraye, le coup ne part pas, et il faut réussir un jet de mécanique pour pouvoir continuer à tirer.
10	L'arme explose en causant à l'utilisateur les dommages normaux (considérés pour l'occasion comme explosifs).

Exemple: Gilty à réussi à survivre aux blessures dues au fusil-mitrailleur, et il s'empresse de dégainer son arme (un revolver) et de tirer sur son adversaire. Le résultat du jet de toucher est égal à 20. Bien que le coup ait normalement atteint son but (le jet nécessaire pour toucher était de 65), l'arme ne fonctionne pas puisque le jet se termine par 0. Le maître de jeu consulte la table ci-dessus et jette 1D10. Il obtient 0... et le revolver explose!

Boucliers

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

Attaques sans armes

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

Nom	Prec.	Dom.	Partie
Coup de tête	-10%	D6-3	Tête
Coup de poing	+00%	D6-1	Main
Coup de pied	-05%	D6-2	Pied
Assomer	+00%	D6-3	Main
Ceinturer	-10%	D6-4	Mains

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

Si la partie qui donne le coup (main) possède un poing américain, les dommages sont majorés de deux points, et la précision est augmentée de +05%.

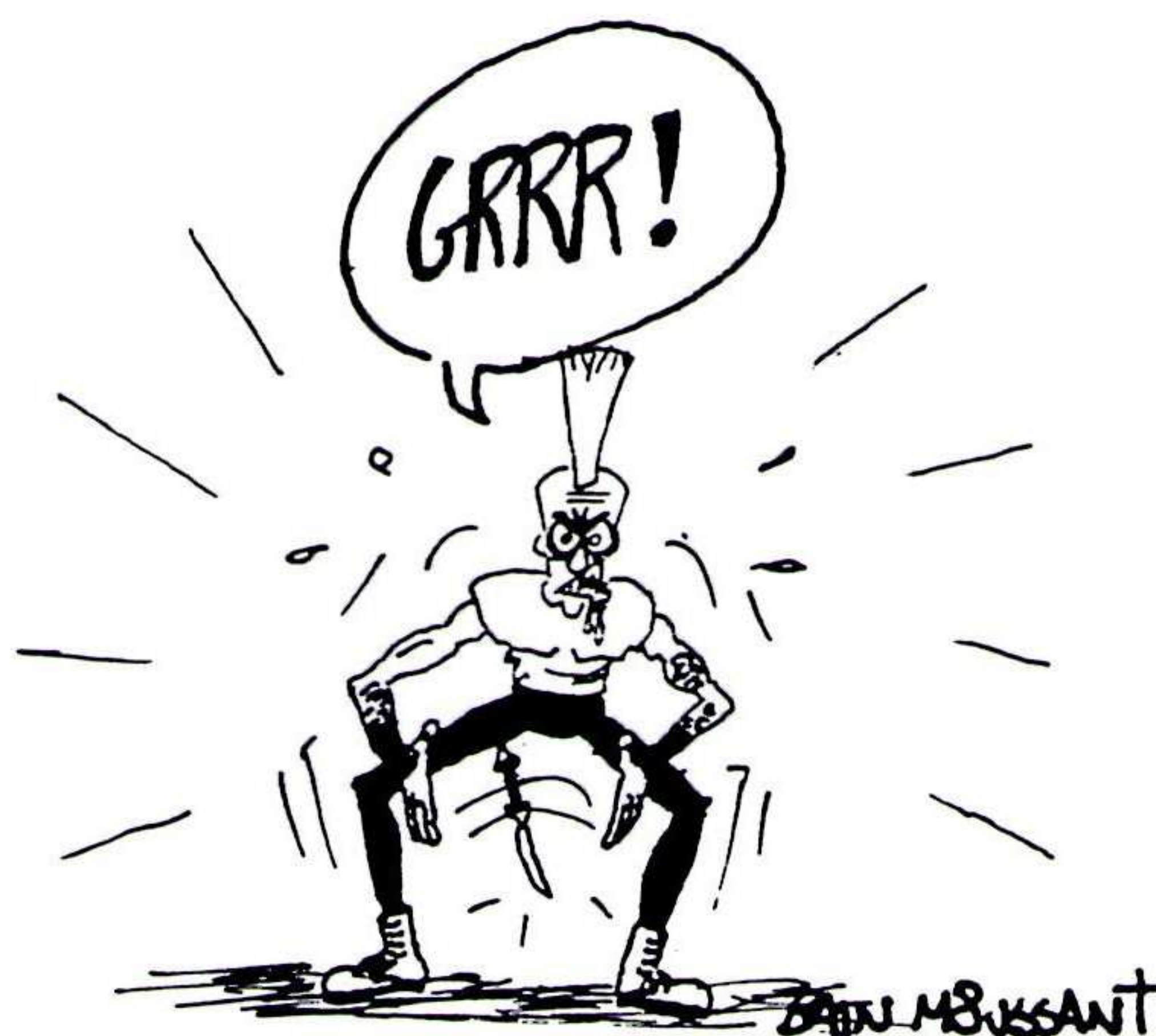
Si le personnage désire assommer son adversaire et qu'il le touche, celui-ci doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pour (11-EN) minutes.

Si le personnage souhaite ceinturer son adversaire et réussit son attaque, celui-ci ne peut plus agir tant qu'il ne réussit pas un jet de (FO+AG)x5.

Localisation des dommages lors des collisions.

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

Ordre	Moto	Autres véhicules
CHOC FRONTAL		
1	Roue avant	Moteur
2	Arme(s) avant	Arme(s) avant
3	Conducteur	Roues avant
4	Moteur	Conducteur
5	Réservoir	Passager(s)
CHOC ARRIERE		
1	Roue arrière	Arme(s) arrière
2	Arme(s) arrière	Roues arrière
3	Passager(s)	Cargo
4	Réservoir	Réservoir
5	Conducteur	Passager(s)
CHOC DE COTE		
1	Roues	Roues de côté
2	Conducteur	Arme(s) de côté
3	Arme(s) de côté	Moteur
4	Passager(s)	Conducteur
5	Moteur	Cargo



Exemple de combat:

Croc roule au volant de sa voiture, un fier bolide équipé d'une mitrailleuse fixée à l'arrière. Il dépasse les 105Km/h sur une route assez large, couverte de carcasses de vieux véhicules, de poutrelles et autres morceaux de bâtiments. La route est droite, au moins sur 100 mètres.

M.J.: Tu aperçois dans ton rétroviseur trois véhicules à une trentaine de mètres derrière toi.

Croc: Quel genre de véhicules?

M.J.: Une voiture et deux motos.

Croc: Je les laisse approcher, sans ralentir. J'attends qu'ils soient à vingt mètres de moi et j'essaie de voir leur blason.

M.J.: Pas de problème, quand ils arrivent à vingt mètres, l'une des motos essaie de te doubler. Lance un jet de repérage à moins 10% pour essayer de décrypter le blason.

Croc: D100(27): réussi? J'en profite pour accélérer de 5Km/h (je suis maintenant à 110Km/h).

M.J.: Le blason représente une momie entourée de flammes avec le nom de la tribu en lettres sanglantes: "EGYPT". C'est une tribu de fils du métal.

Croc: Pas de chance!

M.J.: Ton accélération n'a pas suffi. La moto arrive à ta hauteur et le conducteur tend un bras équipé d'une arbalète fixé vers ton véhicule. On commence le tour de combat. Ton accélération?

Croc: Je reste à la même vitesse, ou plutôt j'essaie de rester à la même vitesse que la moto.

M.J.: La moto ne change pas de vitesse. Essaies-tu de faire une manœuvre?

Croc: Où sont les autres véhicules?

M.J.: Tu prends le temps de t'en inquiéter?

Croc: Non! Je fais un écart vers la moto, de quel côté au fait?

M.J.: A gauche, tu essaies de la renverser?

Croc: Exactement.

M.J.: Lance un jet de Conduite à moins 40%.

Croc: D100(76): Raté... Aïe!

M.J.: Jet de Dérapage D100+110: 111! Tes pneus encaissent respectivement 3,3,4 et 6 points de dommages. Ton véhicule glisse de 15M vers la gauche et écrase la moto contre une carcasse de voiture au bord de la route (le maître de jeu décide de ne pas déterminer les dommages encaissés par la moto, estimant que le motard ne peut s'en sortir). Tes pneus encaissent... voyons, 2D6 (4) multipliés par le modificateur de vitesse:(2). 8 points de dommages à chaque roue droite (à ce niveau, on ne parle plus de pneus... ils ne sont plus que souvenirs!).



Croc: Je l'ai échappé belle! Plus qu'un point de vie pour chaque roue droite!

M.J.: Un lance-flammes crache et rate ta voiture d'à peine un mètre (jet raté de 4%).

Croc: Ouille! J'essaie d'accélérer au maximum.

M.J.: Ce n'est pas encore le moment, laisse moi d'abord te décrire la situation.

Croc: Tu es trop bon!

M.J.: (modestement) Je sais, je sais... La première moto est écrasée dans une carcasse à ta gauche, la deuxième n'est pas visible et c'est la voiture qui t'a tiré dessus. Elle s'apprête justement à te rentrer dedans. Tu modifies ta vitesse?

Croc: J'accélère au maximum: 30Km/h.

M.J.: La voiture freine, mais tu ne sais pas combien. Tu avances tout droit?

Croc: Oui, en évitant les obstacles sur la route.

M.J.: Le lance-flammes crache une nouvelle fois.

Croc: Eeh! Moi aussi je veux tirer!

M.J.: Les tirs se font par ordre de rapidité. Tu as combien?

Croc: Euh... Zéro.

M.J.: C'est bien ce que je pensais, mais n'aie pas peur, le lance-flammes rate carrément (jet de tir raté de 40%).

Croc: A moi de tirer, je leur plombe le moteur avec la mitrailleuse.

M.J.: Jet de toucher à plus 10% (rafale).

Croc: D100 (21): Touché!!! Yaaouuh!

M.J.: Ne t'énerve pas, la voiture continue tout droit comme si de rien n'était.

Croc: Vraiment rien?

M.J.: En fait, le moteur laisse échapper une fumée noire et la voiture ralentit.

Croc: J'accélère à fond. Bye les Egyptiens moisis!

M.J.: (Estimant que le combat est terminé) D'accord, la moto survivante fait demi-tour en laissant le conducteur de la voiture planté à côté de sa carcasse fumante.

Croc: Ne compte pas sur moi pour le prendre en stop.

Le combat se termine ainsi, sans gros problème pour Croc, qui peut continuer son chemin... vers de nouvelles aventures!



SURVIE

Guérison des blessures

Toute partie du corps blessée perd un point de dommages par nuit de sommeil (Huit heures dans un sac de couchage ou dans un habitacle de véhicule), et les ajoute aux points de vie.

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

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

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

Partie	Ajustement
3-8	+00%
9	-10%
10-11	-20%
12	-40%
13-18	+00%

Si le jet est réussi le personnage perd 1D6 points de dommages dans la partie guérie, et les ajoute à ses points de vie totaux. En aucun cas le nombre de points de vie totaux ne peut dépasser celui déterminé au départ.

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

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

Modification des talents de base

Pour une jambe coupée:

Conduite	-40%
Séduction	-30%
Combat	-50%
Discrétion	-20%
Saut	-50%

Pour un bras coupé:

Conduite	-40%
Séduction	-30%
Mécanique	-50%
Premiers soins	-30%

Une prothèse (construite avec un jet de Mécanique), permet de diminuer ces malus (à la discrétion du maître de jeu).

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

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

D100	Partie touchée	Modifications
01-50	Visage	Séduction -20%
51-70	Oeil crevé	Séduction -30%
		Repérage -20%
71-85	Nez arraché	Séduction -30%
86-00	Bouche écrasée	Séduction -30%
		Difficulté d'élocution

Nourriture

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

Maintenance des véhicules

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

Réparer un objet veut dire : Lui rajouter 1D6 points de vie (mais jamais plus que sa valeur initiale).

Opération	Ajust.
Réparer un moteur	+00%
Monter un moteur	-20%
Démonter un moteur	-30%
Réparer une arme	+05%
Monter une arme	+00%
Démonter une arme	+00%
Réparer un réservoir	-10%
Monter un réservoir	-20%
Démonter un réservoir	-30%
Réparer une roue	-50%
Monter une roue	+40%
Démonter une roue	+40%
Réparer un accessoire	+30%
Monter un accessoire	+20%
Démonter un accessoire	+00%

Précipitations

Le maître de jeu doit jeter les dés toutes les six heures (temps fictif) pour indiquer aux joueurs le temps qu'il fait. Les changements brusques ne sont pas rares dans le monde de BITUME.

D100	Temps	Effets
01-50	Couvert	Rien de spécial
51-75	Pluie	Repérage -5% Tir et Lancer -5%
76-90	Orage	Discrétion +5% Repérage -5% Tir et Lancer -5%
91-97	Beau temps	Rien de spécial
98	Grêle	Discrétion +20% Repérage -5%
99	Pluie de cendres	Repérage -30% Tir -50% Lancer -10%
00	Pluie de sable	Repérage -30% Tir -50% Lancer -10%

Poisons et maladies

Les personnages de BITUME sont immunisés à tous les types de poisons et de maladies. La raison en est simple : Ce sont les descendants des rares survivants aux épidémies de l'immédiat "après-comète".

Expérience

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

Pour améliorer un de ses talents, le joueur lance un dé de pourcentage. Le résultat doit être supérieur au talent de base du personnage. Un résultat de 00 est toujours un succès, même si le talent de base est à plus de 100%.

Si ce jet d'expérience est réussi, le joueur améliore son talent soit de 1D6%, soit de 3% (au choix).

Exemple : Croc, revenant d'une expédition punitive, décide de se reposer et d'essayer de comprendre comment il a tué trois adversaires en combattant au corps-à-corps. Le maître de jeu lui rappelle qu'il a aussi réussi un jet de Saut qui lui a permis d'éviter d'être écrasé par un camion. Il peut donc effectuer deux jets d'Expérience : Un pour le talent de Combat et un pour le Saut. Pour le premier jet il obtient 32 et ne gagne rien (la valeur de son talent de Combat est égale à 65%). Pour le deuxième jet, il obtient 78, et s'enrichit (la valeur de son talent de Saut est égale à 40%). Il choisit la méthode aléatoire et jette un D6 (résultat 4): Son talent de base de Saut est maintenant égal à 44%.

Prestige

Chaque personnage de BITUME appartient à une tribu, et son but ultime est d'en devenir le chef. Pour ce faire, il devra démontrer qu'il est le plus fort en étonnant ou en menaçant les autres membres de sa tribu. Il doit aussi suivre à la lettre les ordres du chef en place.

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

Obtention du prestige

Un joueur gagne et perd du prestige selon son comportement au sein de sa tribu. Le maître de jeu devra tenir compte de toutes les actions des personnages et attribuer des points selon la table ci-dessous :

Actions	Points de prestige
Don	XXX
Vol	XXX
Meurtre	-50 à -100
Non respect des ordres	-5 à -100
Sauver une vie	+5 à +100
Mission réussie	+10 à +500

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

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

Meurtre : Accident (-50), Légitime défense (-70).

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

Sauver une vie : Enfant (5), Vieillard (30), Adulte (50), Chef (100).

Mission réussie : Nourriture (10), Essence (50), Mort glorieuse (500).



Buts secondaires

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Voyageur : Le personnage reçoit 1 point de prestige chaque fois qu'il parcourt 10Km en terrain inconnu.

Hiérarchie

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

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

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

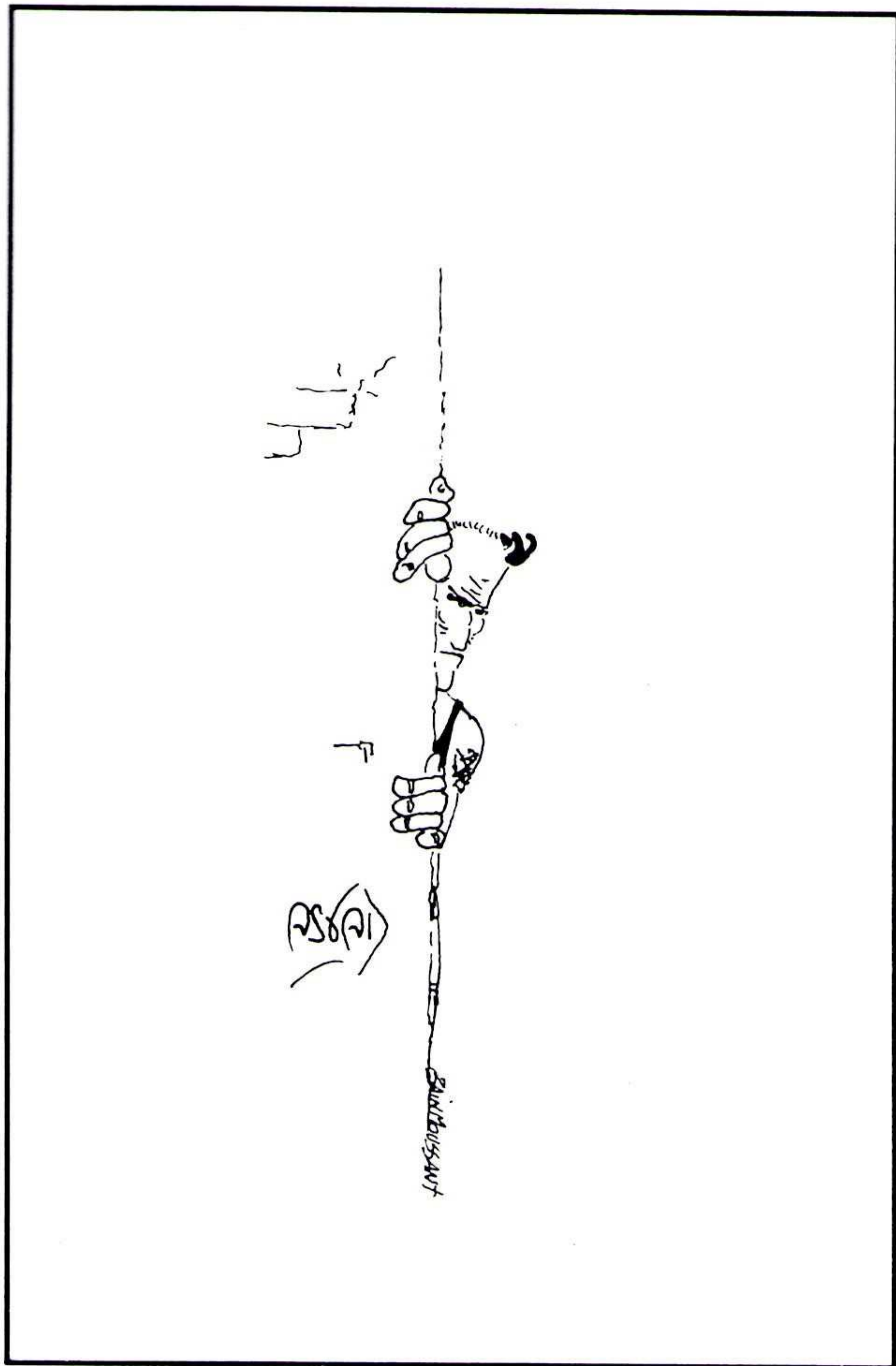
Très mauvaise : Le personnage est l'esclave du chef.

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

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

Les ajustements ne sont valables que dans la tribu du personnage.





TRIBUS

Le maître de jeu doit définir la tribu à laquelle appartiennent les joueurs. Celle-ci peut être créée de toutes pièces ou s'inspirer des exemples cités sur les fiches séparées.

Chaque type de tribu est présenté de la même manière :

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

DOCTRINE : But profond et croyances diverses des membres de la tribu.

DESCRIPTION : Comportement général des membres de la tribu et description de leur cadre de vie.

EQUIPEMENT : Description des vêtements, armes et véhicules utilisés par les membres de la tribu.

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

BUTS : Buts secondaires habituels des membres de la tribu.

DEFAUTS : Défauts habituels des membres de la tribu.

TAILLE : Composition moyenne d'une tribu de ce type.

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

TALENTS : Talents habituels des membres de la tribu.

RENCONTRES

Durant la partie, le maître de jeu peut être amené à improviser quelques rencontres pour donner plus d'animation. Les règles ci-dessous lui permettront de pallier à toutes les éventualités.

Personnages non-joueurs

Un personnage est une entité dirigée par un joueur qui lui donne vie et caractère. Les joueurs ne peuvent diriger à eux seuls de nombreux personnages. Le maître doit donc faire appel à des personnages non-joueurs qu'il dirige lui-même. Les personnages non-joueurs (PNJ) normaux suivent les mêmes règles que celles des joueurs.

Exemple : Le chef de tribu des joueurs est un PNJ.

Les personnages non-joueurs mineurs (PNJM) sont moins détaillés que ceux des joueurs.

Exemple : Les Fils du Métal qui attaquent Croc dans l'exemple de combat sont des PNJM.

Les PNJM subissent des dommages tout comme les personnages. Pour calculer les dommages on emploie la procédure ci-dessous :

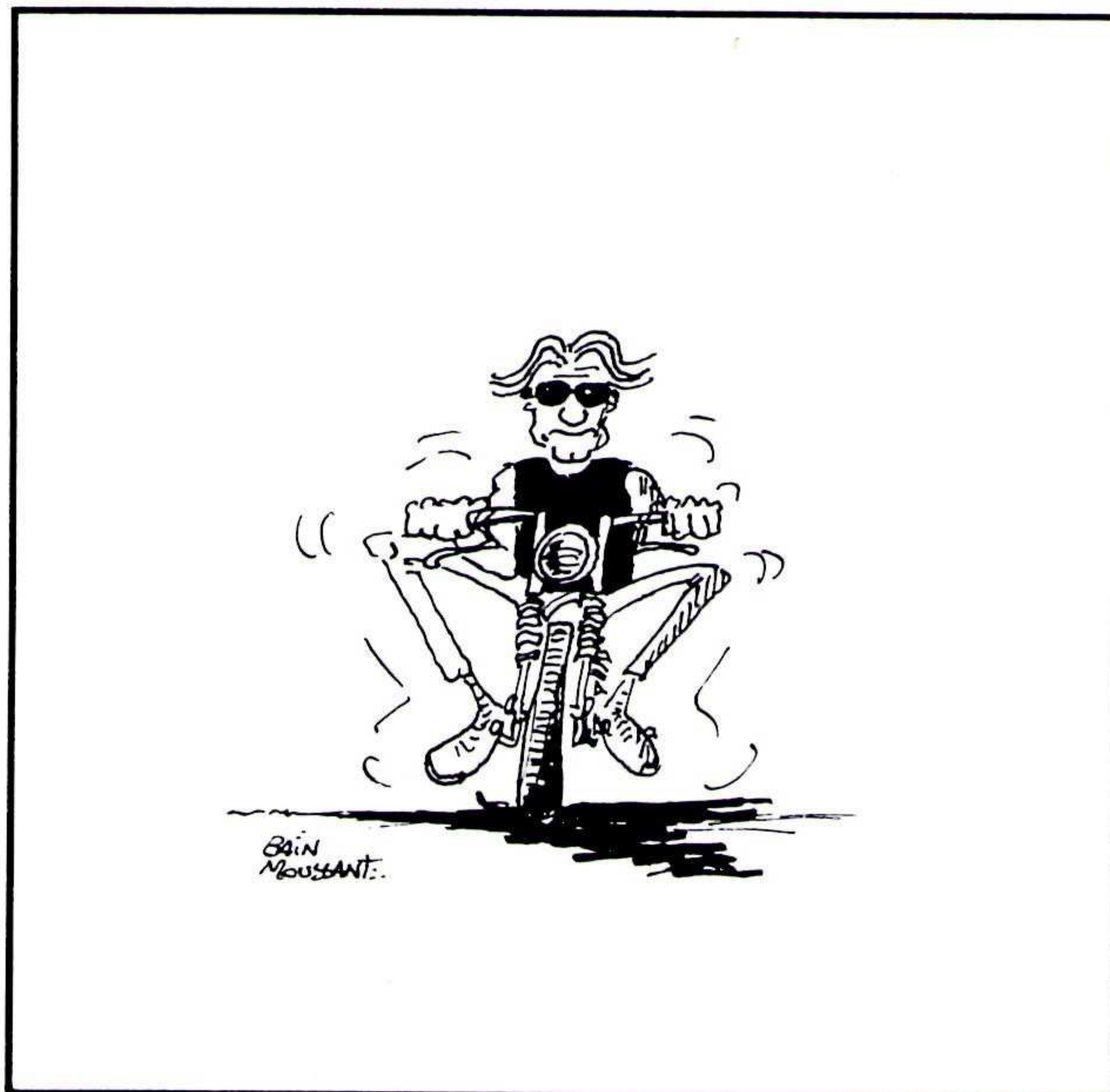
- On ne localise pas les dommages mais on ajoute 3 au potentiel destructif de l'arme utilisée (pour représenter les risques de toucher aux endroits vitaux).

- Si le PNJM encaisse un nombre de points de dommages supérieur ou égal à son Seuil d'Evanouissement, il doit réussir un jet de Résistance ou mourir sur le coup.

- Dès que les Points de vie du PNJM sont inférieurs ou égaux à son Seuil d'Evanouissement, il doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (20-EN) tours.

- Dès que les points de vie du PNJM sont inférieurs à 1, il meurt.

- L'armure est représentée par une seule valeur qui est soustraite à toutes les attaques.



ANIMAUX

Il peut arriver que les personnages entrent en conflit avec des animaux. La liste ci-dessous donne tous les renseignements nécessaires au bon déroulement d'un tel combat avec ces créatures. Tous les animaux sont considérés comme des PNJM.

Cafards: Les caractéristiques sont données pour 100 créatures du même type.

Rhinocéros: Pour les collisions, il compte comme un véhicule pouvant contenir 10 espaces et équipé d'une pointe d'éventration.

Nom	PV/RE	%ATT	Dom.	Talent	Ar.	R
Rat	4/10	20	D6-5	----	0	6
Cafards	4/10	20	D6-3	Saut (10)	0	2
Chien	12/30	40	D6-1	----	1	4
Loup	16/40	50	D6+1	Repérage(70)	1	7
Ours	36/90	45	D6+2	----	2	3
Serpent	12/30	60	D6-2	Discrétion(60)	1	9
Chat	8/20	30	D6-4	Discrétion(80)	0	8
Vautour	16/40	25	D6	Repérage(70)	1	5
Aigle	12/40	50	D6	Repérage(90)	1	6
Tigre	28/70	60	D6+3	Discrétion(60)	1	6
Lion	28/70	50	D6+2	----	1	5
Hyène	20/50	45	D6+1	Repérage(65)	1	4
Requin	36/90	80	D6+4	Repérage(100)	1	3
Rhynocéros	48/100	50	3D6	Discrétion(10)	3	0
Cheval	24/60	20	D6-2	Saut(75)	1	5
Crocodile	36/90	50	D6+2	----	3	3

PV/RE: Le chiffre de gauche indique les points de vie, celui de droite la valeur du talent de Résistance.

%ATT: Valeur du talent de Combat de la créature.

Dom. : Potentiel destructif des attaques de l'animal.

Talent: Si la valeur du Repérage, de la Discrétion ou du Saut n'est pas indiquée, c'est qu'elle est égale à 50.

Ar. : Protection naturelle de l'animal.

R: Rapidité.

LES FOURMIS

Les fourmis sont des humains réfugiés sous terre au moment de la catastrophe. Ils considèrent "les barbares d'en-haut" comme des animaux et les traitent comme tels. Ils les utilisent pour des expériences scientifiques ou pour des combats d'arènes. Les personnages des joueurs ne doivent pas pouvoir pénétrer dans ces complexes souterrains, les entrées blindées étant gardées par des caméras et par de nombreuses armes lourdes. Les fourmis ont conservé toute la technologie de 1986 et l'ont encore développée. Ils se distinguent des autres humains par quelques détails physiques et mentaux.

*Hémophilie: Toute blessure subie par une fourmi est immédiatement considérée comme provoquant une hémorragie.

*Caractéristiques: Elles ne sont pas définies de la même façon que celles des personnages joueurs. La Force et l'Endurance sont jouées avec 1D6-1. L'Agilité, l'Intelligence, la Rapidité et la Beauté avec 2D6 (maximum 10).

Les fourmis utilisent des armures en plastique très résistantes et légères. Il en existe deux types: Le plastique blindé qui protège de 2 et pèse 40g par point de taille, et le plastique renforcé qui protège de 4 et pèse

100g par point de taille.

Ils utilisent des véhicules chenillés (identiques à ceux indiqués dans la table des châssis) mais pouvant contenir 50 espaces d'options.

Il existe trois types de fourmis, chacun ayant un rôle à jouer dans leur civilisation.

Nom	Nbe.	Utilisation	Couleur
Civile	60	Travail	Blanc
Militaire	30	Combat	Rouge
Scientifique	10	Réflexion	Verte

Nbe: Nombre de fourmis de ce type dans chaque cité.

Couleur: Couleur de la combinaison de ce type de fourmi.

Une description détaillée du monde des fourmis paraîtra sous la forme d'un supplément pour BITUME intitulé:

"ACIDE FORMIQUE"

TABLE DE RENCONTRES

Quand des personnages errent sans but sur une route ou dans les ruines d'une ville, le maître de jeu doit réagir rapidement pour que les joueurs ne s'ennuient pas. Il doit lancer toutes les heures de temps fictif un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à 20, les personnages font une rencontre et le maître de jeu consulte la table ci-dessous:

Tribu	Rou.	Vil.	Cam.	Nbe.
Amazones	01-05	01-05	01-05	2D6
Punks	06-10	06-15	-----	2D6
Skinheads	11-15	16-20	06-10	2D6
Fils du Métal	16-35	21-25	-----	1D6
Yankees	36-40	26-35	11-15	3D6
Confrérie du Serpent	-----	36-40	16-20	1D6
Garagistes	-----	41-50	-----	1D6
Fermiers	-----	-----	21-35	5D6
Hell's Angels	41-50	51-60	36-40	8D6
Indiens	51-60	-----	41-50	2D6
Vikings	61-75	-----	-----	2D6
Mercenaire	76-80	61-65	51-55	1
Conservateurs	-----	66-75	56-60	4D6
Justiciers	81-90	76-80	61-65	1D6
Enfants	91-95	81-85	66-75	1D6
Guérisseurs	96-00	86-95	76-85	1D6
Animaux	-----	96-00	86-00	1D6

Vil. : Ville ou village.
Rou. : Chemin, route ou autoroute.
Cam. : Tout le reste.
Nbe. : Nombre d'individus rencontrés.

Pour savoir quelle tribu les joueurs ont rencontré, il suffit de jouer un dé de pourcentage et de comparer le résultat aux valeurs indiquées dans la colonne appropriée.

Les joueurs seront équipés selon le type de tribu auquel ils appartiennent.

Si le dé indique une rencontre avec un groupe d'animaux, leur type exact est laissé à l'appréciation du maître de jeu.



TABLE DE POURSUITE

Quand les joueurs sont à bord d'un véhicule, il serait dommage que la route reste droite. Le maître de jeu consultera donc, tous les 200m, la table suivante:

D100	Route	Effets
01-50	Droite	Rien
51-60	Virage de 15°	Jet de conduite à -5%
61-70	Virage de 30°	Jet de conduite à -10%
71-75	Virage de 45°	Jet de conduite à -15%
76-80	Bifurcation en Y	Jet de conduite à -10% (S)
81-85	Bifurcation en X	Jet de conduite à -30% (S)
86-90	Bifurcation en T	Jet de conduite à -30% (S)
91-00	Incident	Voir ci-dessous

Le maître de jeu doit modifier le jet de pourcentage selon la situation de la route.
En ville : +20%
Sur autoroute : -20%
(S): Le jet de Conduite est effectué si le conducteur souhaite utiliser la bifurcation.
Si le résultat est un incident, la route est considérée comme droite et on consulte la table suivante:

D100	Incident
01-50	Carcasse
51-70	Crevasse
71-80	Barricade
81-90	Eau ou sable
91-00	Route coupée

Carcasse : Le conducteur doit réussir un jet de Conduite à moins 30% pour éviter la collision.

Crevasse : Le conducteur doit réussir un jet de Conduite à moins 1D6X10% pour éviter un dérapage. Le modificateur au jet de Conduite dépend de la taille de la crevasse.

Barricade : Le conducteur doit stopper son véhicule en 1D6/2 tours pour éviter la collision. La barricade peut être fabriquée ou d'origine naturelle.

Eau ou sable : Le conducteur doit réussir un jet de Conduite, avec les modifications indiquées dans la partie "DEPLACEMENTS", pour éviter un dérapage.

Route coupée : La route n'existe plus, les effets en sont laissés à la discrétion du maître de jeu.



AMBIANCE

Pour réussir une partie de BITUME, il faut que les épisodes de combat et de poursuite soient les plus rapides possible. Pour ce faire il faut que le maître de jeu connaisse parfaitement les règles. Il ne doit pas laisser aux joueurs le temps de réfléchir longuement aux risques qu'ils courent. En revanche, il est inutile que le jeu se résume à une suite de combats sanglants, sous peine de voir le nombre de personnages (et de joueurs) diminuer rapidement.

Il faut toujours se rappeler que les PNJ n'ont pas plus envie de mourir que les personnages des joueurs, et qu'ils essaieront toujours de s'en sortir sans combattre. La monnaie n'existant plus, il est primordial que le troc prenne une grande place dans le jeu, et il est bien évident qu'un personnage Violent ou Désagréable aura beaucoup plus de mal à obtenir un objet qu'une personne serviable.

LE MONDE DE BITUME

Le monde de BITUME est bien différent de la terre que nous connaissons.

METEOROLOGIE : Les saisons sont restées à peu près les mêmes qu'en 1986, mais elles sont moins franches; il fait moins chaud en été et moins froid en hiver. Les volcans en activité forment de grandes nappes de cendres qui redescendent régulièrement sur la Terre. Il n'est pas rare non plus qu'il y ait des pluies de sable, à cause des tornades dans les désert africains.

GEOGRAPHIE : La surface de la Terre a été, et est toujours, bouleversée par des tremblements de terre très fréquents (environ 10 par semaine), mais ils ne sont pas assez puissants pour détruire quoique ce soit. Il arrive rarement (une fois par an) qu'un tremblement de terre soit assez important pour qu'il endommage des bâtiments ou des routes. De nombreux volcans produisent des retombées de cendres, des projections minérales et des laves très dangereuses; pour cette raison, les tribus évitent absolument de s'approcher de tels phénomènes. Les raz-de-marée et les typhons ne sont pas rares sur le littoral, et les côtes ne sont jamais habitées pour cette raison. On peut trouver de gigantesques marais salants jusqu'à 50Km à l'intérieur des terres. Les anciennes villes côtières (Marseille, New-York, etc...) sont totalement détruites et submergées.

POPULATION : Les survivants (3% de la population initiale) se sont surtout regroupés dans les grandes agglomérations des années 80 (Paris, Londres, etc...). En France, 75% des survivants vivent en Ile-de-France, à Lyon et à Strasbourg. Les autres vivent dans de petits villages qu'ils ont eux-même construits, car les autres villes ont pratiquement disparu sous la végétation. Les fourmis ont créé de petites villes sous chaque ancienne agglomération.

POLITIQUE : Les tribus des villes sont bien plus agressives que celles des campagnes, tout d'abord parce que leurs territoires sont bien plus petits, et les armes bien plus faciles à obtenir. A la campagne, la plupart des villageois cultivent des fruits et légumes et élèvent des animaux. Dans les villes, les réserves des grands magasins suffisent à nourrir presque tout le monde, à condition de ne pas refuser les boîtes de conserve périmées depuis 15 ans. Les fourmis, en revanche, ont du mal à se procurer des produits frais et de la viande. Les tribus sont à peu près toujours en guerre, à cause des lois divergentes et de l'action déstabilisatrice des fourmis.

COMMERCE : Il n'est pas rare que des fourmis troquent des produits frais contre des munitions et du carburant. Ces échanges ne se font jamais ouvertement, mais le plus souvent sous la forme d'offrandes aux "dieux souterrains" qui, en récompense, apportent des cadeaux bienvenus. Le commerce entre tribus est assez difficile, mais souvent fructueux, chaque tribu n'ayant pas la même échelle des valeurs. Les raffineries de carburant, les garages et les marchés d'esclaves sont choses communes, mais sont souvent la proie des tribus trop pauvres pour échanger leurs produits. Il arrive que certaines tribus importantes mettent au point un système de monnaie, mais qui n'est valable que dans ces tribus.

FAUNE ET FLORE : C'est sans doute la flore qui a le plus profité du passage de la comète. Toute la planète s'est couverte de forêts immenses. Seuls les grands rubans de bitume qui servent de routes zèbrent encore ces étendues vertes. Les arbres et plantes à fruits ne sont pas rares dans les campagnes et sont une source inépuisable de nourriture fraîche. La faune a en revanche très mal supporté le cataclysme. Seuls les animaux les plus résistants ont survécus et vivent maintenant comme les humains: ils se dévorent entre eux pour survivre. Les herbivores n'existent presque plus et les charognards (hyènes, vautours...) sont maintenant très nombreux. Les rats infestent les égouts des grandes villes et n'hésitent pas à tuer les humains qui s'y aventurent. L'hiver, il n'est pas rare que des loups ou des ours blancs descendent dans les régions prises sous la neige. De la même façon, l'été, il n'est pas rare que des grands fauves (lions, tigres...) fassent leur apparition dans les régions tempérées.

INDUSTRIE : Certaines tribus disposent de raffineries de pétrole en état de marche. Elles en tirent du carburant qu'elles revendent aux autres. Certaines tribus tirent leur carburant de la fiente d'animaux ou de la distillation de fruits. D'autres ont réussi à fabriquer en série des armes et des munitions, mais de telles usines restent tout de même assez rares. Ce sont les fourmis qui fournissent aux humains le plus grand nombre d'armes, de carburant et de munitions, pour obtenir de la nourriture fraîche et pour inciter les humains à se combattre.

IDEES DE SCENARII

VENGEANCE: Une tribu ennemie a volé quelque chose à la tribu des joueurs. Il faut que les personnages aillent récupérer ce qu'on leur a pris et laver cet affront dans le sang. Ce type de scénario est très violent et comporte toujours de nombreux combats et PNJ.

SURVIE: Les joueurs se trouvent séparés de leur tribu par un événement imprévu, et ils doivent la rejoindre le plus vite possible. Les problèmes sont nombreux: animaux, manque de munitions et de carburant, accidents... Ce type de scénario est idéal pour prouver aux joueurs, s'ils en doutaient, que la tribu est utile à la survie de tous. Ce scénario est assez simple à mettre en oeuvre, surtout parce que les joueurs ne seront pas tentés de combattre à chaque rencontre.

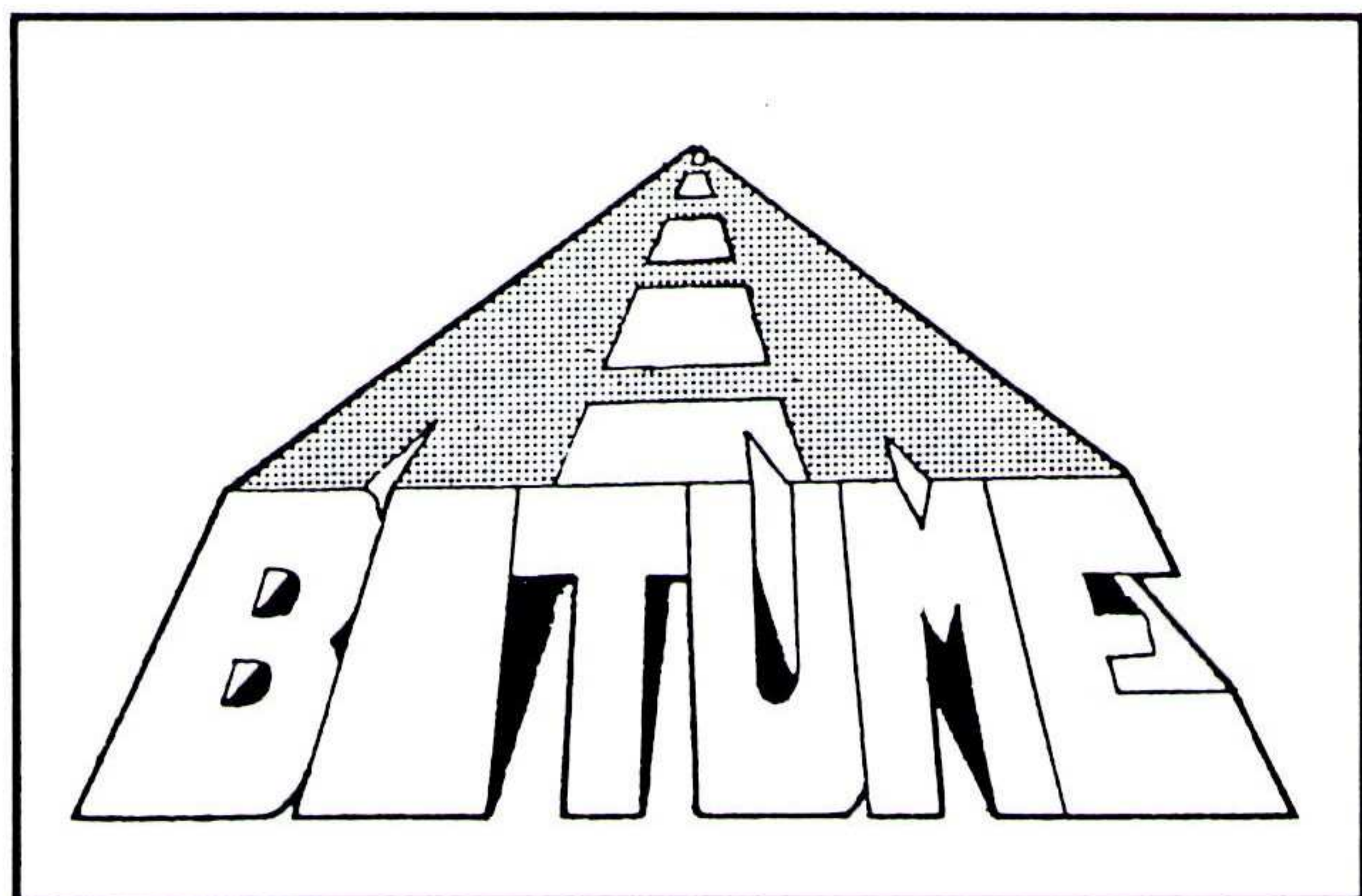
REUNION : Des représentants de nombreuses tribu se rassemblent pour une fête, une alliance ou pour éliminer un danger qui les menace. Ce type de scénario est parfait pour les experts en Marchandage. Il comporte de nombreux PNJ, mais les combats doivent être assez rares. Le maître de jeu devra utiliser un scénario de ce type si les joueurs deviennent un peu trop violents.

EXPLORATION : Les joueurs découvrent un lieu oublié depuis de longues années, qu'ils doivent investir pour en tirer le matériel dont ils ont besoin.

CONFLIT : La tribu entre en guerre contre une autre. Le scénario débute souvent par quelques escarmouches, mais se termine dans le sang. Ce scénario est dangereux pour les personnages et difficile à mettre en oeuvre pour le maître de jeu. Il est donc déconseillé avant d'avoir de longues heures de pratique derrière soi.

CREATION D'UNE CAMPAGNE

Le terme de campagne est employé pour désigner une série de scénarii joués par les mêmes personnages dans un contexte détaillé. Pour ce faire, il faut d'abord créer une tribu où les personnages vont vivre; puis placer des tribus avoisinantes, et enfin reproduire ou créer un plan de ville (ou de village). Le maître de jeu pourra aussi transformer les tables de rencontres et de précipitations pour pouvoir les adapter au milieu qu'il a créé. Les joueurs devront recevoir un état des forces des différentes autres tribus, ainsi qu'un petit résumé des alliances et des guerres passées.



CAMPAGNE PRETE A JOUER

La campagne se situe à Versailles. Le plan de la ville est situé à la fin des règles de jeu.

Les bâtiments noircis sont intacts, les autres n'ont plus qu'un étage. Les bâtiments qui ne sont pas indiqués ne mesurent pas plus de 50 centimètres de haut. Les divers bassins et réservoir sont devenus de petits marais. Les espaces verts sont en friche, mais ne se sont pas étendus. Les routes sont en bon état et on peut y circuler sans danger (en fait, tout dépend de la vitesse).

TABLE DE PRECIPITATION

Le maître de jeu doit lancer un dé représentant le temps pour les 12 heures de temps fictif à venir, deux fois par jour.

D10	Temps
1-6	Couvert
7-8	Pluie
9	Beau temps
10	Pluie de cendres

Les effets exacts des différentes précipitations sont décrites dans la partie "SURVIE".

TABLE DE RENCONTRES

Le maître de jeu doit lancer un dé représentant une rencontre éventuelle toutes les trois heures de temps fictif.

D10	Bâtiment	Rue	Parc
1-7	Rien	Rien	Rien
8	Objet	Rien	Chiens
9	Punks	Chiens	Chiens
10	Rats	Tribu	Chiens

Objet : Il y a 10% de chances que ce soit une arme, sinon ce sera un objet plus ou moins utile (à la discrétion du maître de jeu).

Chiens : 1D6 chiens affamés.

Punks : 1D6-3 (minimum 1) Enfants du désastre.

Rats : 3D6 rats qui n'aiment pas être dérangés.

Tribu : 1D6 membres d'une tribu de la ville et les véhicules correspondants. La tribu exacte doit être déterminée avec la table suivante:

D10	Tribu
1-3	Les rois
4-5	La huitième colonne
6-7	Les buveurs de bière
8-9	Les princesses de l'aube
10	Les mécaniciens de l'enfer

LES ROIS

Type: Skinheads.

Composition: 37 hommes, 17 femmes et 23 enfants (qui ne combattent pas).

Caractéristiques: FO:8; EN:7; AG:5; RA:5; IN:6; BE:4; PE:5; PR:5; PV:28; SE:7; CH:23.

Talents: CON:50; TIR:50; LAN:65; COM:65; REP:55; MAR:45; SED:60/45; SAU:50; PRE:50; DIS:55; MEC:55; RES:85.

Armement:

30 Poings américains,
45 poignards,
5 masses d'arme,
5 tubes lance-dards et 50 carreaux,
15 arcs et 150 flèches,
1 bazooka et 5 obus,
1 chaîne de moto,
1 fouet,
1 pistolet et 20 cartouches,
1 cran d'arrêt,
1 fusil-mitrailleur et 30 cartouches.

Véhicules:

4 motos (2 suppléments au moteur/ ACC:+20/VIT:170),
3 voitures normales
(3 passagers/ACC:+5/VIT:100),
1 grande voiture
(1 passager, 1 canon anti-char (chargé) fixé à l'avant/ ACC:+5/VIT:100),
1 moto
(2 suppléments au moteur, 1 mitrailleuse légère (chargée) fixée sur le côté droit/ ACC:+15/VIT:165),
1 van
(4 passagers, 1 lance-flammes (chargé) fixé à l'arrière/ ACC:+5/VIT:100).

Autres biens: Les Rois cultivent des légumes dans l'orangerie et élèvent des moutons dans le parc du château. Ils ont recouvert de plaques d'acier le bassin d'Apollon qui est maintenant rempli de 8000 litres d'essence.

Description: Ils sont habillés comme au temps de Louis XIV (armure 1) et portent des perruques poudrées. Leur dossard représente une fleur de lys blanche sur un fond bleu.

LES ENFANTS DU DESASTRE

Type: Punks.

Composition: 4 hommes et 3 femmes.

Caractéristiques: FO:4; EN:4; AG:9; RA:8; IN:5; BE:3; PE:6; PR:6; PV:16; SE:4; CH:12.

Talents: CON:70; TIR:60; LAN:50; COM:75; REP:55; MAR:45; SED:35/60; SAU:75; PRE:70; DIS:80; MEC:65; RES:40.

Armement:

6 crans d'arrêt,
3 garrots,
1 arbalète fixe et 10 carreaux,
1 poignard,
6 javelines.

Véhicules:

1 moto (ACC:+15/VIT:150).

Autres biens: Aucun.

Description: Ils sont sales et très laids. Ils sont vêtus de tissus déchirés et de cuir râpé (armure 1).

LA HUITIEME COLONNE

Type: Yankees.

Composition: 41 hommes, 17 femmes et 13 enfants (qui ne combattent pas).

Caractéristiques: FO:5; EN:6; AG:7; RA:7; IN:4; BE:3; PE:8; PR:5; PV:24; SE:6; CH:17.

Talents: CON:60; TIR:65; LAN:50; COM:60; REP:75; MAR:60; SED:40/50; SAU:80; PRE:75; DIS:55; MEC:55; RES:55.

Armement:

30 épées,
30 arbalètes fixes et 300 carreaux,
16 garrots,
17 crans d'arrêt,
30 poignards,
1 fusil de chasse et 6 cartouches,
1 fusil et 20 cartouches,
1 chaîne de moto.

Véhicules:

3 motos (ACC:+15/VIT:150),
1 voiture de sport (mitrailleuse légère (chargée) fixée à l'avant, ACC:+5/VIT:155).

Autres biens: Ils possèdent une citerne de 500 litres dans une ancienne station service.

Description: Ils sont vêtus en cuir et de tissus épais (armure 2). Leur dossard représente une main jaune sur laquelle est écrit: "Me touche pas".

LES CRACHEURS DE VENIN

Type: Confrérie du serpent.

Composition : 3 hommes et 2 femmes.

Caractéristiques: FO:5; EN:4; AG:7; RA:7; IN:3; BE:7; PE:5; PR:5; PV:16; SE:4; CH:14.

Talents: CON:30; TIR:65; LAN:70; COM:60; REP:40; MAR:60; SED:60/70; SAU:60; PRE:60; DIS:50; MEC:50; RES:45.

Armement:

2 fusils de chasse et 4 cartouches,
3 poignards,
2 garrots,
2 épieux,
1 lance-flammes chargé.

Véhicules:

Aucun.

Description: Ils sont habillés de tissus aux couleurs vives (armure 1). Ils ont les cheveux décolorés et coupés de manière bizarre.



LES BUVEURS DE BIÈRE

Type: Hell's Angels.

Composition: 17 hommes et 15 femmes.

Caractéristiques: FO:8; EN:9; AG:4; RA:4; IN:5; BE:5; PE:5; PR:5; PV:36; SE:9; CH:26.

Talents: CON:75; TIR:50; LAN:65; COM:80; REP:50; MAR:50; SED:65/45; SAU:45; PRE:45; DIS:45; MEC:80; RES:85.

Armement:

10 chaînes de moto,
10 arbalètes fixes et 50 carreaux,
13 crans d'arrêt,
23 javelines,
5 épées,
1 fusil à canon scié et 3 cartouches,
1 pistolet mitrailleur et 15 cartouches,
2 grenades fumigènes,
2 grenades offensives,
4 poignards.

Véhicules:

14 motos (supplément au moteur, passager, ACC:+10.VIT:155),
1 pick-up (4 cargos, 4 armures, ACC:+10.VIT:100).

Autres biens: Les cargos du pick-up contiennent une distillerie qui permet d'obtenir 2 litres d'alcool par jour.

Description: Ils sont sales, ont les cheveux gras et sont vêtus de cuir (armure 2). Leur dossard représente un verre de bière dont la mousse déborde, tenu par une main décharnée. Ils sont saouls presque tout le temps (-30% à tous les talents).

LES PRINCESSES DE L'AUBE

Type: Amazones.

Composition: 11 femmes et 3 hommes (qui ne combattent pas).

Caractéristiques: FO:7; EN:5; AG:8; RA:8; IN:4; BE:9; PE:5; PR:5; PV:20; SE:5; CH:18.

Talents: CON:65; TIR:80; LAN:60; COM:75; REP:45; MAR:70; SED:30/85; SAU:65; PRE:65; DIS:60; MEC:60; RES:60.

Armement:

10 arcs et 200 flèches,
10 épieux,
1 poignard,
1 fusil mitrailleur et 15 cartouches.

Véhicules:

1 moto (8 armures, ACC:+5/VIT:130).

Autres biens: La piscine couverte de Montbauron est vidée de son eau et contient 10000 litres d'essence. Le territoire des amazones est truffé de pièges (trappes, collets...) assez gros pour tuer des hommes, et bien sûr des animaux.

Description: Elles sont très peu habillées (armure 1) et sont assez jolies. Les hommes ont des costumes de toile déchirés (armure 0) et les pieds attachés avec des chaînes.

LES MECANICIENS DE L'ENFER

Type: Garagistes.

Composition: 19 hommes, 11 femmes et 9 enfants (qui ne combattent pas).

Caractéristiques: FO:5; EN:5; AG:4; RA:8; IN:7; BE:5; PE:4; PR:8; PV:20; SE:5; CH:15.

Talents: CON:80; TIR:60; LAN:65; COM:45; REP:55; MAR:45; SED:50/45; SAU:60; PRE:60; DIS:55; MEC:90; RES:50.

Armement:

13 poignards,
13 arbalètes et 65 carreaux,
11 crans d'arrêt,
22 javelines,
1 bazooka et 1 obus,
2 grenades offensives.

Véhicules:

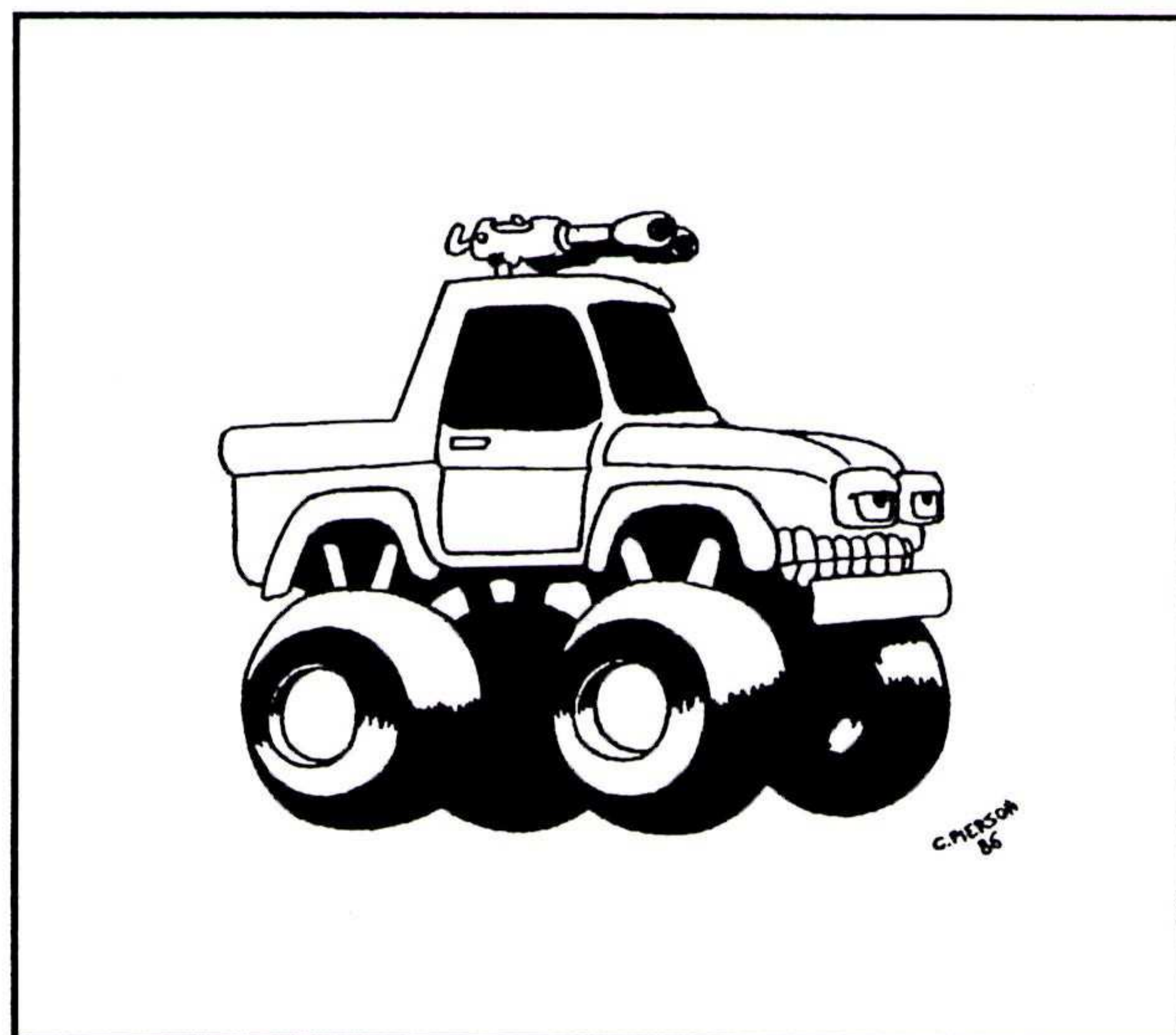
1 van (4 passagers, 10 armures, ACC:+5/VIT:100),
3 motos (ACC:+15/VIT:150),
1 voiture normale (2 passagers, 1 réservoir supplémentaire, ACC:+5/VIT:125).

Autres biens: Un tracteur sans roues, 2 suppléments au moteur (de petite voiture), 6 armures de moto, 3 réservoirs supplémentaires, 3 anneaux, 3 pivots et 2 habitacles. Ils possèdent aussi une forge et des outils à profusion.

Description: Ils sont toujours habillés de cotes en tissus bleu (armure 1) et passent leur temps à bricoler de nouveaux véhicules et à les essayer sur l'avenue de Paris.

TRIBU DES PERSONNAGES JOUEURS

Elle doit être créée de la même manière que les tribus ci-dessus. Le maître de jeu devra la placer dans un bâtiment plus ou moins intact et bien défendable (gare, mairie ou école). Elle devra être située assez loin des autres tribus importantes de la ville. Le maître de jeu devra décrire les autres tribus aux joueurs en gardant secret ce qu'il estime inconnu (dépôt d'essence et nombre d'enfants par exemple).



GLOSSAIRE

Arbalète à main : Arbalète qui a la forme d'un pistolet et qui peut donc être tenue d'une seule main.

Arbalète fixe: Arbalète fixée sur l'avant-bras, et dont le fonctionnement est déclenché par un anneau placé sur l'index de la main correspondante.

Baliste: Arbalète géante posée sur un trépied et qui est utilisée principalement sur les véhicules.

Carreau: Munition d'une arbalète, appelée aussi "dard".

Flèche: Ce mot représente d'une part les munitions d'un arc, et d'autre part la structure métallique principale d'une grue.

Griffes de combat: Tiges de métal attachées au bras et qui prolongent les doigts.

Pavois: Grand bouclier (de la taille d'une portière de voiture).

Pick-up: Camionnette dont l'arrière est plat et à l'air libre.

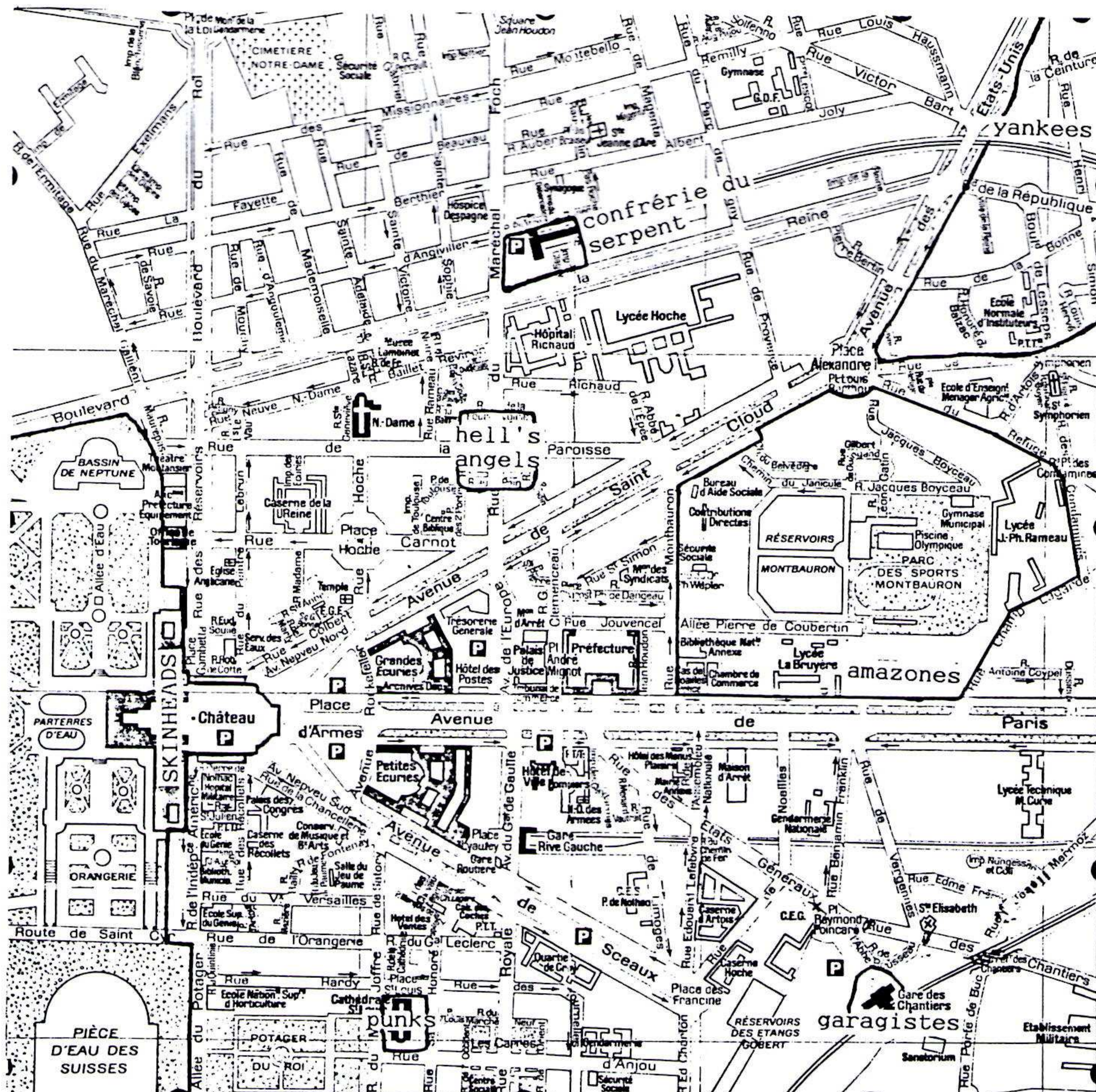
Targe: Petit bouclier fixé à l'avant-bras et de la taille d'une assiette.

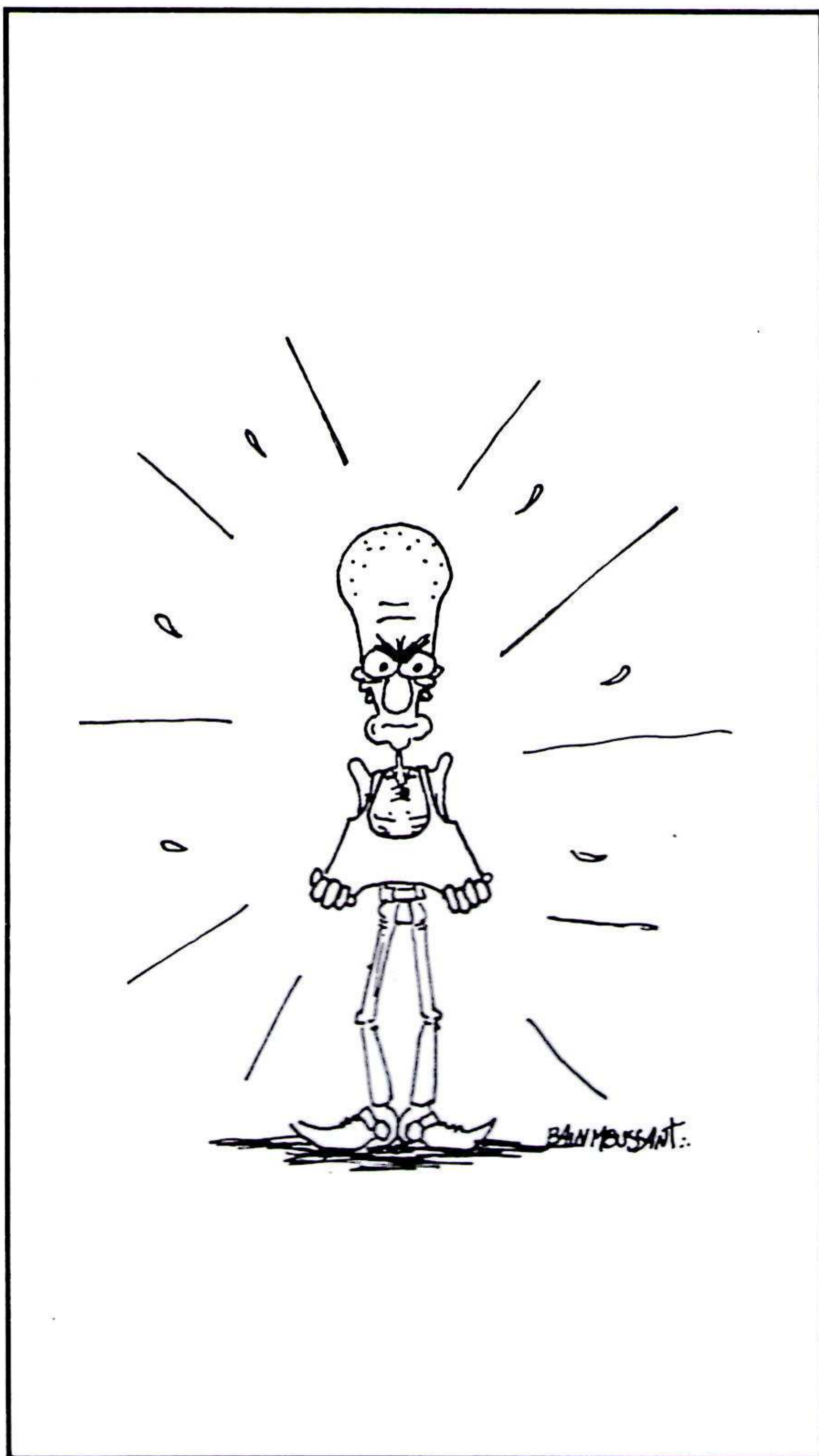
Tracteur: Partie motrice d'un semi-remorque.

Trike: Tricycle à moteur.

Tube lance-dards: Arme à air comprimé, qui tire des dards identiques à ceux des arbalètes à main. Elle est attachée sur l'avant-bras et s'utilise comme une arbalète fixe.

Van: Terme général désignant les camionnettes.





CREDITS

Créateur :	CROC
Dessins :	Satanik Jacky C.Pierson. Bain moussant
Brainstorming :	FRED
Corrections :	Christine ROCQUES
Composition :	LE DERNIER CERCLE
Texte d'intro. :	NOMAN
Couverture :	C.Pierson
Logo :	Satanik

REMERCIEMENTS

Le père Noël pour la carte 80 colonnes.
 Christophe MONTEL pour ses conseils.
 Tous les testeurs d'Angers, de Nancy, d'Orgeval et du
 CNIT'86. Et plus spécialement:

Xavier JACUS
 Anne VETILLARD
 François NEDELEC
 Tata et Loïc
 Greedygut et son frère
 Fred et J.L.
 Titan et David

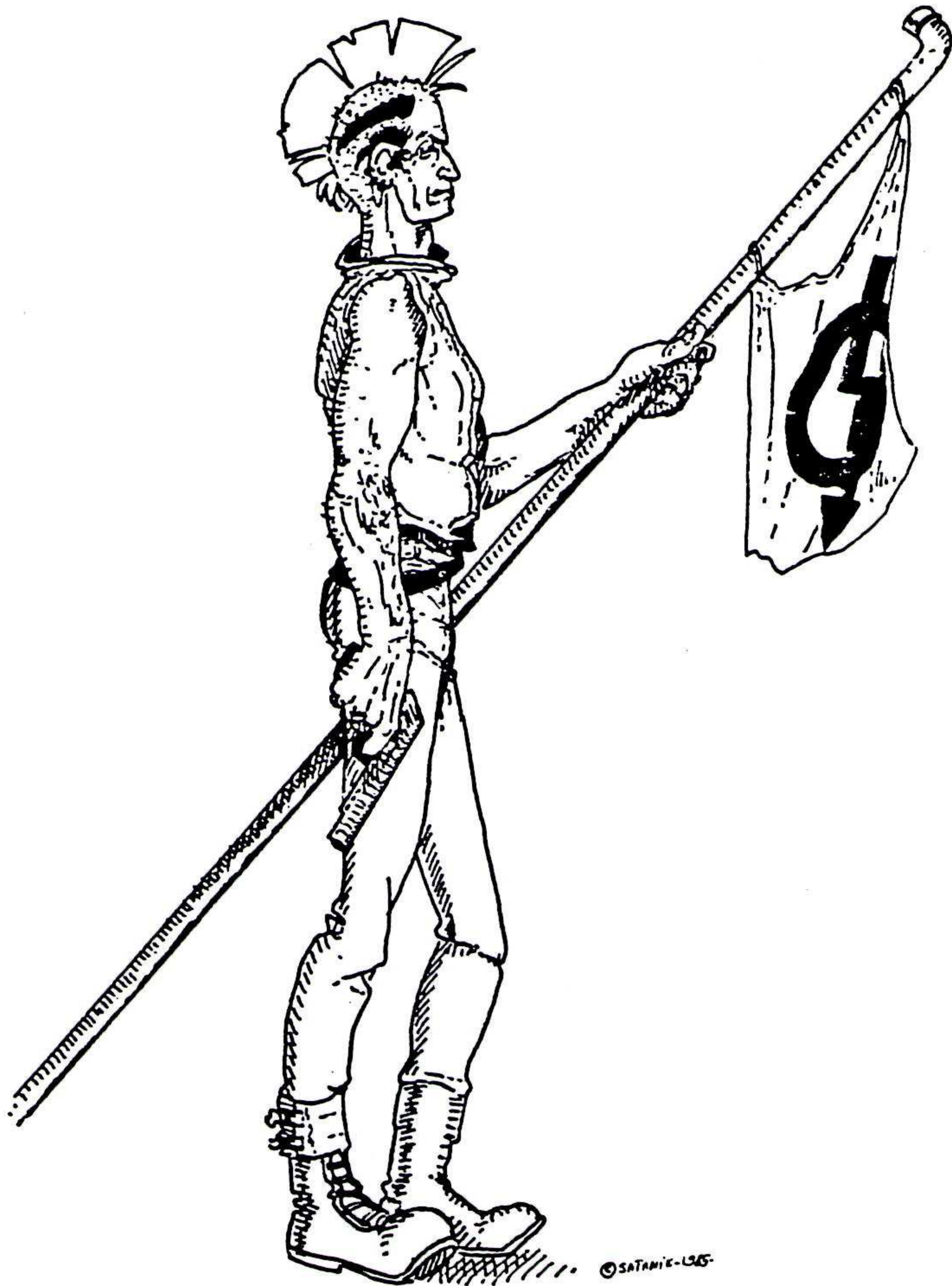
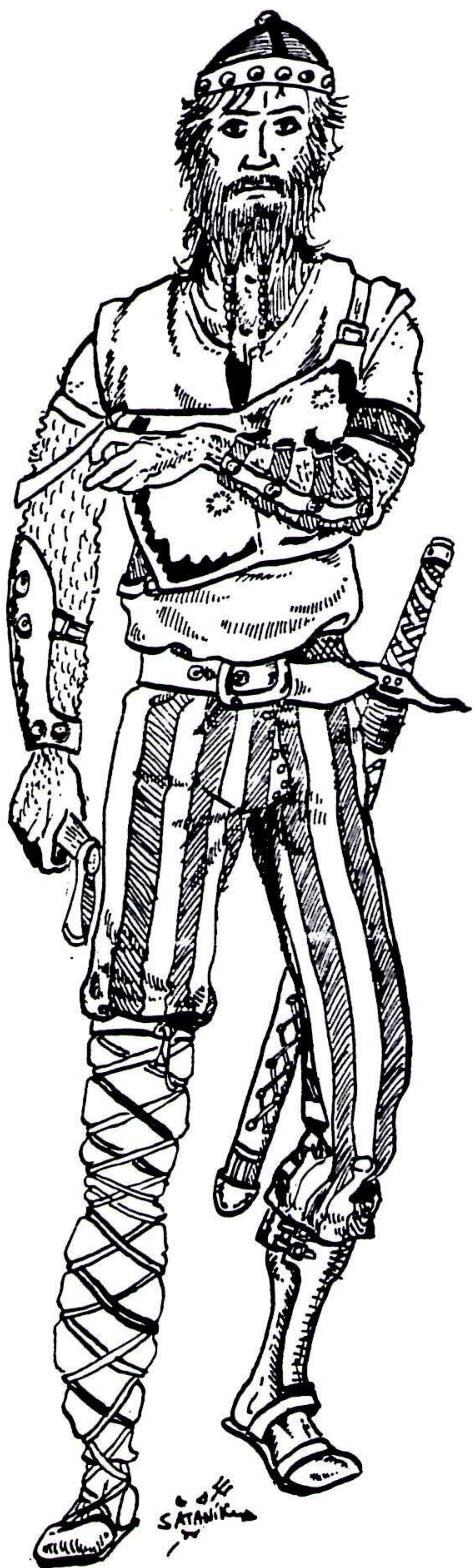
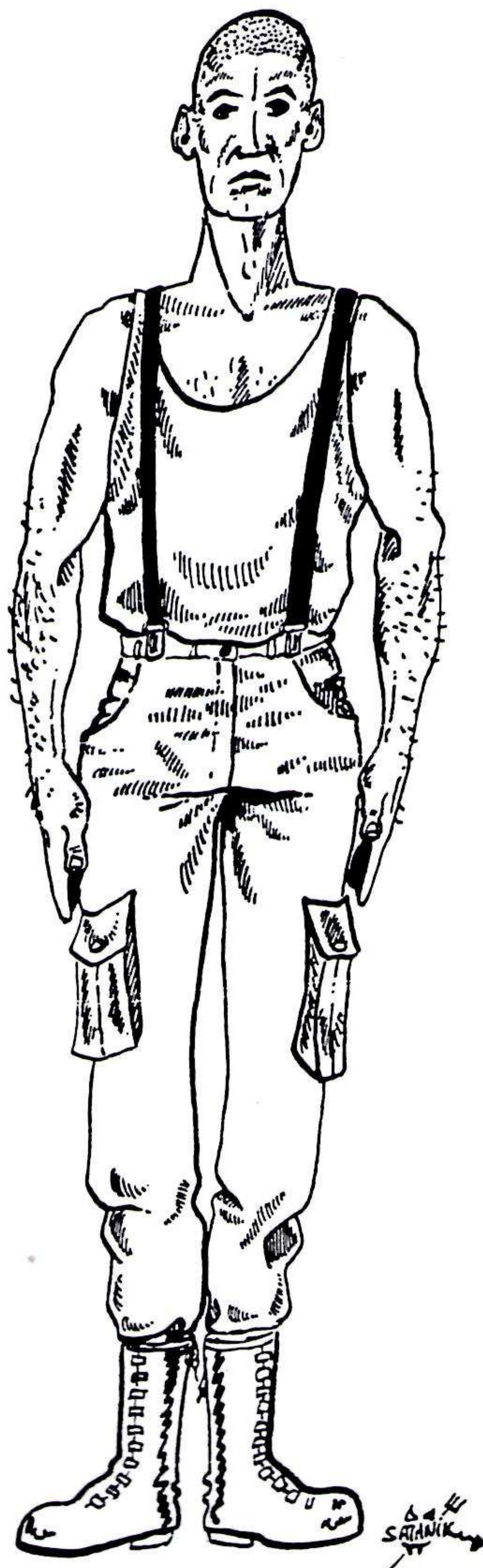
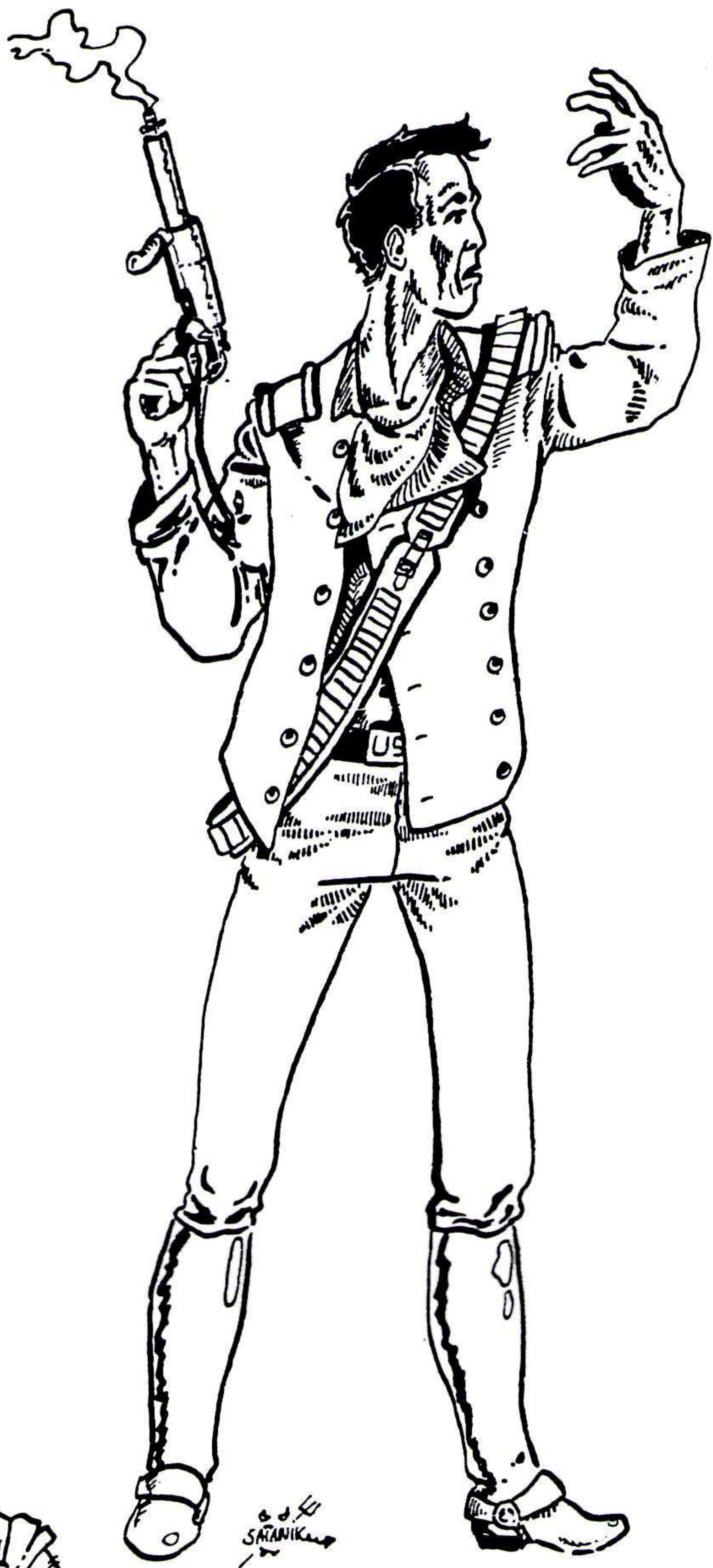
Kro Amer, Calamity et tous les joueurs du plan d'enfer.
 Toute l'équipe de DRAGON RADIEUX,
 et LE DERNIER CERCLE.

Tous les heavy metal maniacs, hell's angels, punks, skins,
 metal rats, road vultures, headbangers et autres SMF.

Wez, Humungus et "The Feral Kid".

L'OEUF CUBE et tous ses vendeurs,
 JEUX DESCARTES, Mythes et Légendes,
 et MAD MOVIES.

Si vous aimez BITUME, lisez "MEKANIX, le journal qui fait des trous dans la
 tête". En vente tous les mois dans toutes les boucheries-quincailleries. Vous y
 trouverez des articles et des scénarios pour BITUME et bien d'autres choses encore.



Nom: LES SKINHEADS (Légions de César, Rois).

Doctrine: Toutes les autres tribus sont génétiquement inférieures et doivent être dominées puis éliminées.

Description: Les Skinheads sont très violents et très bien organisés. L'ordre et la loi sont omni-présents. Il existe même dans ces tribus un code de lois écrit qui simplifie et accélère les jugements.

Équipement: Les Skinheads portent des vêtements militaires, ont le crâne rasé, et utilisent tous les mêmes armes. Leurs véhicules sont tous identiques.

Blason: Il représente le plus souvent l'emblème d'une puissance du passé (croix gammée, aigle impérial, fleur de lys, ...).

Buts: Pas de buts particuliers.

Défauts: Les Skinheads sont souvent Grossiers et Misogynes.

Taille: 20 à 150 individus des deux sexes.

Hiérarchie: Les femmes n'ont pas le droit de donner leur avis, de voter ou de porter des armes. Les enfants sont élevés dès leur plus jeune âge selon les lois en vigueur dans la tribu.

Talents: Combat, Tir.

Nom: LES YANKEES (Potes, Soldats de l'égalité).

Doctrine: Tous les hommes sont égaux et ceux qui ne sont pas d'accord avec ce principe doivent être éliminés.

Description: Ce type de tribu regroupe tous les rejetés des autres tribus, les solitaires et ceux qui ne supportent pas l'injustice.

Équipement: Tout.

Blason: Il est dessiné dans le dos des vêtements et représente un message de paix et d'amitié entre les peuples (colombe, main tendue, etc...).

Buts: De nombreux Yankees sont Vengeurs.

Défauts: Chaque Yankee possède un défaut particulier qui explique pourquoi il appartient à ce type de tribu.

Taille: Plus de 50 individus des deux sexes.

Hiérarchie: Les hommes et les femmes sont égaux.

Talents: Discrétion, Saut, Tir.

Nom: LES PUNKS (Enfants du désastre, Croûtons à l'ail).

Doctrine: Le cataclysme a eu lieu pour permettre aux punks de s'amuser. L'anarchie est reine, il faut détruire ce qui existe encore et s'amuser pendant que c'est encore possible.

Description: Les Punks souhaitent vivre pleinement le peu de temps qui leur est imparti. Ils veulent s'amuser par tous les moyens. Ils ne sont pas méchants mais plutôt inconscients.

Équipement: Les Punks portent des vêtements très provocants (jeans déchirés, T-shirts peints à la bombe, etc...) et de nombreuses armes de tous types. Leurs véhicules sont des tas de ferraille.

Blason: Leur chevelure leur tient lieu de blason. Couleurs et coiffures sont autant de signes distinctifs.

Buts: Pas de buts particuliers.

Défauts: Les Punks sont souvent Grossiers et Impulsifs.

Taille: 5 à 50 individus des deux sexes.

Hiérarchie: Femmes et hommes sont sur un pied d'égalité.

Talents: Combat, Discrétion, Saut, Tir.

Nom: LES VIKINGS (Envoyés de Thor, Messagers des terres glacées).

Doctrine: Thor a créé les routes et les semi-remorques pour que les Vikings puissent se déplacer et se protéger. Les Vikings sont les plus forts et le monde devra les craindre.

Description: Les Vikings vivent dans d'anciens supermarchés barricadés. Ils sillonnent les routes à bord de semi-remorques blindés. Ils volent tout ce dont ils ont besoin aux tribus assez malchanceuses pour se trouver sur leur chemin. Ils sont très loyaux vis-à-vis de ceux qui leur résistent vaillamment, et épargnent même parfois quelques adversaires qui ont pourtant tué nombre de leurs.

Équipement: Les Vikings sont vêtus de peaux de bêtes et de plaques d'acier. Ils utilisent surtout des armes de corps-à-corps, essentiellement des haches. Leurs véhicules sont exclusivement des semi-remorques blindés et armés.

Blason: Il est peint sur les boucliers que les Vikings accrochent, en guise de décoration, à l'extérieur de leurs semi-remorques.

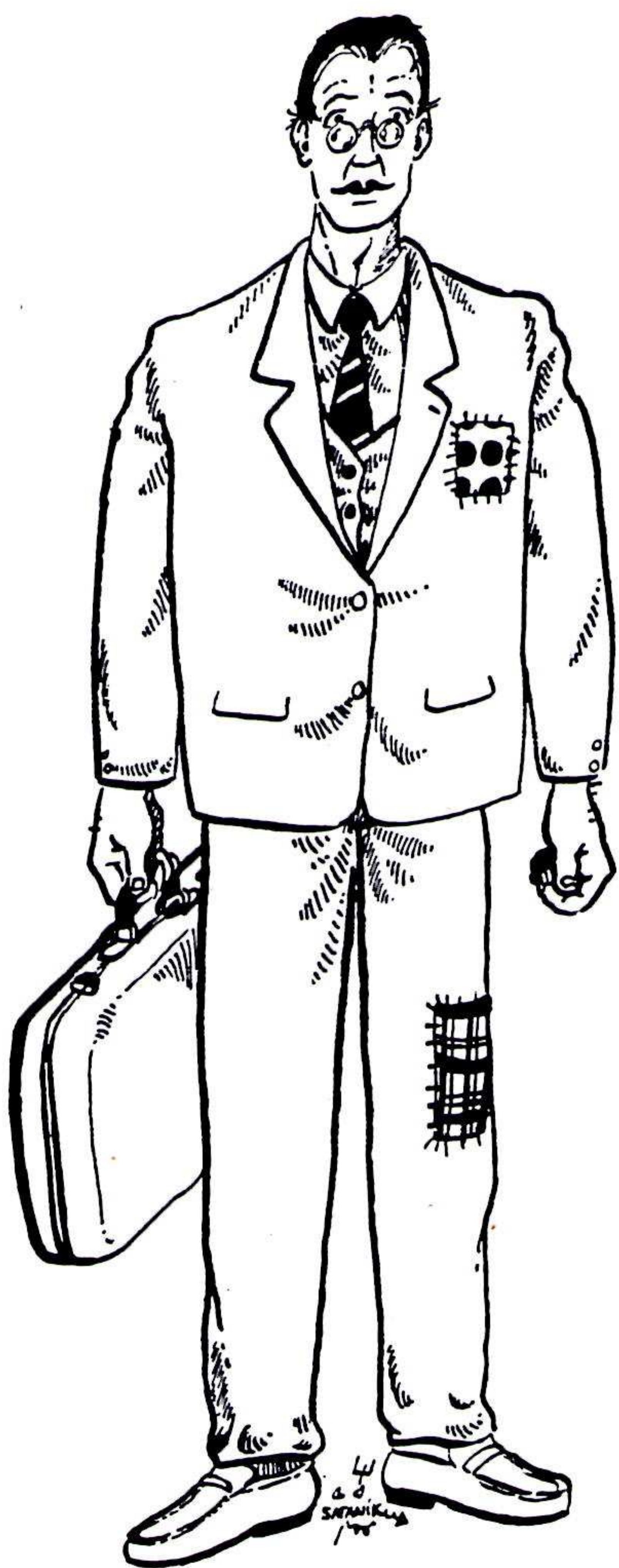
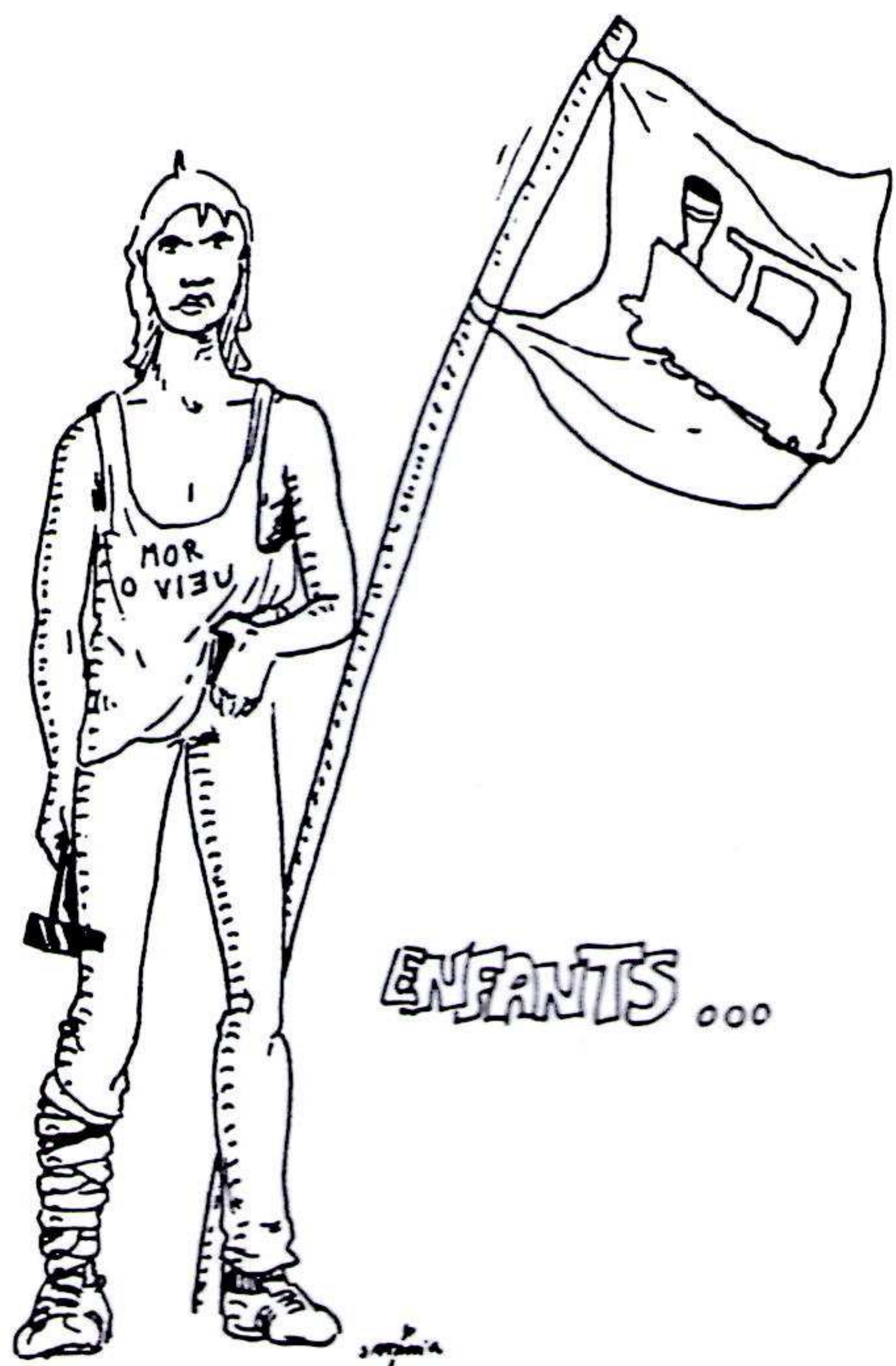
Buts: Malgré les apparences, la plupart des Vikings sont Voyageurs ou Courageux.

Défauts: Presque tous les Vikings sont Impulsifs.

Taille: 40 hommes et autant de femmes.

Hiérarchie: Les femmes n'ont aucun pouvoir au sein de la tribu et n'ont généralement pas le droit de sortir du camp. Elles sont néanmoins correctement traitées et leurs maris parcourent souvent de longs trajets pour leur apporter des cadeaux.

Talents: Combat, Combat sans arme.



Nom: LA CONFRERIE DU SERPENT (Cobras cracheurs, Serpents à sonnette).

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

Description: La confrérie du serpent détruit tous les véhicules motorisés, les réserves de carburant et les tribus utilisatrices qu'elle rencontre. Ses membres sont nomades, très discrets, et ils attaquent souvent de nuit.

Equipement: Les membres de la confrérie du serpent sont vêtus de manière assez excentrique et portent beaucoup de couleurs vives. Ils sont bien armés mais n'utilisent jamais de véhicules à moteur.

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

Buts: Aucun but particulier.

Défauts: La confrérie du serpent comporte de nombreux Dandies et quelques membres ont une peur panique des véhicules à moteur.

Taille: 5 à 10 individus des deux sexes.

Hiérarchie: Hommes et femmes sont égaux.

Talents: Déguisement, Discrétion, Tir.

Nom: LES ENFANTS (Club des Huit, Toonies)

Doctrine: Les adultes sont responsables de la destruction de la planète, ils doivent donc être punis.

Description: Les Enfants ont entre 4 et 13 ans. Dès qu'un membre de la tribu atteint 14 ans, il est tué ou chassé de la tribu. Pour perpétuer leur tribu, les Enfants capturent des nourrissons qu'ils élèvent à leur façon. Ils sont souvent vicieux et malins.

Equipement: Les Enfants utilisent toutes les armes et véhicules qu'ils peuvent manier (en raison de leur petite taille et de leur force).

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

Buts: Presque tous les Enfants sont Violents.

Défauts: Tous les Enfants sont Jeunes.

Taille: Au moins 30 enfants des deux sexes.

Hiérarchie: Les filles sont égales aux garçons.

Talents: Discrétion, Flatterie, Repérage, Saut.

Nom: LES AMAZONES (Filles d'Aphrodite, Princesses de l'aube).

Doctrine: Les hommes ne sont que des animaux malheureusement indispensables pour perpétuer la race. On peut les utiliser comme esclaves mais il ne faut jamais les considérer comme des êtres doués de raison. Ils sont mauvais; ce sont eux qui ont fait de la Terre ce qu'elle est.

Description: Les Amazones tuent les hommes pour qu'ils ne puissent pas reprendre le contrôle du monde. Elles évitent d'entrer en conflit avec des hommes peu ou pas armés, préférant les utiliser comme esclaves.

Equipement: Les Amazones ont remarqué que les hommes étaient très attirés par les femmes peu vêtues et elles utilisent cet avantage pour les surprendre plus facilement. Elles utilisent toutes sortes d'armes individuelles et de nombreux véhicules rapides et bien armés.

Blason: Il est souvent dessiné dans le dos des vêtements ou tatoué sur le bras ou le ventre. Il représente généralement un symbole féminin ou une guerrière célèbre (Jeanne d'Arc, Red Sonja...).

Buts: Les Amazones sont souvent violentes ou guerrières.

Défauts: Toutes les Amazones sont misandres.

Taille: 20 femmes et 5 hommes.

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

Talents: Discrétion, Tir.

Nom: LES CONSERVATEURS (Technocrates, Bacheliers).

Doctrine: La Terre n'est plus ce qu'elle était, il faut revenir au passé et reconstruire ce qui a été détruit.

Description: Les Conservateurs essaient de perpétuer les habitudes d'autrefois. Ils se lèvent à heure fixe, se nourrissent à des moments précis de la journée, écoutent de la musique "classique", et décident de ce qui est Bien ou Mal.

Equipement: Les Conservateurs sont vêtus comme dans les années 80 (costume, cravate, chaussures vernies, etc...). Ils ne portent pas d'armes et roulent dans des véhicules dépourvus d'armes et de protections.

Blason: Les conservateurs n'ont pas de blason.

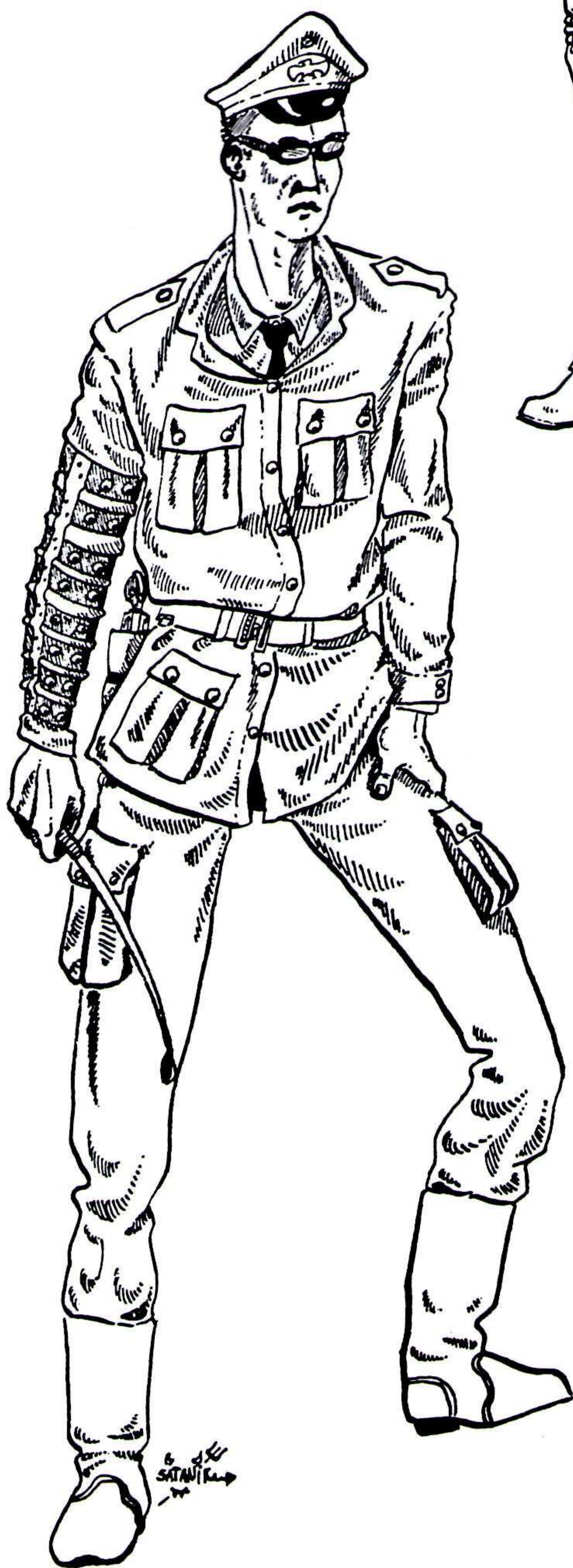
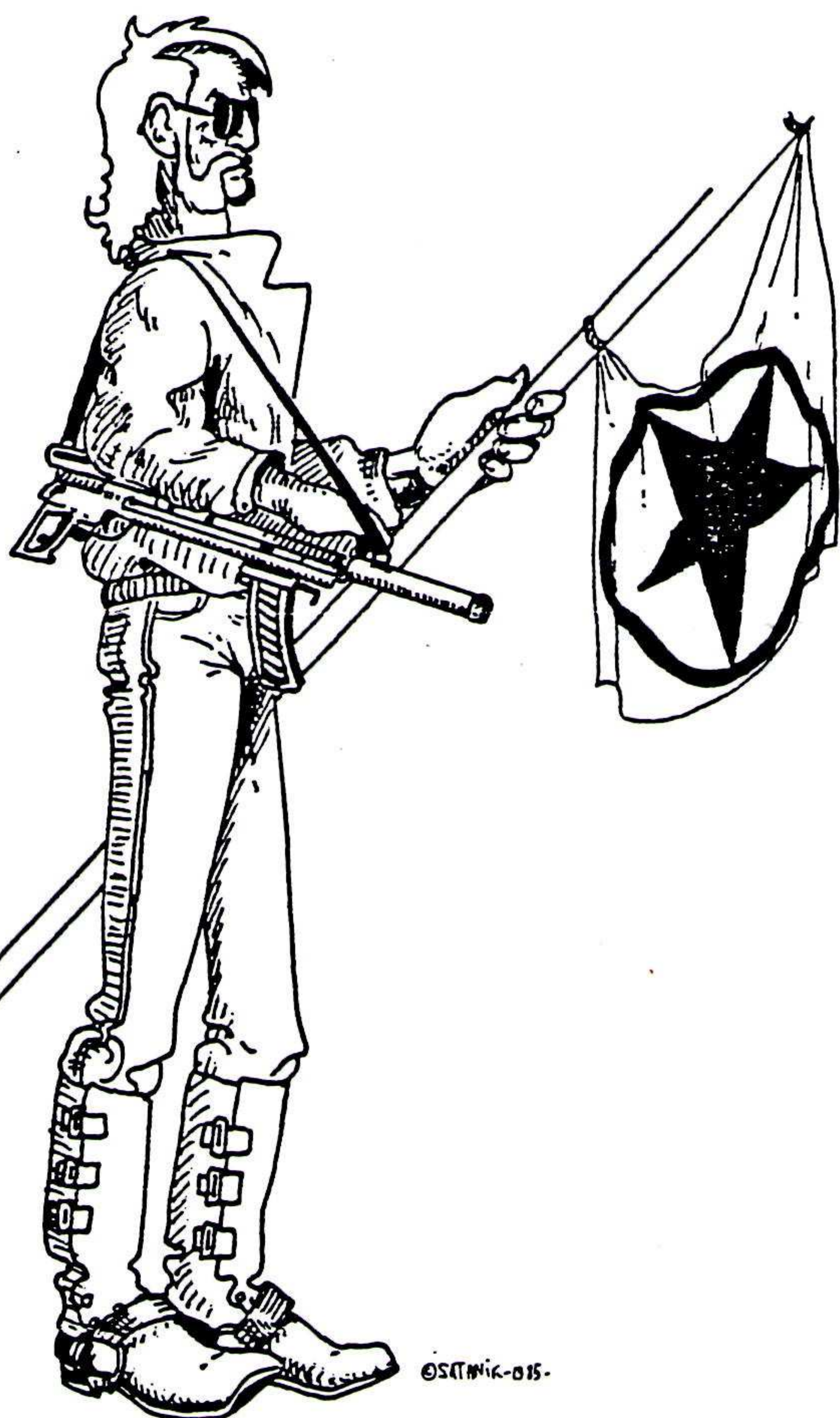
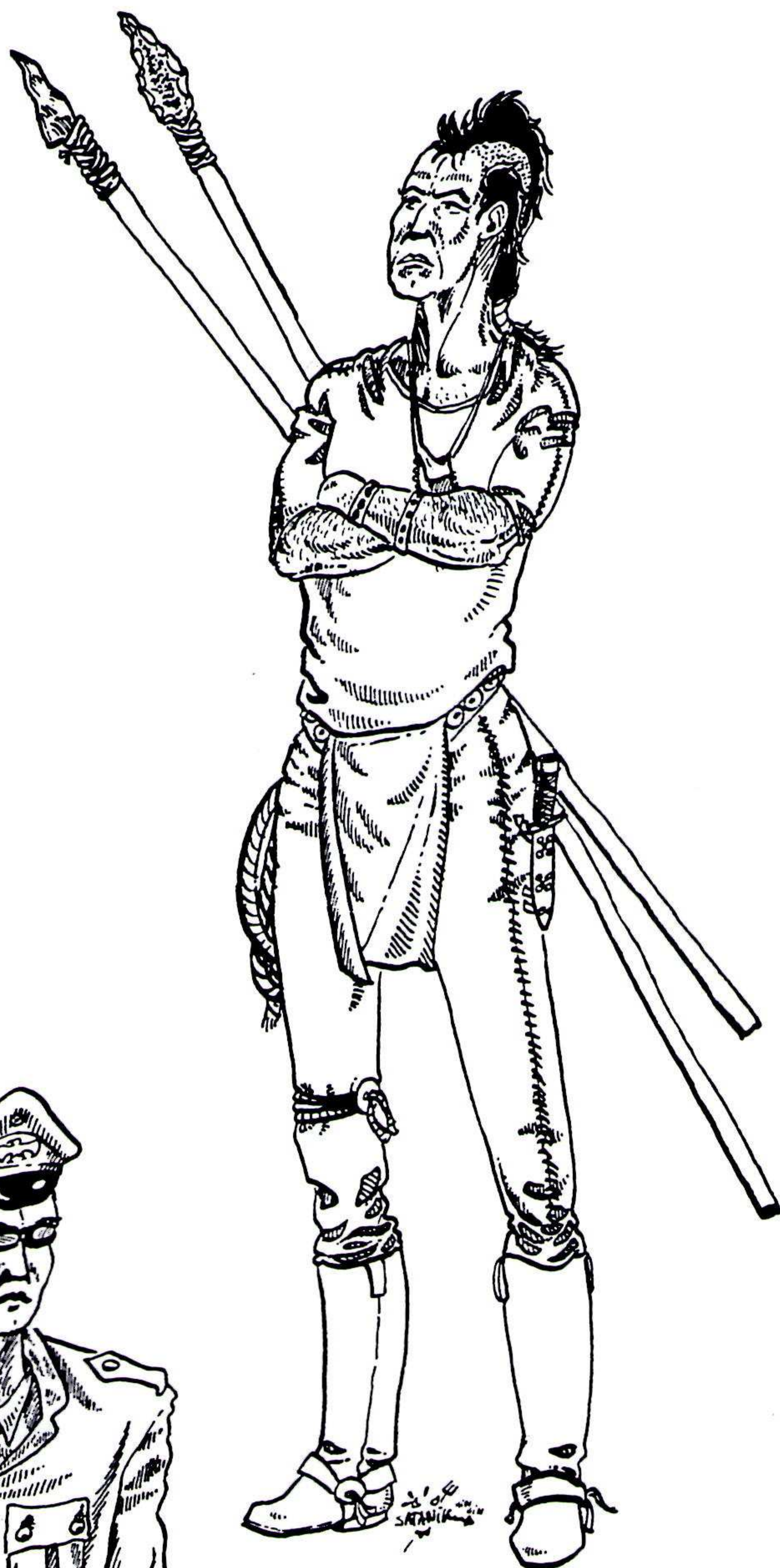
Buts: Presque tous les Conservateurs sont collectionneurs.

Défauts: Presque tous les Conservateurs sont vieux.

Taille: Jusqu'à 100 individus des deux sexes.

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

Talents: Historique.



Nom: LES INDIENS (Fils du cheval de fer, Tueurs de bisons métalliques).

Doctrine: Le grand esprit de la forêt a tué les blancs car ils étaient mauvais. Et il a donné des motos aux Indiens pour qu'ils puissent chasser. Et comme les blancs ont tué le gibier, ils prendront sa place.

Description: Les Indiens essaient de vivre comme vivaient les indiens d'amérique avant l'arrivée des européens. Ils chevauchent des motos et chassent les blancs comme des bisons. Ils ne tuent que s'ils ont besoin de nourriture ou de matériel.

Equipement: Les Indiens sont peu vêtus et peu armés, mais ils utilisent de superbes motos parfaitement entretenues.

Blason: Rares sont les tribus indiennes qui possèdent un blason. Leurs coiffes et leurs maquillages leur permettent généralement de se reconnaître.

Buts: Les hommes sont souvent Guerriers ou Fous de vitesse, mais jamais Violents.

Défauts: Pas de défauts particuliers.

Taille: 30 hommes et 15 femmes.

Hiérarchie: Les femmes ne peuvent pas devenir guerrières mais sont traitées très convenablement. Elles influent beaucoup sur les décisions concernant la vie courante de la tribu.

Talents: Conduite, Pistage, Pose de pièges, Repérage, Tir.

Nom: LES MERCENAIRES (Corsaires de la route, Piranhas).

Doctrine: Tout a un prix, aussi bien la vie que la mort.

Description: Les Mercenaires ne sont généralement pas regroupés en tribus. Ils se déplacent souvent seuls, ou en petit groupe quand le besoin s'en fait sentir. Ils se respectent entre eux sauf s'ils sont payés par des ennemis. Ils sont sans pitié, mais restent généralement loyaux vis-à-vis de leur employeur.

Equipement: Les Mercenaires sont généralement vêtus de cuir, clouté ou non. Ils possèdent au moins quatre armes chacun et un véhicule en parfait état.

Blason: Les Mercenaires ne portent pas de blason.

Buts: Les Mercenaires peuvent être Voyageurs, Guerriers ou Violents.

Défauts: Pas de défaut particulier.

Taille: Les Mercenaires sont généralement solitaires.

Hiérarchie: Les femmes, bien qu'elles puissent être mercenaires comme les hommes, sont assez rares.

Talents: Combat, Conduite, Discrétion, Lancer, Tir.

Nom: LES HELL'S ANGELS (Buveurs de bière, Esclave de Satan).

Doctrine: Mieux vaut régner en Enfer que servir au Paradis.

Description: Les Hell's Angels passent leur temps à boire et à s'amuser avec leurs compagnes. Ils sont assez violents quand ils sont ivres, ce qui est très fréquent. Ils sont spécialiste de l'humour noir, n'hésitant pas à tuer un inconnu pour s'amuser. Ils estiment qu'un Hell's a toujours raison. Ils sont très sales et ne se lavent jamais.

Equipement: Ils ne portent pas de vêtements de protection (casque, cuir...), possèdent surtout des armes de corps-à-corps et chevauchent tous des motos (ou des side-cars).

Blason: Il est dessiné dans le dos et représente le plus souvent un crâne entouré de divers objets (motos, feu, armes...).

Buts: Ils sont tous Bons vivants.

Défauts: Ils sont souvent alcooliques.

Taille: Entre 30 et 300 personnes des deux sexes.

Hiérarchie: Les femmes n'ont pas le droit à la parole et ne portent pas d'armes. Par contre les Hell's n'aiment pas que des inconnus les maltraitent et les défendront quoiqu'il arrive.

Talents: Résistance à l'alcool, Conduite, Combat.

Nom: LES JUSTICIERS (Juges de fer, Défenseurs de la Foi).

Doctrine: La Terre est remplie de criminels. Il faut les éliminer et faire régner la Loi.

Description: Les Justiciers sont regroupés en tribus nomades qui pourchassent, jugent et exécutent les criminels et tous ceux qu'ils estiment être en dehors de la Loi.

Equipement: Les Justiciers portent des vêtements et utilisent des armes et des véhicules issus des stocks militaires ou policiers.

Blason: Il est souvent représenté par un simple insigne militaire.

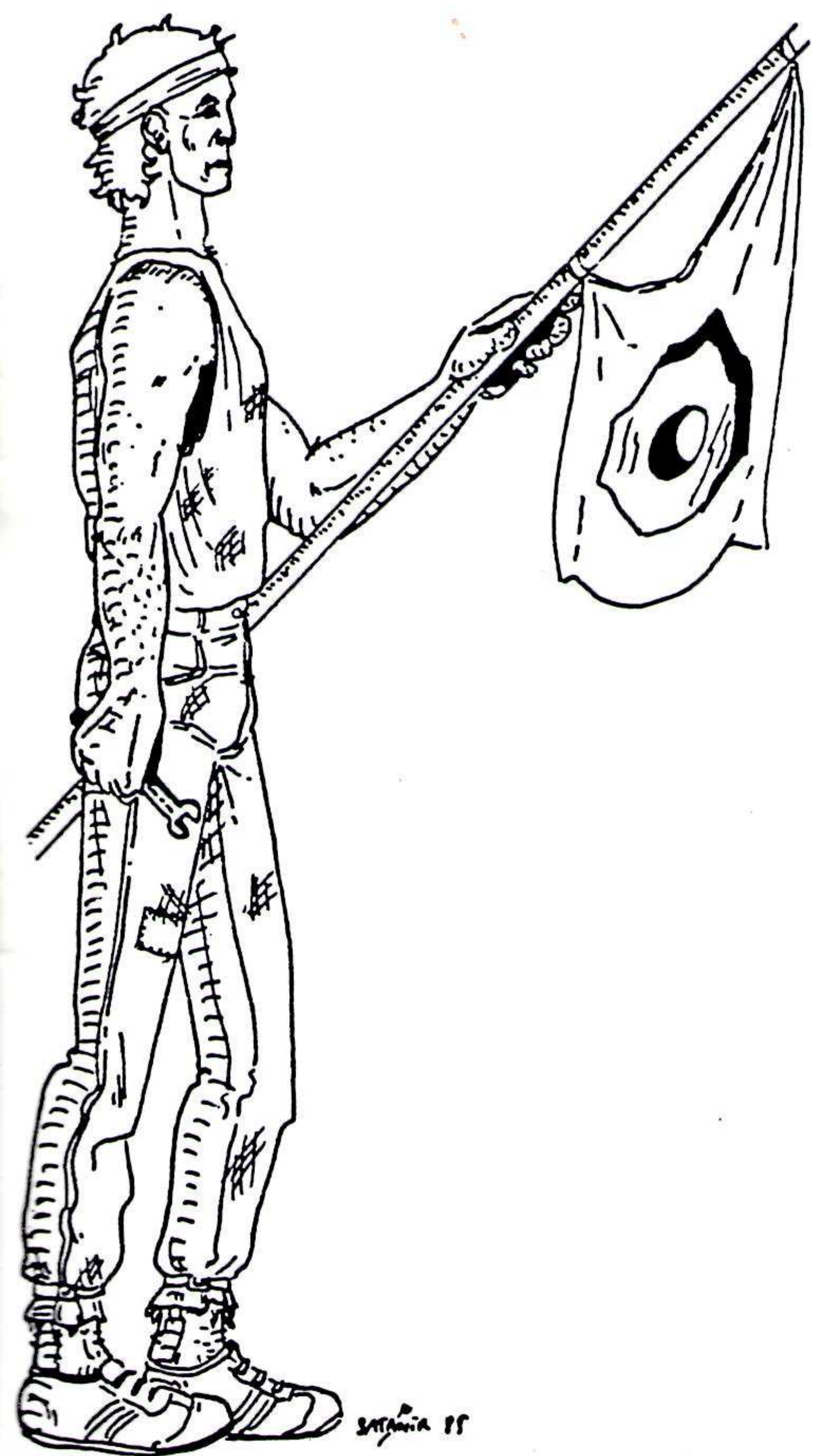
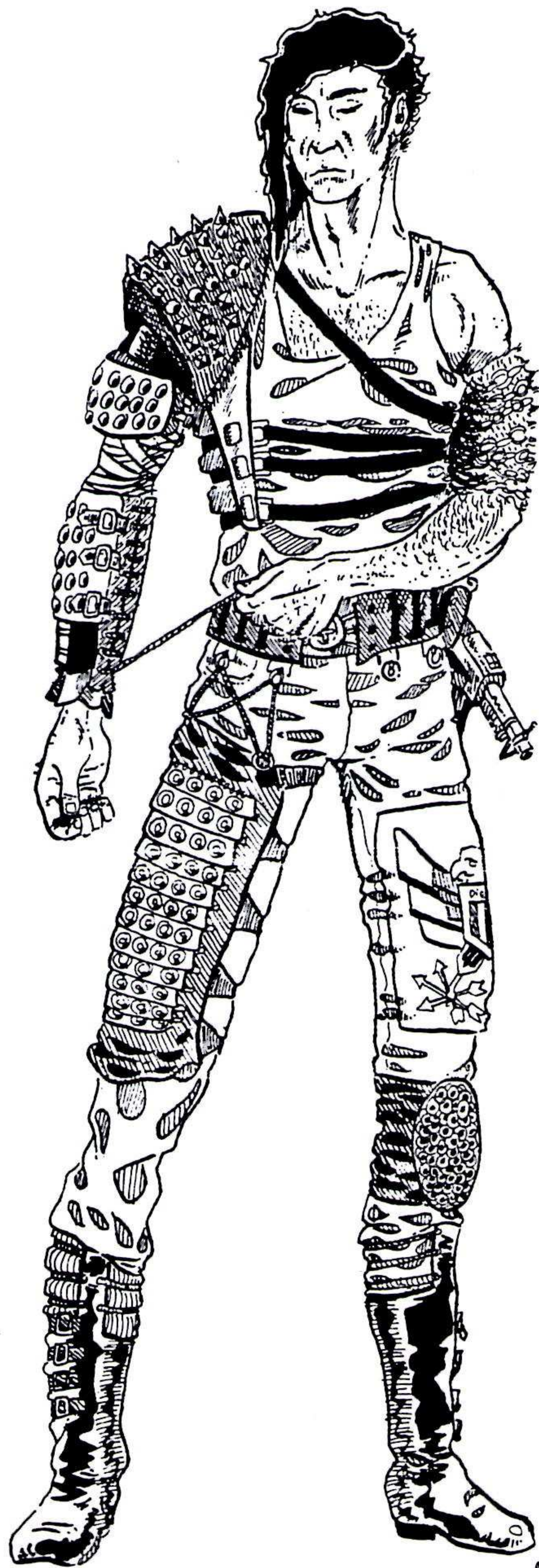
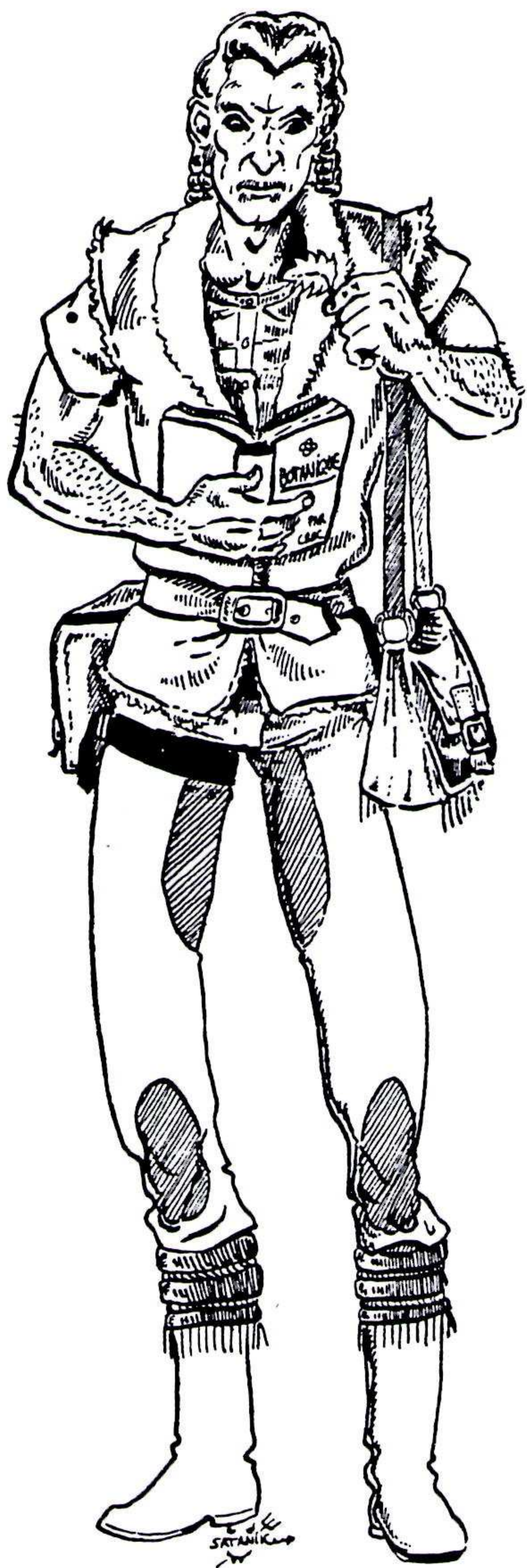
Buts: Les Justiciers sont presque tous Guerriers.

Défauts: Tous les Justiciers sont loyaux.

Taille: 10 individus environ.

Hiérarchie: Les femmes sont traitées comme les hommes, mais les "Justicières" sont rares.

Talents: Combat, Conduite, Tir.



Nom: LES FILS DU METAL (Chevaliers du tonnerre).

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

Description: Les Fils du Métal sont très violents et presque tous fous. Ils vivent dans des bolides surabondamment armés et tuent pour le plaisir.

Équipement: Les Fils du Métal sont vêtus de plaques d'acier et de cuir clouté. Ils possèdent tous un véhicule armé et blindé qu'ils entretiennent le mieux possible. Un Fils du Métal qui perd son véhicule est automatiquement tué et dépouillé par les autres membres de sa tribu.

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

Buts: Tous les Fils du Métal sont Fous de vitesse ou Violents.

Défauts: Tous les Fils du Métal sont fous (tueurs psychopathes). Ils sont également Grossiers et Impulsifs.

Taille: 5 à 10 individus des deux sexes.

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

Talents: Conduite, Tir.

Nom: LES GUÉRISSEURS (Sauveteurs, Envoyés du ciel).

Doctrine: Tous les hommes doivent vivre le plus longtemps possible, et les Guérisseurs se doivent d'aider les plus faibles.

Description: Les Guérisseurs se déplacent en petits groupes. Ils soignent tous les humains qu'ils rencontrent. Ils sont aimés de presque toutes les tribus et n'ont aucun mal à trouver refuge et protection en cas de besoin.

Équipement: Les Guérisseurs portent des vêtements sobres et utilitaires. Ils ne sont pas armés et voyagent dans des véhicules aménagés pour soigner et transporter des blessés.

Blason: Il est dessiné dans le dos des vêtements et représente une boîte de médicaments ou un instrument de chirurgie.

Buts: Tous les Guérisseurs sont Altruistes.

Défauts: Tous les Guérisseurs sont loyaux.

Taille: Les Guérisseurs voyagent par groupe de 5 à 10 personnes des deux sexes.

Hiérarchie: Les femmes sont les égales des hommes, mais elles restent assez rares.

Talents: Discrétion, Premiers soins.

Nom: LES FERMIERS (Gardiens du troupeau, Moissonneurs de la mort).

Doctrine: La nature est une inépuisable source de nourriture, il faut l'utiliser le mieux possible.

Description: Les Fermiers essaient de vivre en paix à la campagne, en élevant des animaux et en cultivant toutes sortes de végétaux. Ils échangent souvent des drogues et des alcools contre des objets technologiques aux tribus motorisées.

Équipement: Les Fermiers sont vêtus d'habits de travail, en tissus épais ou en peau. Ils se battent avec leurs outils (fourches, haches,...) et utilisent quelques armes à feu comme le fusil de chasse. Leurs véhicules servent surtout à labourer et assez peu à combattre.

Blason: Les Fermiers ne portent généralement pas de blasons, mais quand c'est le cas, il représente une plante ou un animal domestique.

Buts: La plupart des Fermiers sont Bon vivants ou Pacifistes.

Défauts: Pas de défauts particuliers.

Taille: 20 à 30 personnes des deux sexes.

Hiérarchie: Les femmes sont les égales des hommes.

Talents: Agriculture, Construction, Manufacture de vêtements.

Nom: LES GARAGISTES (Mécaniciens de l'enfer, Bricoleurs déments).

Doctrine: Les véhicules sont l'avenir de l'homme et représentent tout ce dont un humain peut avoir besoin.

Description: Les Garagistes vivent dans d'anciens parkings ou dans des usines abandonnées. Ils construisent et réparent toutes sortes de véhicules motorisés, qu'ils échangent ensuite aux autres tribus.

Équipement: Les Garagistes portent des vêtements de travail et sont souvent couverts de cambouis. Ils ne possèdent que très rarement des armes individuelles, mais leurs véhicules sont de véritables machines de guerre.

Blason: Les blasons dessinés dans le dos des vêtements représentent souvent des outils ou des morceaux de véhicule (volant, roue...).

Buts: Tous les Garagistes sont des Inventeurs.

Défauts: Aucun défaut particulier.

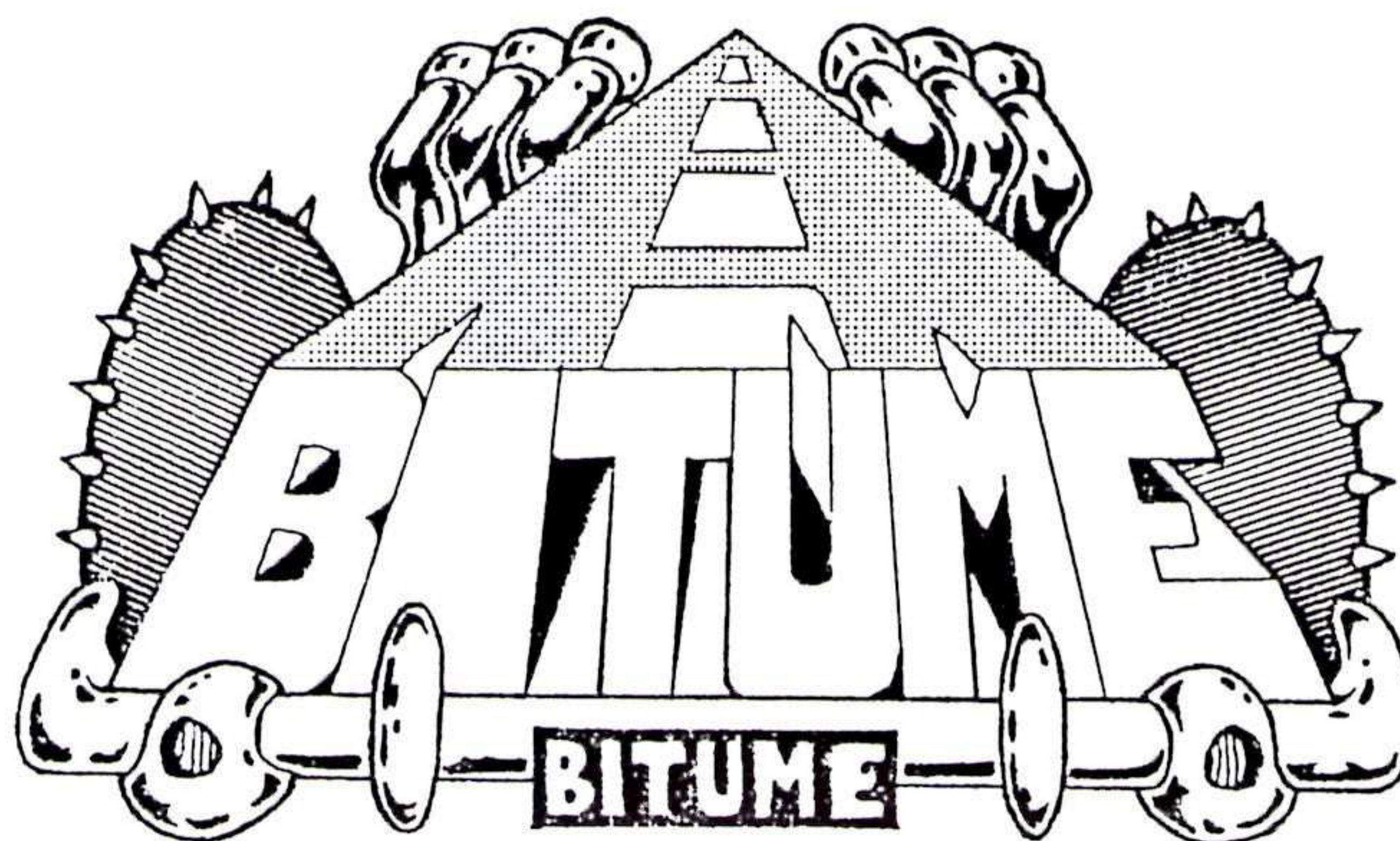
Taille: 10 à 20 individus des deux sexes.

Hiérarchie: Les femmes sont les égales des hommes. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont initiés aux mystères de la mécanique.

Talents: Conduite, Forge, Manufacture d'armes, Mécanique.

NOM

SURNOM



CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

Force	☐	Rapidité	☐	Endurance	☐	Beauté	☐
Agilité	☐	Intelligence	☐	Précision	☐	Perception	☐

CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Seuil d'Evanouissement	☐	Points de Vie	☐
Points de prestige	☐	Charge	☐

TALENTS DE BASE

Conduite	☐	Repérage	☐	Tir	☐	Mécanique	☐
Saut	☐	Premiers soins	☐	Combat	☐	Marchandage	☐
Séduction	☐	Discrétion	☐	Résistance	☐	Lancer	☐

TALENTS SPECIAUX

DEFAUTS

BUT

BLASON

PORTRAIT

EQUIPEMENT

Poids

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DOMMAGES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VEHICULE

Taille

Espaces

Vitesse

Accessoires

Armement

Accélération : + Km/H

Armure

DOMMAGES

.....

.....

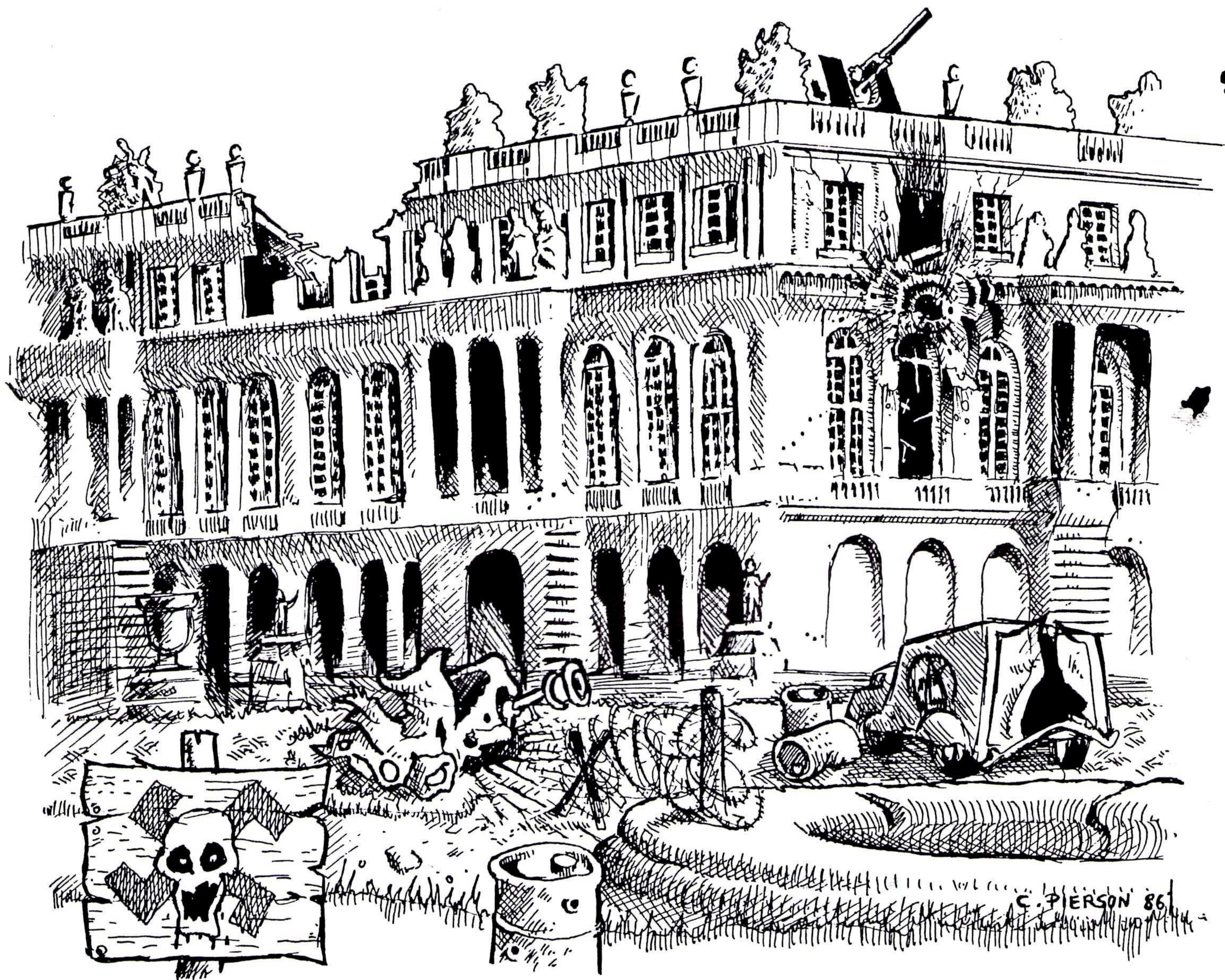
.....

.....

.....

.....

.....



ARMES DE CORPS A CORPS

Nom	Précision	Dom.	Poids	Prix	Mains
Chaine de moto	-05%	D6+1	1500	150	1
Cran d'arrêt	+10%	D6-1	250	280	1
Epée	+05%	D6+1	2000	300	1-2
Epée à deux mains	+00%	D6+2	3000	350	2
Epieu	+05%	D6+2	3500	400	2
Fléau	-05%	D6+2	4500	300	1-2
Fouet	+00%	D6-2	1100	90	1
Fourche	-05%	D6+1	3500	350	2
Garrot	+05%	D6-3	20	70	2
Griffe de combat	+05%	D6	200	100	1
Hache	+00%	D6+1	4000	400	1-2
Hachette	+00%	D6	2000	300	1
Lance	-05%	D6+2	4000	500	1
Masse d'arme	-05%	D6+2	3000	350	1-2
Matraque	+00%	D6	800	200	1
Poignard	+05%	D6	400	250	1
Poing américain	----	----	500	180	1
Trident	+00%	D6+2	4000	450	1-2
Tronçonneuse	-05%	D6+4	6000	3000	2

ARMES DE JET

Nom	Precision	Dom.	Portées	CDF	Poids	Prix	Mains
Boomerang	-10%	D6+2	25/50	1	900	450	1
Cocktail Molotov	+05%	D6+1	07/15	1	400	300	2
Cran d'arrêt	+05%	D6-1	05/10	2	250	280	1
Epieu	+00%	D6+2	04/08	1	3500	400	1
Flechette	+10%	D6-2	03/06	3	50	100	1
Grenade fumigène	+10%	----	10/20	1	700	350	1
Grenade offensive	+10%	4D6	07/15	1	900	350	1
Hachette	+00%	D6	04/08	1	2000	300	1
Javeline	-10%	D6+1	25/50	1	400	250	1
Poignard	+05%	D6	05/10	2	400	250	1
Trident	-05%	D6+2	02/04	1	4000	450	1
Filet	+10%	----	01/02	1	1000	500	1

ARMES A DISTANCE

Nom	Précision	Portées	CDF	Dom.	M.	Poids	Prix	Mains
Arbalète	+05%	50/100	1/4	D6+3	1	2500	800	2
Arbalète à main	+00%	05/10	1/2	D6+2	1	900	400	1-2
Arbalète à répétition	+00%	25/50	1	D6+2	10	3000	1000	2
Arbalète fixe	+05%	05/10	1/2	D6+2	1	800	500	0
Arc	+05%	50/100	1/3	D6+1	1	1200	600	2
Bazooka	+00%	20/40	1/4	5D6	1	4000	15000	2
Canon scié	+00%	04/08	2	4D6	2	2500	7800	2
Carabine	+10%	400/800	2	D6+2	15	2800	9000	2
Fronde	+00%	20/40	1	D6+1	1	150	100	1
Fusil	+10%	400/800	1	D6+2	6	3200	7000	2
Fusil de chasse	+05%	40/80	2	2D6	2	2700	8000	2
Fusil mitrailleur	+05%	600/1200	1	D6+2	30	9000	13000	2
Lance-flammes	-10%	05/10	1	5D6	3	18000	18000	2
Lance-pierre	+05%	10/20	1	D6+1	1	250	200	2
Pistolet	+00%	17/35	2	D6+2	10	1100	800	1-2
Pistolet mitrailleur	+00%	50/100	1	D6+1	30	3600	11000	1-2
Revolver	+00%	17/35	1	D6+1	6	900	950	1-2
Tube lance-dards	+00%	05/10	1/2	D6+1	1	400	450	0

COMBATS

PROCEDURE DE RESOLUTION DES COUPS

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

PROCEDURE DE RESOLUTION DES LANCERS

Eléments modificateurs	Ajustement
Situation du tireur:	
- à plat ventre	-10%
- mobile (à pied)	+10%
- mobile (dans un véhicule)	-10%
- conducteur d'un véhicule	-10%
Cible:	
- piéton	-20%
- pneu	-30%
- mobile	-10%
- T: 2-13	-10%
- T: 14-18	+00%
- T: 19-30	+05%
- T: 31-80	+10%
- T: 81 et plus	+20%
Distance:	
- jusqu'à distance utile	+00%
- jusqu'à distance max.	-10%
Conditions extérieures:	
- pluie, orage, grêle	-05%
- cendre, sable	-10%
- nuit	-20%
- noir total	-40%
- précision	+XX%

PROCEDURE DE RESOLUTION DES TIRS

Elements modificateurs	Ajustement
Situation du tireur:	
- à plat ventre	+05%
- mobile (à pied)	-15%
- mobile (dans un véhicule)	-05%
- conducteur d'un véhicule	-10%
- arme fixe	-05%
- arme sur pivot	+00%
- arme sur anneau	+10%
Cible:	
- piéton	-20%
- pneu	-30%
- mobile	-10%
- T: 2-13	-10%
- T: 14-18	+00%
- T: 19-30	+05%
- T: 31-80	+10%
- T: 81 et plus	+20%
Distance:	
- moins de 2m	+20%
- jusqu'à distance utile	+00%
- jusqu'à distance max.	-10%
Arme:	
- tenue à deux mains	+05%
- appuyée sur un support fixe	+10%
- rafale	+10%
- précision	+XX%
Conditions extérieures:	
- pluie, orage, grêle	-05%
- cendre, sable	-50%
- nuit	-20%
- noir total	-40%

MATERIELS DIVERS, VETEMENTS ET PROTECTIONS

MUNITIONS			Vêtements et protections		
Type	Po.	Pr.	Partie du corps	Taille	
Lance-pierre, Fronde, Tube lance-dards	20	5	piéd, main	1	
Arc, Arbalète (tous types)	30	5	jambes, cuisse, bras, avant-bras	2	
Pistolet, Revolver, Fusil, Carabine	5	15	bas-ventre, tête	3	
Fusil de chasse, Canon scé	10	40	abdomen	4	
Fusil mitrailleur, Pistolet mitrailleur	10	30	thorax	5	
Bazooka	1000	1000			
Lance-flammes	2000	1500			
ACCESSOIRES			Matériau	Prot.	Poids
Nom	Po.	Pr.			Prix
Boîte de conserve	200	50	tissu	1	50
Bombe de peinture	400	100	cuir, fourrure	2	100
Boussole	20	300	cuir clouté	3	150
Briquet à essence	20	300	acier	4	200
Caisse à outils	5000	3000			400
Corde (1 mètre)	100	10			
Couteau multi-lames	300	150			
Ficelle (1 mètre)	10	5			
Gourde remplie	1100	500			
Jerrican vide et tuyau	1000	200			
Lampe électrique	1000	350			
Loupe	20	150			
Miroir	20	200			
Nécessaire de couture	300	100			
Nourriture déshydratée	50	300			
Paire de jumelles	500	800			
Paire de menottes	100	300			
Papier et crayon	100	10			
Papote	100	400			
Pot de peinture	2500	100			
Réchaud à gaz	2000	200			
Sac à dos	100	500			
Sac de couchage	4000	900			
Trousse de maquillage	300	300			
Trousse de soins	1000	4000			
Viseur	100	2000			
Viseur infra-rouge	100	6000			

LOCALISATION DES DOMMAGES

DOMMAGES SUR LES PIETONS			DOMMAGES SUR LES VEHICULES		
3D6	Partie		D10	MOTO	AUTRE VEHICULE
3	Pied gauche	-1	DOMMAGES RECUS A L'AVANT		
4	Pied droit	-1	1	Roue avant	Passager(s)
5	Jambe gauche	+0	2	Roue avant	Arme(s) avant
6	Jambe droite	+0	3	Roue avant	Roue gauche
7	Cuisse gauche	+0	4	Arme(s) avant	Roue droite
8	Cuisse droite	+0	5	Arme(s) avant	Moteur
9	Bas ventre	+3+2	6	Arme(s) avant	Moteur
10	Abdomen	+3	7	Arme(s) avant	Moteur
11	Thorax	+3+4	8	Conducteur	Conducteur
12	Tête	+5	9	Moteur/Réservoir	Arme(s) sur anneau
13	Bras gauche	+0	10	Moteur/Réservoir	Tireur sur anneau
14	Bras droit	+0	DOMMAGES RECUS SUR LE COTE		
15	Avant-bras gauche	+0	1	Passager(s)	Passager avant
16	Avant-bras droit	+0	2	Conducteur	Conducteur
17	Main gauche	-1	3	Passager(s)	Cargo/Réservoir
18	Main droite	-1	4	Conducteur	Roue avant
			5	Arme(s) de côté	Roue arrière
			6	Roue avant	Moteur
			7	Roue arrière	Arme(s) de côté
			8	Moteur/Réservoir	Conducteur
			9	Moteur/Réservoir	Arme(s) sur anneau
			10	Moteur/Réservoir	Tireur sur anneau
			DOMMAGES RECUS A L'ARRIERE		
			1	Roue arrière	Passager(s)
			2	Roue arrière	Passager(s)
			3	Roue arrière	Arme(s) arrière
			4	Arme(s) arrière	Arme(s) arrière
			5	Arme(s) arrière	Arme(s) arrière
			6	Arme(s) arrière	Cargo/Réservoir
			7	Passager(s)	Cargo/Réservoir
			8	Passager(s)	Cargo/Réservoir
			9	Moteur/Réservoir	Arme(s) sur anneau
			10	Moteur/Réservoir	Tireur sur anneau
			DOMMAGES RECUS SUR LE DESSUS		
			1	Conducteur	Arme(s) sur anneau
			2	Conducteur	Arme(s) sur anneau
			3	Roue avant	Arme(s) sur anneau
			4	Roue arrière	Tireur sur anneau
			5	Moteur/Réservoir	Tireur sur anneau
			6	Conducteur	Tireur sur anneau
			7	Passager(s)	Voir "côté"
			8	Passager(s)	Voir "côté"
			9	Passager(s)	Voir "côté"
			10	Réservoir	Voir "côté"

VEHICULES, ACCESSOIRES ET CONDUITE

Nom	Vit.	Esp.	Pr.	Pn.	Man.
Autobus	100	90	8000000	15/10	-15%
Camion	100	50	6000000	15/10	-15%
Chassis chenillée	40	20	10000000	30/2	-20%
Grande voiture	120	18	90000	10/4	-05%
Moto	150	8	14000	6/2	+20%
Moto et side-car	130	12	25000	6/3	+20%
Petite voiture	110	14	40000	8/4	+05%
Pick-up	100	20	150000	12/6	-10%
Tracteur	100	28	4000000	15/10	-10%
Tracteur et remorque	100	128	10000000	15/18	-20%
Trile	140	13	35000	8/3	+15%
Van	100	24	230000	12/6	-20%
Voiture de sport	160	12	65000	10/4	+10%
Voiture normale	130	16	70000	9/4	+00%

NOM	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Pr.
Balliste	-05%	2D6+3	200/400	1	6	1/3	20000
Canon anti-char	+10%	7D6	1400/2800	10	15	1/4	50000
Canon à tir rapide	-05%	3D6	1000/2000	20	7	1	40000
Lance-flamme	-10%	6D6	10/20	5	8	1	30000
Lance-harpon	+00%	2D6	100/200	1	4	1/3	15000
Mitrailleuse légère	+05%	D6+1	500/1000	100	2	1	11000
Mitrailleuse normale	+00%	D6+2	800/1600	100	4	1	13000
Mitrailleuse lourde	-05%	D6+3	1200/2400	100	6	1	16000
Tubes lance-dards	-05%	D6	50/100	10	4	1/5	10000

Nom	Pr.	TA.
Arceau de sécurité	1000	5
Armure	1000	1
Cargo	500	1
Couteaux de roues	2000	1
Flèche	5000	10
Freinage accentué	3000	2
Fusée	2000	1
Habitacle	2000	5
Monture en anneau	1000	3
Monture sur pivot	500	1
Pare-chocs de combat	3000	2
Phares	1000	1
Pointe d'événtration	1500	2
Protection pour roues	2000	2
Reservoir supplémentaire	500	1
Siège de passager	500	2
Supplément au moteur	2500	1
Suspension	5000	2
Turbo	10000	5
Tourelle	2000	5

Partie	Pv
Moteur	20+5 par supplément au moteur
Réservoir	5+5 par réservoir supplémentaire
Pneus	voir table plus haut
Cargo	5 par cargo
Mitrailleuse (tous type)	15
Lance-flammes, baliste	5
Tube lance-dards	10
Tube lance-harpon	10
Canon anti-char	25
Canon à tir rapide	20

POINTS DE VIE DU VEHICULE

Vitesse moyenne	Consommation
01-20	3
21-40	5
41-60	7
61-80	9
81-120	10
121-160	12
161-200	15
201-240	19
240-250	25

Accél.	Pn.	Mo.	Dif.
01-29	-	-	-
30-40	D6	-	-
41-50	2D6-2	-	-
51-60	2D6	-	+00%
61-90	2D6+2	D6	-10%
91-110	3D6	2D6	-20%

Freinage	Pn.	Dif.
01-40	-	-
41-60	D6-2	-10%
61-80	D6	-20%
81-90	2D6-2	-40%
91-100	2D6	-60%

Manoeuvre	Modif. au jet
Virage à 45°	-15%
Virage à 90°	-30%
Eviter un obstacle	-50%
Eviter un véhicule	-60%
Virage à 180°	-90%
Se placer pour tirer (arme fixe)	+00%

Element modificateur	Modif. au jet
Pluie, cendre, sable	-40%
Nuit	-20%
Vitesse du véhicule au début du tour	01-25 +50% 26-50 +30% 51-75 +00% 76-100 -30% 101-150 -40% 151-200 -50% 201-250 -60%

D100+ Vitesse	Effets
2-20	rien
21-30	dérapage de 2,5m
31-50	dérapage de 5m
51-90	dérapage de 10m
91-140	A + dérapage de 15m
141-200	B + tonneaux
201-350	C + tonneaux
351 et +	D + envol

COLLISIONS

Type de (A)	1	2/14	15/18	19/24	25/35	36/80	81/128	XX/XX	Type de (B)
1	0	4	5	6	7	8	9	10	
2/14	2	3	4	5	6	7	8	9	
15/18	1	2	3	4	5	6	7	8	
19/24	1	1	2	3	4	5	6	7	
25/35	1	1	1	2	3	4	5	6	
36/80	1	1	1	1	2	3	4	5	
81/128	1	1	1	1	1	2	3	4	
XX/XX	1	1	1	1	1	1	1	2	3

Vitesse de collision	Multiplicateur
00-30	,25
31-60	,5
61-90	1
91-120	2
121-150	3
151-200	4
201-250	5
251-300	6
301-350	7
351-400	8
401-500	9
501-600	10

Accessoires	(A)	(B)
Couteaux de roues	1	2
Pare-chocs de combat	,5	2
Une pointe d'événtration	1	1,5
Deux pointes d'événtration	1	2
Trois pointes d'événtration	1	2,5

Jeu de rôles post-apocalyp

(DRÔLE ?)



HE!
LA VÉRÉ
COUVERTURE
DE L'OTR
CÔTÉ!!

BITUME

NO FUTURE

DANGER

NO FUTURE

THIS
OVER
PRINTED
ON
RECYCLED
PAPER..

BY CROC
WAS NICK!