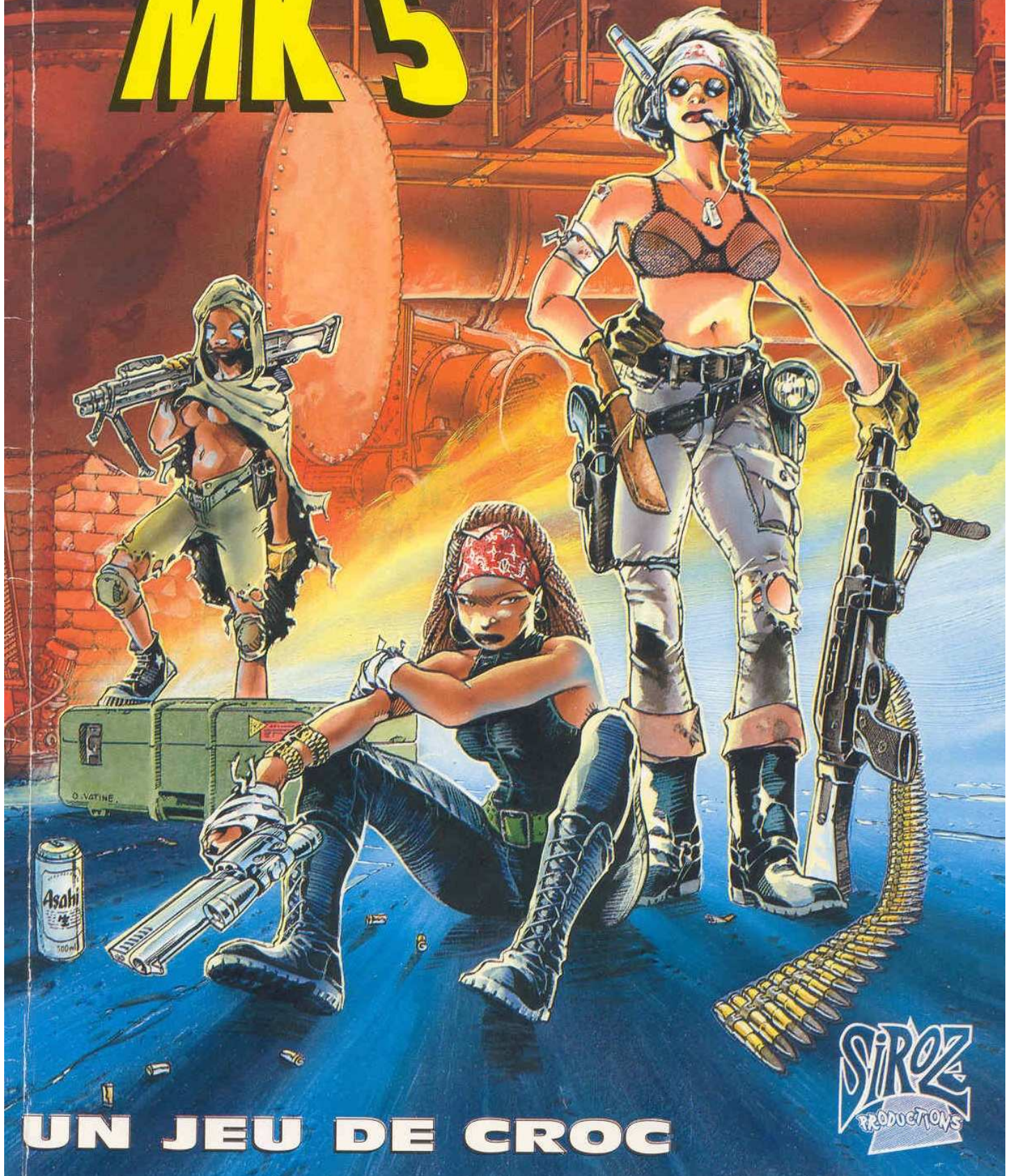


31 FUNK

MK 5



UN JEU DE CROC

SYROZ
PRODUCTIONS

BITUME

MKS

Dédicace:
Les absents ont tort. Toujours.

Créateur : CROC

Avec l'aide estimable et néanmoins alphabétique de :

Eric Bouchaud

Stéphane "Alias" Galley

Greedygut

Edition refondue et augmentée par G.E.Ranne

Illustration de couverture : Olivier Vatine

Illustrations intérieures : Olivier Vatine

Directeur de collection : G.E.Ranne

Mise en page : G.E.Ranne et Macintosh, le premier tapant sur le second.

Médaille du mérite : Hervé Loiselet et Stéphane Bura, pour leur aide inestimable et leurs conseils.

Traitement d'image : Hervé Loiselet et G.E.Ranne.

Texte d'introduction: Noman

Cosmétique du matos : Zlika

Remerciements

Pierre Rosenthal, Christophe Pierson, Anik Rigaud, Rachid Mekaoui, Jean-Marc Toussaint, Olympia, Valérie Vernet, Fabien Deleval, Jeremie Mamo, Yann Lazou, Fred Texier, Jean-Luc Dalous, Christine Rocques, Alice Reininger, Jean-Pierre Dumont, Xavier Jacus, Christophe Montel, Anne Vétillard, François Nedelec, Loïc, Greedygut's brother, Titan et David, Kro Amer, Calamity, Laurent Sarfati, Guillaume Rousseau, Guillaume Gilles-Naves, Stéphane Bo, Ludovic Texier, Nicolas Théry, Marc Nunes, Philippe Mouret, Jacques et Monique Réaux, Kali et Paul Chion, toute l'équipe du dernier cercle, toute l'équipe d'Info-Jeux.

Introduction	2
Création des personnages.....	4
Equipement.....	19
Déplacement.....	33
Combat.....	36
Survie	39
Fiche de personnage	44
Le monde.....	45
Les tribus	51
La France en 2026	85
Scénario inédit.....	90

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 - ou rôles - une ou plusieurs aventures. Le jeu se déroule sous forme de dialogue entre les joueurs et le maître de jeu.

INTRODUCTION EDITORIAL

INTRODUCTION

En 1986, deux jours avant le passage de la Comète de Halley, très attendu par les astronomes, un petit torchon à scandales parisien annonça que la comète passerait bien plus près de la terre que ne l'avaient prévu les scientifiques... ce qui déclencherait un cataclysme de dimension planétaire. L'information fut aussitôt démentie par les autorités, et le journal, qui ne put justifier ses sources, fut ridiculisé par les milieux bien informés. Une partie de la population attendit quand même avec une certaine anxiété le jour fatidique...

Et la sinistre prédiction se réalisa. La comète, frôlant contre toute attente notre planète, déclencha des tremblements de terre, des typhons et des 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 monnaie courante, les hommes s'entretuèrent pour un litre d'eau, un bidon d'essence, une boîte de conserve...

Pire encore. Devant les yeux ébahis de quelques rares humains miraculeusement épargnés par le fléau, des pans entiers de survivants se mirent à sombrer dans la folie. Non pas une folie due aux problèmes psychologiques induits par les conditions difficiles de l'après-cataclysme, mais une véritable maladie totalement inexplicable, dont la manifestation principale était l'amnésie totale... puis venaient le délire, les cauchemars étranges et récurrents... Même si cette maladie n'était pas mortelle par elle-même, elle contribua à l'écroulement des derniers vestiges de civilisation. Au bout de quatre années, le fléau s'en alla comme il était venu... et reste jusqu'à maintenant inexplicable*. Se retrouvèrent donc, errant sur une Terre dévastée, des millions de survivants qui avaient tout oublié de leur passé. Les quelques milliers de personnes qui avaient eu la chance de garder leurs souvenirs étaient largement dépassées par les événements. Mais l'être humain est solide... Et en interprétant du mieux qu'ils le pouvaient tous les "signaux", incompréhensibles pour eux, que l'ex-civilisation avait laissé derrière elle (livres, encyclopédies, vidéos, affiches, ordinateurs, bandes-dessinées, jusqu'aux panneaux de signalisation), dont une partie non négligeable avait été détruite par le cataclysme et ses suites, les derniers occupants de la Terre et leurs descendants s'employèrent à faire ce que l'homme sait le mieux faire... survivre.

Quarante ans plus tard, en **2026**, le monde a retrouvé un très fragile semblant d'organisation. Dans ce qui reste de la France, 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**.

* Mais pas inexplicable... Patience !

LE MAÎTRE 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).

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

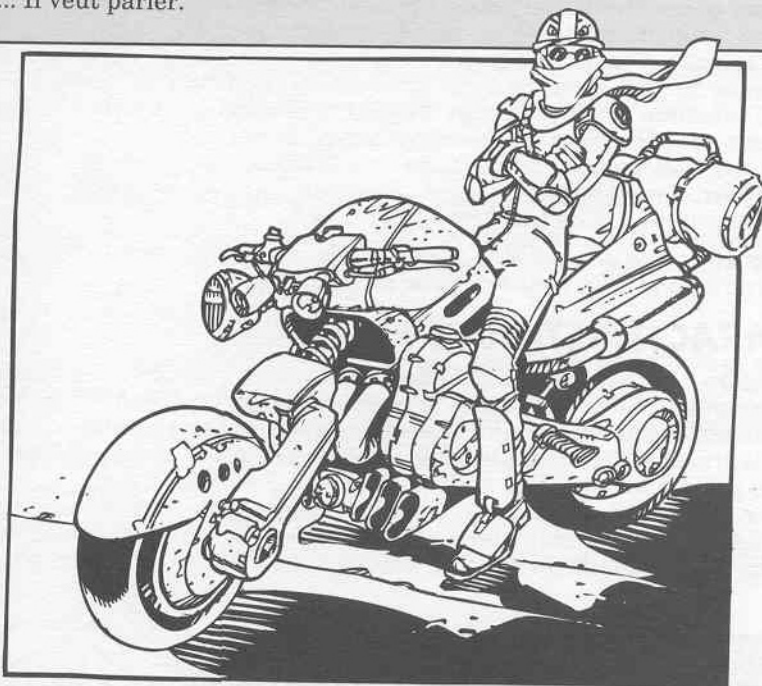
Sympa, non?

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, je ne partirai pas seul!

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



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.

LE TEMPS

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

CREATION DES PERSONNAGES

Avant de jouer, chaque participant crée le personnage qu'il va incarner, et note sur une feuille appelée "Fiche de personnage" tous les renseignements le concernant. Afin de bien comprendre ce processus, nous allons suivre pas à pas la création d'un personnage type. En toute simplicité, nous appellerons ce personnage :

CROC.

Toute ressemblance avec un personnage existant ou ayant existé serait bien évidemment fortuite, etc...

I- SEXE

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

Les personnages masculins bénéficieront d'un bonus de +1 en Force et subiront un malus de -1 en Agilité.

Les personnages féminins bénéficieront d'un bonus de +1 en Agilité mais subiront un malus de -1 en Force. On peut pas tout avoir...

Comme vous pouvez vous en douter, Croc sera un personnage de sexe masculin. Il bénéficie donc d'un bonus de +1 en Force, mais subit un malus de -1 en Agilité.

II- TRIBU

La destinée du personnage sera irrémédiablement marquée par le choix de sa tribu. Le joueur doit donc la choisir avec réflexion et pondération. Pour cela, nous ne pouvons que conseiller au joueur, qu'il soit vétéran des premières éditions de Bitume ou complètement novice, de se reporter directement aux chapitres des tribus. Chacune d'entre elle y est décrite en profondeur, avec ses rites, ses coutumes, sa religion et sa doctrine, ainsi que ses ennemis et le matos à viander qu'elle affectionne le plus. Le fait d'appartenir à telle ou telle tribu influera directement sur le personnage lors de sa création.

La tribu est tout pour le personnage : sa famille, son foyer, son refuge, son réfrigérateur, son armurerie, mais aussi souvent son cimetière. Il est bien difficile de quitter sa tribu sans une bonne raison..

Parmi les 16 tribus disponibles, Croc a choisi de faire partie des Hells Angels. Il bénéficiera donc d'un bonus de base de +1 en Force et de +1 en Endurance.

III- CARACTERISTIQUES PRIMAIRES

Ces caractéristiques sont au nombre de huit et peuvent varier entre 0 (minimum) et 10 (maximum). Elles définissent le personnage physiquement et mentalement et servent également à déterminer les caractéristiques secondaires et les talents. Suivant la tribu et le sexe du personnage, certaines de ces caractéristiques seront modifiées par des bonus ou des malus.

Le joueur dispose de 40 points qu'il doit répartir à sa convenance dans les 8 caractéristiques, en prenant bien soin de rester dans la fourchette autorisée (minimum 0 - maximum 10) compte tenu des modificateurs dûs au sexe et à la tribu.

Zab bougea un bras, puis l'autre. Ce n'était pas une bonne idée. Les muscles de sa poitrine frémissaient et un flot de sang jaillit de sa bouche. Elle vomit pendant de longues minutes, épouvantée, regardant le liquide rougeâtre qui giclait sur le béton et les cadavres autour d'elle, dans la pénombre. Elle retomba sur le sol épuisée, et attendit la mort. Au bout de quelques heures, comme celle-ci n'était toujours pas venue, elle rampa jusqu'au tiroir de la table en fer. A côté des débris de la chaîne stéréo et des disques de Manowar, elle dénicha ce qu'elle cherchait. Après quelques manipulations, la lampe torche se remit à marcher et Zab put examiner à loisir les cadavres de ceux qui avaient été ses compagnons pendant ses quatorze premières années. Bien sûr, elle réalisait ce qui s'était passé.

Que de légendes et d'histoires racontées à voix basse elle avait entendu, quand elle n'était qu'une enfant, courant parmi les vieux de la tribu, ceux qui veillaient sur elle et sur ses frères... Des légendes sur la mort, la violence et le feu, sur les suppôts d'Uranum qui cherchaient à exterminer ceux de la vraie foi, les Fils du Métal, sur la destruction et le chaos que les faux-croyants avaient provoqués... Mais ces histoires ne faisaient pas peur à Zab, car toujours, avant que les vieux ne finissent, les jeunes rentraient triomphant sur leurs véhicules maculés de sang et criaient de joie en montrant les prisonniers à la foule.

Force (FO)

Cette caractéristique représente la puissance musculaire et son contrôle.

Croc décide d'être fort, afin de pouvoir rentrer chez lui en portant sa moto sur son dos s'il tombe en panne d'essence. Il attribue donc 6 points à cette caractéristique, pris sur son total de 40. Comme c'est un personnage masculin et Hells Angel de surcroît, il bénéficie d'un bonus total de +2. Sa caractéristique de Force s'élève donc à 8. Il lui reste 34 points.

Endurance (EN)

Cette caractéristique représente la résistance à la fatigue et à la douleur. Elle sert également au calcul des Points de Vie et du Seuil d'Inconscience.

Croc n'a pas envie de s'évanouir toutes les 10 minutes pour un rien. Il décide donc d'attribuer 6 points à l'Endurance. Comme c'est un Hells Angel, il bénéficie d'un bonus de +1. Sa caractéristique d'Endurance s'élève donc à 7 et il lui reste 28 points.

Agilité (AG)

Cette caractéristique représente la légèreté et la souplesse du corps.

Croc ne se sent pas spécialement plus agile que la moyenne, même un peu moins. Il attribue donc 4 points à l'Agilité. Néanmoins, Croc étant un personnage de sexe masculin, il diminue cette caractéristique de 1. Croc n'est alors plus vraiment lesté, avec une caractéristique de 3, mais, compte tenu de sa force supérieure, ce n'est pas étonnant. Il lui reste 24 points.

Précision (PR)

Cette caractéristique représente la maîtrise de soi, la coordination des mouvements et le contrôle des différentes parties du corps.

Croc sera aussi précis que la moyenne des habitants du monde de Bitume. Il attribue 5 points à la Précision. Il lui reste 19 points.

Rapidité (RA)

Cette caractéristique représente la vitesse de déplacement et les réflexes.

Croc est aussi rapide que la moyenne des habitants du monde de Bitume. Il attribue 5 points à cette caractéristique. Il lui reste 14 points.

Beauté (BE)

Cette caractéristique représente l'apparence du personnage.

Bon, disons-le, Croc n'est pas... euh... enfin tout est relatif et puis de loin sur sa moto avec son casque et de dos... Croc attribue 3 points à la Beauté. Il lui reste 11 points.

Intelligence (IN)

Cette caractéristique représente la mémoire, l'esprit de déduction et de logique du personnage.

Croc est d'une intelligence tout à fait correcte mais néanmoins moyenne. Il attribue 5 points à cette caractéristique, et il lui reste 6 points.

Perception (PE)

Cette caractéristique représente l'ensemble des cinq sens.

Croc a donc choisi d'avoir une perception de 6, ce qui lui permet d'être légèrement supérieur à la moyenne.

C'était alors la fête, et les prisonniers étaient sacrifiés à Acies et ces soirs là, sous le feu de Ferrum, les Fils du Métal se savaient invincibles. Mais hier, les jeunes n'étaient pas revenus. Ni le chef, ni son frère aîné, qui allait pour la première fois à la chasse.

D'autres étaient arrivés, en cuir noir sur des motos noires, dont Zab ne connaissait pas le nom. Elle s'était ruée sur les agresseurs, avec une clé à mollette à la main, pendant que quelqu'un essayait de la retenir... "Elizabeth !" et elle s'était réveillée ce matin, avec un curieux goût de sel dans la bouche et une douleur atroce dans toute la poitrine.

Il fallut cinquante-six heures à Zab pour se décider à vivre. Toute son éducation lui répétait qu'on ne survivait pas à une défaite, et son corps suivait les ordres de son cerveau qui lui commandait de mourir. Le désespoir lui passa d'un coup, à l'aube du troisième jour, quand Ferrum apparut brûlant dans le ciel. Elle se leva, mue par une étrange impulsion, et passa sa journée à réparer le van à moitié cassé que les étrangers n'avaient pas emporté. Elle récupéra tout ce qui était réparable ou négociable, et l'empila à l'arrière. Le fusil à canon scié qu'elle avait découvert sous un des cadavres atterri sur le siège. Elle avait un demi-réservoir d'avance, et partit vers le nord. Il y avait d'autres façons de mourir...

Le maître de jeu utilisera les caractéristiques **primaires** pour déterminer si un personnage a ou non réussi une action qui n'est pas régie par un des talents. 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 quasi impossible et 10 trivial).
- * 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 40 (8 fois 5) pour arracher la portière.

IV- CARACTERISTIQUES SECONDAIRES

Les caractéristiques secondaires dépendent des caractéristiques primaires. Elles sont au nombre de 4.

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 28 PV.

Le Seuil d'Inconscience (SI)

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").

SI= EN (minimum 1).

Le Seuil d'Inconscience 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. Ces PP sont modifiés par les défauts et talents du personnage, et selon son comportement, ils augmenteront et diminueront tout au long de la partie.

PP= IN+BE.

Croc possède 8 Points de Prestige à la création de son personnage. Qu'il se rassure, cela ne durera pas longtemps.

La Charge (CH)

Cette caractéristique représente en kilos la charge que le personnage peut porter sans être gêné. On arrondit la charge à la valeur entière inférieure.

CH= (FO+EN)x1,5.

Croc peut porter 22 kilos sans se fatiguer.

V- 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...

Les talents des personnages de BITUME sont modifiés par l'appartenance à leur tribu (quand on vous disait que le choix de la tribu est important...). Les talents de Croc tiendront donc compte des modificateurs propres aux Hells Angels.

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".

COM= (AG+FO)x5%

"Qui a repeint ma Harley en vert ?"

Dans le bar, comme un seul homme, tous les consommateurs plongent le nez dans leur verre. Ça commence toujours comme ça. L'autre repeint un truc, que ce se soit une moto, une tire, un cheval ou une gonze, le propriétaire s'énervé, et après...

"Alors ? Qui ?"

"Moi..."

La brute semble se déplier de tous les cotés quand il se lève et la chaise sur laquelle il était assis gémit de soulagement.

"Y a quelque chose qui te gêne ?"

"Non... enfin si... tiens, prends ça dans ta gueule !"

Et vlan, une botte ferrée dans les dents.

Le talent de combat de Croc est égal à 65% (Bonus +10%).

Conduite (CON) :

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

CON= (RA+PR)x5%

"Ah la vache, elle colle sa peinture... Bon, lui d'un autre côté maintenant, il faut qu'il mange son steack avec une paille. Enfin ils sont pas joueurs ses potes. Pourquoi ils me coursent ?"

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"....

Le talent de conduite de Croc est égal à 70% (Bonus +20%).

Discrétion (DIS) :

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

DIS= (AG+IN)x5%

"Bon, là, s'ils ne me trouvent pas, c'est un miracle. Jamais ils croiront que j'ai réussi à sauter la rivière. Et avec le crash que je viens de me prendre, ça va pas être facile de réparer la bécane. Oups, les voilà..."

"C'est pas vrai ! Il a réussi à sauter la rivière ! Regardez, là c'est l'endroit où il a fait demi-tour..."

"Demi-tour ? Tu parles, je me suis vautré, oui."

"... il a pris son élan et il a traversé d'un coup ! On ne le rattrapera pas !"

"Alors lui, c'est vraiment un nain. Pas vu, pas pris."

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

Quand un personnage veut être discret, tandis qu'un autre cherche à le découvrir, il suffit d'utiliser la valeur du talent de repérage (divisé par deux) de l'adversaire comme malus au jet de discrétion de celui qui cherche à se faire oublier.

CREATION DES PERSONS : TALENTS

Lancer (LAN) :

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

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

"Et ma Harley qui est réduite à l'état de japonaise de merde. Il faut que je trouve des pièces détachées, et fissa. J'aurai peut être moins de chance la prochaine fois, ou ils reviendront peut être après avoir empalé le nain. Quelque chose me dit que je vais devoir passer de l'autre côté de la rivière pour trouver des pièces. Pas questions de retourner chez les mongoliens... Ma corde, mon grappin et zou, à Créteil ! Ca devrait être suffisant pour traverser."

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

Marchandage (MAR) :

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

$$\text{MAR} = (\text{BE} + \text{PE}) \times 5\%$$

Croc s'approche confiant des trois punks rassemblés sur le bord de la route. Une aubaine. Il se présente: "Voilà, alors je me promenais et je suis justement tombé en panne. Une panne vraiment bête. J'ai juste besoin d'une chaîne d'embrayage. Oui, comme celle que tu as à la main, là, d'un air menaçant. Ecoute, je joue pas et je suis pressé."

"Hé, qu'est-ce qu'il nous veut le chevelu ? Tu veux ma chaîne ? Sur la gueule ? Ben viens la prendre. T'as quelque chose à nous filer en échange à part tes bottes mouillées ?"

"Bon... on peut toujours discuter, vous savez... Quant à mes bottes..."

Et un punk de plus qui doit manger avec une paille, un.

"Bon les autres, pas bouger, ou vous rejoignez votre Dieu, quel que soit ce fils de rien. La chaîne, vite !"

On a toujours besoin d'un .44 canon long pour marchander, ça aide.

Le talent de marchandage de Croc est égal à 45%.

Si un personnage souhaite échanger à un autre un objet, on utilise comme malus le talent de marchandage (divisé par deux) de l'autre personnage et un ajustement dépendant de la différence de prix entre les deux objets (+ ou -10% par 100 Francs de différence).

Mécanique (MEC) :

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".

$$\text{MEC} = (\text{IN} + \text{RA}) \times 5\%$$

"Je déteste être mouillé. Vraiment. Et cette chaîne de rien qui ne veut pas s'enclencher correctement. Ca va me coûter encore un de mes 45 tours pour faire réparer ma Harley. Mais pour ça, faut encore que je puisse rentrer. Allez, tu vas te foutre en place, ouais ! Si ça continue, je vais m'ouvrir la main sur la tôle."

Le talent de mécanique de Croc est égal à 50%.

Premiers soins (PRE) :

Ce talent sert à guérir un personnage blessé. La procédure de guérison est décrite plus loin dans la partie "SURVIE".

$$\text{PRE} = (\text{PE} + \text{RA}) \times 5\%$$

"C'est nul. Le rouge et le vert, ça va déjà pas ensemble, mais quand ça va coaguler, ça va être un peu gerbatif. Et en plus ça fait mal ! Rien de vital n'a été touché. Un pansement. Où j'ai mis mes pansements ? Ah oui, je sais. Ils sont... près de la chaîne LoFi, chez moi..."

Le talent de premiers soins de Croc est égal à 55%.

Repérage (REP) :

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 estime cela nécessaire au bon déroulement de l'aventure.

REP= (IN+PE)x5%

"Non, mais c'est ma journée aujourd'hui. Je me vautre, je me baque, un malade peint ma Harley en vert, je m'ouvre la main en enclenchant une chaîne, je me bats plus que de rigueur, et maintenant, je ne retrouve plus les superstructures du camp. Mais j'ai pas nettoyé mes jumelles avec de la couenne de porc tout de même. Oh oh, c'est quoi cette fumée qui vient vers moi là ?"

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

Résistance (RES) :

Ce talent permet de supporter la douleur et de soutenir des efforts prolongés.

RES= (EN+FO)x5%

"A cette vitesse, ils me rattraperont pas de si tôt. J'ai de l'avance, mais je sais pas combien de temps va tenir la chaîne. Si elle saute, je suis très mal. Et c'est pas avec ma main en sang que je pourrai faire un atterrissage en beauté. Déjà que je ne peux pratiquement plus tenir le guidon... Ça fait un mal de chien... Et c'est quoi ce bruit dans la chaîne ? Clonc ? Comment Clonc ?"

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

Saut (SAU) :

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.

SAU= (PR+AG)x5%

"Erika ! Cale-toi sur ma vitesse, je vais pas pouvoir sauter sinon ! Dépêche-toi, les autres nous rattrapent !"

"Vous avez déjà sauté de votre Harley sur une autre moto à l'arrêt ? Essayez donc à pleine vitesse sur une bécane qui fait Clonc et poursuivi par des sauvages dont quelques édentés revanchards ! Heureusement que les potes sont là. Surtout les potesses..."

"Allez mec, saute et accroche-toi à moi. Où tu pourras !"

"Faut pas me le dire deux fois ! Géronimo !"

"Hé, pas par là, j'ai beau avoir un perf, ça fait mal. Tiens-moi plutôt par les hanches ! Bah, tu m'as foutu plein de sang sur le blouson..."

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

Séduction (SED) :

Ce talent est utilisé pour obtenir les faveurs d'un personnage du 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 : SED= (BE+FO)x5%

Pour les femmes : SED= (BE+AG)x5%

"Heu... enfin je veux dire... Ben en fait... tu m'as sauvé la vie quoi. Enfin pas tout à fait, mais j'aurais été mal sans toi. Plus mal que ma Harley même. Alors t'as risqué ta moto pour moi. Alors, heu... si tu voulais.. enfin tu sais... je dis pas ça à tout le monde..."

"Chut.. viens..."

"Oui.. parce que.. enfin tu sais bien quoi.. Et puis... MERDE ! quand je pense à ma Harley, je suis dégoûté de la vie. J'ai mis des plombes à la briquer et à la faire reluire..."

"Tais-toi..."

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

Tir (TIR) :

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".

TIR = (PE+PR) x 5%

"Moi et mes potes on est revenu chercher la Harley ! On vous fera pas de mal ! Alors vous la rendez gentiment ou j'allume le premier Barnabé qui pointe son nez !"
"T'y vas pas un peu fort, ils sont loin tout de même..."
"Erika... Je t'ai prouvé hier que dès qu'il s'agit de tir je suis pas manchot. Alors regarde, il y en a un qui mate par la fenêtre... Planquez-vous ça tache !"

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

VI- PERSONNALISATION

Chaque personnage reçoit un nombre de points de personnalisation (PPE) égal à 90 points moins 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 car il a 42 points de caractéristiques primaires.

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%.

NOTE

Certains défauts et talents spéciaux modifient le prestige. N'oubliez pas de le noter sur votre fiche lors de la création de votre personnage.

VII- TALENTS SPECIAUX

Les talents spéciaux permettent au personnage de diversifier ses connaissances. C'est le "petit quelque chose en plus" qui fait qu'ils deviendront peut être des héros. Certains talents permettent d'obtenir des bonus sur certaines actions ou possèdent leur propre formule de résolution.

L'acquisition de ces talents coûte le nombre de PPE indiqué entre parenthèses. Aucun personnage ne peut posséder deux fois le même.

Bien sûr, suivant la tribu du personnage, certains talents bénéficieront d'une réduction de prix d'achat, ou, au contraire, d'une augmentation de ce prix. En effet, on peut comprendre que notre Hells Angel de Croc ait certaines facilités à apprendre le talent Combat Motorisé, alors que pour lui le talent de Maquillage a toutes les chances de rester un peu obscur.

Ces ajustements sont résumés dans un très joli tableau nommé fort justement Talents Spéciaux et que vous trouverez sans aucun doute un peu plus loin.

Agriculture et élevage (10) : PP+15.

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) :

Il ne s'agit pas d'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 **(10-IN) tours**, et qu'il dispose des matériaux adéquats. Le malus au repérage est de **(IN+PE) x 3%**.

Célébrité (10) :

Ce talent ne fait que rajouter 30 Points de Prestige au personnage et ne sert vraiment à rien d'autre.

Chance (40) :

Le joueur peut une fois toutes les deux heures (en temps réel) demander au maître de jeu de relancer un jet de 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 motorisé (40) :

Ce talent permet d'augmenter tous les talents suivants de **20%**, mais seulement lors d'un combat motorisé : Conduite, Repérage et Tir.

Combat nocturne (40) :

Ce talent permet d'augmenter les talents suivants de **10%** lors des rencontres nocturnes: Repérage, Tir, Saut, Combat, Discrétion et Lancer. Lorsqu'un personnage est confronté à une source de lumière, et que celle-ci est assez puissante pour annuler les malus de conduite et/ou de tir, les bonus accordés par le talent "combat nocturne" sont alors annulés.

Combat rural (40) :

Ce talent permet au personnage d'augmenter tous les talents suivants de **20%** (Seulement dans le cas d'une rencontre en milieu rural classique, et non pas en cavernes ou en montagnes) : Repérage, Tir, Saut, Combat, Discrétion et Lancer. On entend par milieu rural une situation se déroulant dans un espace naturel non bati, y compris les parcs situés en pleine ville.

Combat sans armes (20) :

Ce talent augmente le pourcentage de toutes les attaques sans armes de **FOx4%**

Combat urbain (30) :

Ce talent permet au personnage d'augmenter tous les talents suivants de **10%**, mais seulement dans le cas d'une rencontre en milieu urbain: Repérage, Tir, Saut, Combat, Discrétion et Lancer. On entend par milieu urbain une situation ayant pour décor des bâtiments (même si ceux-ci se trouvent en rase-campagne).

Commandement (25) : PP+20

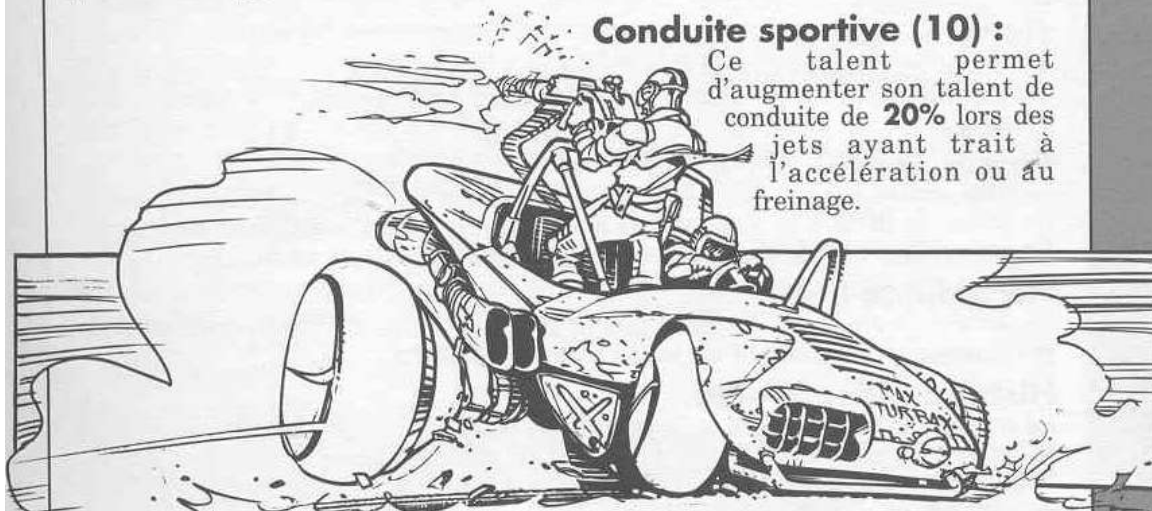
Ce talent permet au personnage de diriger un nombre de personnes égal à son intelligence multipliée par 5. Il est bien évident qu'il ne peut s'agir que de PNJ.

Conduite spécialisée (10) :

Ce talent permet au personnage d'augmenter son talent de conduite de **20%** pour un seul type de véhicule (moto ou grande voiture par exemple).

Conduite sportive (10) :

Ce talent permet d'augmenter son talent de conduite de **20%** lors des jets ayant trait à l'accélération ou au freinage.



Construction (20) : PP+15.

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.

Course (10) :

Un personnage, s'il n'a pas dépassé son seuil de charge et s'il possède ce talent, peut alors, en courant, se déplacer de 30 mètres par tour pendant un nombre de tours égal à l'endurance du personnage.

Dessin (10) : PP+10.

Le personnage sait estimer les distances et connaît les techniques de base du dessin.

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 $(PR+IN+PE)\%$.

Démolition (35) :

Ce talent comprend le transport et la pose de l'explosif. Formule de calcul: $(IN+PR)\times 5\%$ pour le transport et $(PR+PE)\times 5\%$ 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: $(IN+PE)\times 5\%$. Le personnage ne reçoit pas l'animal au début du jeu, il doit le trouver, le capturer et le dresser.

Escalade (15) :

Ce talent permet au personnage d'augmenter son talent de saut de **30%** pour tout jet ayant rapport à l'escalade (que ce soit une falaise, un mur ou un semi-remorque).

Esquive (20) :

Si un personnage souhaite esquiver un coup, il subit **20%** de malus pour toute action qu'il voudrait entreprendre pendant le tour, mais réduit la valeur du talent d'attaque de l'adversaire de $(AG+RA)\times 2\%$, seulement $(AG+RA)\%$ si le personnage ne possède pas ce talent.

*Exemple: Croc ($AG+RA=8$) tombe, comme d'habitude, dans un piège tendu par un individu peu recommandable. Celui-ci se jette sur lui pour le couper en deux avec son épée à deux mains. Croc tente d'esquiver le coup. Heureusement il possède ce talent spécial et son adversaire subit un malus de **16%** pour le toucher. Croc quant à lui subira un malus de **20%** à tout talent qu'il souhaiterait utiliser pendant le tour (en l'occurrence un jet de SAUT, qui va lui permettre de prendre ses jambes à son cou).*

Flatterie (25) :

Quand le personnage choisit d'en flatter un autre, qui est sensible à ce genre de pratiques, il reçoit un bonus de $IN\times 3\%$ au marchandage et $IN\times 5\%$ à la séduction.

Forgeron (30) : PP+15.

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

Héraldique (10) :

Ce talent permet de reconnaître le type de tribu d'un véhicule ou d'un personnage en réussissant un jet de repérage à **+10%**.

Histoire (40) : PP+20.

Le personnage connaît (ou se souvient) de "l'avant-comète", et de la façon dont les gens vivaient en ces temps là. Il sait ce qui s'est passé durant "La Grande Folie" et est conscient de ses conséquences. Ce talent ne coûte que 30 PPE si le personnage est "vieux".

Lire et Ecrire (10) : PP+5

Le talent ne coûte que 5 si le personnage est "vieux". Pour cela, il doit posséder le défaut correspondant. Le talent "**Histoire**" comprend déjà ce talent spécial.

Maître d'arme (40) : PP+15

Ce talent permet de bénéficier d'un bonus de **30%** au talent de combat pour une arme de corps à corps (au choix : épée, normale ou courte ou à deux mains, sabre, fleuret ou glaive). Ce talent est cumulable avec les talents de spécialisation et de tir rapide. De plus, en acceptant un malus de **60%**, le personnage peut viser un endroit précis (la tête, par exemple et par hasard).
Note: On peut être maître d'arme au fusil de haute précision (voir cette arme).

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) : PP+20.

Le personnage sait construire toutes formes d'armes, mais doit disposer du matériel adéquat. Formule de calcul **(IN+RA)x5%**.

Manufacture de vêtements (30) : PP+10.

Le personnage sait réparer et créer de nouveaux vêtements, mais doit disposer du matériel adéquat. Formule de calcul: **(PR+IN)x5%**.

Maquillage (5) :

Ce talent permet au personnage d'augmenter sa séduction de **5%**. (**15%** pour une femme). Ces bonus sont cumulables avec ceux accordés par la trousse de maquillage, qui est d'ailleurs obligatoire pour la bonne utilisation du talent.

Musicien (10) : PP+5.

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%**.

Parade (20) :

Ce talent permet de réduire, lors d'un corps à corps, le talent de combat de l'adversaire en réduisant le sien. La réduction est de 1 pour 1, seulement 2 pour 1 si le personnage ne possède pas ce talent.

Exemple: Dartagnon (COM: 60) et Croc (COM: 55) combattent à l'aide de fleurets. Dartagnon, qui possède le talent de parade, retranche à son talent de combat 10%. Il a donc 50% de chance de toucher Croc. Celui-ci, quant à lui, n'a plus que 45% (55-10) de chance de le faire. Si Dartagnon n'avait pas possédé le talent de parade, Croc aurait eu 50% (55-5) de chance de le toucher.

Pêche (20) :

Ce talent permet au personnage de ramener l'équivalent d'une journée de nourriture par trois heures passée à pêcher. Le personnage doit avoir à sa disposition le matériel de pêche, une rivière et surtout beaucoup de calme.

Pistage (15) :

Ce talent augmente le repérage du personnage de **INx3%**, mais seulement en ce qui concerne le pistage et la reconnaissance des traces.

Pose de pièges (25) :

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.

Résistant (15) :

Le personnage est habitué à recevoir des coups. Son Seuil d'Inconscience est majoré de 2, et ses points de vie de 4.

Richesse (25) :

Ce talent permet au personnage de recevoir, en plus du matériel normal, 3 objets (armes, vêtements ou accessoires) de moins de 2000 francs chacun.

Spécialisation en arme (10) :

Ce talent permet au joueur de choisir une arme à laquelle il est habitué. Il reçoit alors, uniquement pour l'arme concernée, un bonus de **20%** au toucher.

Tir indirect (20) :

Le personnage est spécialisé dans l'utilisation de toutes les armes indirectes (de la catapulte à l'obusier, en passant par le mortier). Le pourcentage de réussite de ce talent est **(IN+PE)x5%**.

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%**. Ses adversaires ont droit à un jet de repérage pour remarquer la supercherie.

VIII- DEFAUTS

Comme dans la réalité, les personnages de **BITUME** n'ont pas que des qualités. Il est possible qu'un joueur veuille personnaliser son alter-ego 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.

Suivant la tribu du personnage, certains défauts rapporteront 5 PPE de plus, et inversement certains rapporteront 5 PPE de moins. Dans cette optique, je déconseille aux Amazones de prendre le défaut Cicatrice, car il ne leur rapportera rien, à part pour le fun, bien sûr. Ces ajustements spécifiques sont indiqués avec les tribus.

Mais attention ! N'essayez pas de donner tous les défauts à votre personnage. Non seulement il deviendrait très vite injouable, mais vous ne devez jamais oublier que vous représentez les 3% de survivants des êtres humains et que vous survivez dans ce milieu hostile depuis votre naissance. Alors, soyons sérieux, halte au sketch, arrêtez de jouer des personnages "obsédés sexuels, impuissants, désagréables, impulsifs et aveugles". Avouez que c'est un peu trop pour un seul homme, même pour un polonais. Pour les joueurs qui voudraient tout de même cultiver cette douteuse pratique, je conseille le défaut "Suicidaire".

Alcoolique (20) : PP-5.

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) : PP-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".

Code d'honneur (5 à 40) :

Le personnage suit une ligne de conduite qui lui est propre (exemple: ne jamais combattre (40), ne jamais frapper un adversaire à terre (15)). Il revient au joueur d'inventer alors un code d'honneur pour son personnage, et au MJ d'évaluer le nombre de points que cela lui rapporte.

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) : PP-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. PP-10.

Fou (15 à 40) :

Le nombre de PPE gagnés dépend du type de folie que le joueur choisit. Pour cela, référez-vous à la description des folies qui suit ce chapitre.

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) : PP-15.

Le talent de séduction du personnage est réduit de **90%** si la personne à séduire connaît le défaut.

Impulsif (20) : PP-5.

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 membres du groupe.

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.

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.

Muet (25) :

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.

Naïf (25) :

Le personnage croit tout ce qu'on lui dit. Si l'affirmation est vraiment trop absurde, il a droit à un jet d'intelligence multiplié par 10 pour tenter de réaliser qu'on est en train de lui mentir.

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.

Pensif (10) :

Le personnage est toujours dans la lune. En cas de surprise sa rapidité sera divisé par deux et tous ses talents réduits de **20%** pour le premier tour de jeu.

Note: Ce défaut convient parfaitement à tous les joueurs, et ils sont nombreux, qui passent leur temps à faire autre chose, comme par exemple manger, discuter du dernier concert avec leur voisin de table ou tenter de mémoriser une règle de jeu.

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 **(INx5)%** pour ne pas s'enfuir immédiatement. Reportez-vous plus loin à la liste des phobies.

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 (20) :

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.

LISTE DES FOLIES

Catatonie (40) :

Un personnage catatonique est coupé du réel. Cette démence se caractérise par l'inertie totale du malade. Il se tient assis, le regard dans le vide et peut mourir de soif si on le laisse seul. Il peut être alimenté ou déplacé, mais s'il est continuellement dérangé par quelqu'un qui essaie de lui faire reprendre ses sens, il y a **5%** de chance par heure qu'il devienne subitement tueur psychopathe. Tous les talents sont à moins **100%** quand il est prostré.

Démence précoce (35) :

Le personnage affecté par cette démence se désintéresse de tout. Quel que soit la situation, il y a **30%** de chance qu'elle lui semble sans intérêt. Il se sent très las et a le sentiment de beaucoup s'ennuyer.

Dipsomanie (20) :

Cette folie frappe périodiquement (**20%** de chance par jour). Le personnage se met alors à absorber une grande quantité de boissons alcoolisées jusqu'à ce qu'il s'écroule. Quand le personnage revient à lui, la crise est terminée. Le personnage peut devenir violent si on l'empêche d'absorber sa dose d'alcool. Ce défaut ne rapporte que 10 Points si le personnage est déjà alcoolique.

Hébéphrénie (40) :

Un personnage atteint de cette forme de schizophrénie est complètement coupé du réel, il se parle à lui-même, marmonne et se conduit comme un enfant (**IN-4, marchandage-30%**). Mais il peut devenir enragé (**25%** de chance) si quelqu'un l'irrite. Après quoi il retourne à un stade catatonique, ou hébéphrénique (**50%** de chance pour chaque).

Kleptomanie (15) :

Le personnage atteint de ce mal ressent un besoin obsédant et incontrôlable de commettre des vols.

Maniaque (30) :

Cette folie frappe soudainement (10% de chance par jour) et violemment. Le personnage devient enragé, hystérique; il crie et frappe en tous sens et sa force augmente à raison d'un point par tour jusqu'à 10 (même pour une femme). Le personnage ne se souvient de rien après sa crise et ne veut pas croire qu'il est fou.

Maniaque dépressif (35) :

Cette psychose se manifeste par des accès de surexcitation (voir Maniaque), suivis de périodes de profonde mélancolie. Il y a beaucoup de chance (70%) que le personnage devienne maniaque s'il est provoqué et qu'il devienne mélancolique s'il est déçu ou frustré.

Menteur pathologique (20) :

Cette démente est évidente dès que l'on parle avec la personne atteinte, celle-ci ne peut s'empêcher de mentir. Lors d'une discussion importante, le malade ne s'empêchera pas de dire toutes sortes de mensonges énormes, tout en étant persuadé que ce qu'il dit est vrai. **Marchandage-100%** et **Séduction-60%**.

Mégalomanie (15) :

Un personnage mégalomane est persuadé qu'il est le meilleur à tous les points de vue, il prendra très mal qu'on contredise ou discute ses idées. Il cherchera toujours à prendre lui-même les décisions pour tout le groupe. **Marchandage-20%**.

Mélancolie (20) :

Les personnages mélancoliques ressentent une profonde lassitude et n'ont plus d'espoirs. Il y a environ 50% de chance qu'ils ignorent une situation donnée à cause de ce défaut. **Marchandage-20%**.

Monomanie (35) :

Cette folie se manifeste par une fixation sur un but, une cause ou un idéal qui semble profitable au personnage. Il ne pense qu'à cela, ne parle que de cela jusqu'à ce que ce projet s'accomplisse. Il cherchera à entraîner ses amis avec lui, et un refus de leur part pourra déclencher de violentes réactions (5% de chance). Une fois le but atteint, le personnage sera frappé de démente précoce jusqu'à ce qu'un nouveau projet germe dans son esprit. **Marchandage-20%** (+10% pour son projet).

Paranoïa (20) :

Un personnage atteint de paranoïa est persuadé "qu'on" en veut à sa vie, et ira très loin pour se défendre contre les "complots". Cette folie conduit presque toujours (90% de chance) à un comportement très violent. En conséquence, le personnage subit : **Marchandage-90%**.

Schizophrénie (40) :

Le personnage atteint d'une telle psychose aura des sentiments étranges, une façon de penser et une conduite paradoxale. Il est replié sur lui-même, complètement coupé du réel (-90% à tous les talents). Cette forme de démente peut frapper n'importe quand (30% de chance par jour) et pour une durée très variable (25% de chance que la crise s'arrête, jet à faire tous les deux jours).

Schizothymie (25) :

La schizothymie ou schizoïdie est une affectation qui prédispose à la schizophrénie (5% de chance par semaine pour que le personnage devienne schizophrène).

Suicidaire (40) :

Un personnage suicidaire ressent le besoin de se tuer. Il tente de se suicider dès qu'il est confronté à une situation dangereuse. Après une tentative ratée, il devient mélancolique. Si on l'empêche de se tuer il devient maniaque, puis mélancolique.

Tueur psychopathe (25) :

Un tel personnage ressent périodiquement (au moins une fois tous les deux jours) le besoin de tuer des êtres humains. En général il n'attaque pas les membres de sa tribu, ou ses amis, mais si l'un d'entre eux l'énervé, il peut avoir (20% de chance) un accès de folie et chercher à le tuer.

LISTE DES PHOBIES

Arachnophobie (5) : ✓

Peur des araignées. Ce défaut rapporte 10 points aux amateurs de "Légendes de la table ronde".

Acrophobie (10) :

Peur des hauteurs. Un tel personnage ne peut posséder le talentt "Escalade".

Agoraphobie (25) :

Peur des grands espaces.

Ailurophobie (5) :

Peur des chats.

Algophobie (30) :

Peur de la douleur.

Androphobie (20) :

Peur des hommes.

Astrophobie (10) : ✕

Peur des éclairs et des aurores boréales.

Autophobie (10) :

Peur de la solitude.

Bangophobie (30) :

Peur des armes à feu, et des détonations (Définition extraite du Petit Croc illustré).

Bathophobie (10) :

Peur des gouffres, grottes et autres cavernes souterraines.

Claustrophobie (15) :

Peur des endroits fermés. Un tel personnage ne peut choisir le talent spécial "Combat urbain".

Cynophobie (15) :

Peur des chiens et par extension de tous les canins: Loups, coyotes, chacals...

Démophobie (10) :

Peur de la foule. Dans BITUME, on considère que plus de 50 personnes constituent une foule.

Dromophobie (10) :

Peur de traverser une rue.

Florophobie (20) :

Peur des plantes. Un tel personnage ne peut choisir le talent spécial "Combat rural".

Génophobie (10) :

Peur du sexe et par extension des relations sexuelles.

Gynophobie (20) :

Peur des femmes.

Heptéphobie (20) :

Peur d'être touché par un autre être vivant.

Héliophobie (30) :

Peur du soleil.

Hémophobie (40) :

Peur du sang.

Hydrophobie (20) :

Peur de l'eau. Un personnage marqué par cette phobie ne peut choisir les talents de "Nage" et "Pêche".

Hypnophobie (25) :

Peur de dormir et de rêver. Un tel personnage ne peut récupérer des points de vie qu'à raison de un par semaine de repos.

Kronophobie (15) : ✕

Peur de vieillir.

Musophobie (5) :

Peur des souris. Option standard pour les éléphants.

Mysophobie (20) :

Peur de la contamination.

Néophobie (10) :

Peur des choses nouvelles.

Nyctophobie (20) :

Peur de la nuit. Un tel personnage ne peut choisir le talent "Combat nocturne".

Ophidiophobie (5) : ✕

Peur des serpents.

Photophobie (35) :

Peur de la lumière.

Sitophobie (25) :

Peur de manger. Le personnage ne peut être boulimique.

Thanophobie (20) :

Peur de mourir.

Toxicophobie (20) :

Peur d'être empoisonné.

Vroumophobie (40) :

Peur des véhicules à moteur. (Définition extraite du Petit Croc illustré par l'exemple, seconde édition).

Xénophobie (5) :

Peur des étrangers.

Zoophobie (20) :

Peur des animaux (rapporte seulement 10 si le personnage a déjà "aversion envers les animaux").

EQUIPEMENT

Dans BITUME, la monnaie n'existe plus. Tout le commerce se fait par troc. Le prix des matériels permet juste d'évaluer la valeur des marchandises. Il est conseillé au maître de jeu de ne jamais employer de termes relatifs à l'argent. Les joueurs découvriront seuls ce qui a de la valeur et ce qui n'en a pas.

A sa création, un personnage est équipé des pieds à la tête et ce, sans supplément de prix. Suivant sa tribu d'origine, il peut choisir différents objets et armes, en suivant néanmoins certaines restrictions, qui seront clairement indiquées en temps utile.

Passons maintenant au descriptif de tout ce charmant matériel qui fait de BITUME un jeu si charmant et pacifique...

LE MATOS A VIANDER

Tout ce qui sert à malmener, mutiler, blesser, empaler, couper, casser, broyer, éclater, détruire, disloquer, exploser, perforer, souffler, éventrer... Bref, tout ce qui sert à faire mâle !

(Non c'est pas une faute... c'est un jeu de mot...)

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+2	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	100	1
Filet	+10%	—	01/02	1/3	1000	500	2
Fléchette	+10%	D6-2	03/06	3	50	100	1
Grappin	-10%	D6+2	05/10	1/2	3000	700	2
Grenade défensive	+10%	6D6E10	20/30	1	500	600	1
Grenade fumigène	+10%	—	25/35	1	200	350	1
Grenade incendiaire	+10%	5D6E2	20/30	1	400	950	1
Grenade lacrymogène	+10%	—	25/35	1	200	400	1
Grenade offensive	+10%	4D6E2	20/30	1	400	500	1
Hachette	+00%	D6	04/08	1	2000	300	1
Javeline	+10%	D6+1	25/50	1	900	250	1
Poignard	+05%	D6	07/15	2	400	250	1
Shuriken	+10%	D6-1	05/10	3	75	250	1
Trident	-05%	D6+2	02/04	1	4000	450	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%.

Grappin : Cette arme peut être utilisée comme arme de lancer normale et est attachée à un câble. Le lanceur peut ainsi tenter de faire chuter sa victime (ou dans le cas d'un véhicule, arracher un morceau). Il doit réussir un jet de résistance assorti des malus suivants: -5% par point de force de la victime.

-10% par espace contenu dans le véhicule.

Si le jet est réussi, la victime se rapproche de deux mètres par tour, tout en subissant 1D6 points de dommages supplémentaires à la partie touchée.

Dans le cas d'un véhicule, il y a 50% de chance que la partie touchée soit fixée

DE JEU

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.

solidement, dans le cas contraire, la partie est arrachée (à l'appréciation du maître de jeu).

Si le jet de résistance est raté, ou si la partie touchée est fixée solidement, le lanceur doit lâcher le grappin.

Grenade défensive : Cette grenade cause 6D6 de dommages explosifs à toute créature dans un rayon de 10 mètres. Il faut donc que le lanceur soit caché pour pouvoir utiliser efficacement une telle arme.

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 incendiaire : Cette grenade cause 5D6 de dommages explosifs à toute créature dans un rayon de 2 mètres. De plus, toute partie touchée continue à brûler pendant 1D6 tours, causant un point de dommage supplémentaire par tour.

Grenade lacrymogène : Toute personne se trouvant dans la zone d'effet de cette grenade (5 mètres de rayon) doit réussir à chaque tour un jet de résistance à moins 30% pour éviter de pleurer et de tousser, subissant ainsi un malus de 50% à tous ses talents pour (20-EN) tours. La zone d'effet reste active pendant 20+1D6 tours.

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

Arme 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
Epée courte	+05%	D6	1500	250	1
Epieu	+05%	D6+2	3500	400	2
Fléau	-10%	D6+3	4500	300	2
Fleuret	+10%	D6	500	400	1
Fouet	+00%	D6-2	1100	90	1
Fourche	-00%	D6+1	3500	350	2
Garrot	+05%	D6-3	20	70	2
Glaive	+00%	D6+1	1500	250	1-2
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	+05%	D6-1	800	200	1
Nunchaku	-05%	D6	1000	300	1
Poignard	+05%	D6	400	250	1
Poing américain	—	—	500	180	1
Sabre	-05%	D6+1	2500	350	1
Trident	+00%	D6+2	4000	450	1-2
Tronçonneuse	-05%	2D6+1	6000	3000	2

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 n'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%.

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).

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

Nunchaku : Un personnage qui possède le talent de spécialisation en nunchaku peut en utiliser deux à la fois (et donc frapper deux fois par tour).

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 à distance

Nom	Pr.	Portées	CDF	Dom.	M.	Po.	Pr.	Ma.
Arbalète	+10%	50/100	1/3	D6+2	1	2500	800	2
Arbalète à main	+05%	15/30	1/2	D6+1	1	900	400	1-2
Arbalète à répétition	+00%	25/50	1	D6+1	5	4000	2000	2
Arbalète fixe	+05%	05/10	1/2	D6+1	1	800	500	0
Arc	+00%	50/100	1/2	D6+2	1	1500	600	2
Bazooka	+00%	50/100	1/4	5D6E5	1	10000	15000	2
Canon scié	-05%	05/10	2	4D6E2	2	2500	7800	2
Carabine	+10%	400/800	2	D6+2	15	2800	9000	2
Fronde	-05%	20/40	1	D6+1	1	150	100	1
Fusil	+10%	200/400	1	D6+2	6	3200	7000	2
Fusil à pompe	+05%	20/40	1	2D6	10	5000	9000	2
Fusil à poudre	-10%	10/20	1/5	D6+1	1	5000	2000	2
Fusil de chasse	+05%	40/80	2	2D6	2	2700	8000	2
Fusil harpon	-05%	05/10	1/3	D6+2	1	2000	1000	2
Fusil de HP	+15%	500/1000	2	D6+3	20	4000	20000	2
Fusil mitrailleur	+00%	200/400	1	D6+2R	30	6000	13000	2
Lance-flammes	+05%	10/20	1	5D6E3	5	18000	18000	1
Lance-grenades	-10%	50/100	1/2	—	1	3000	11000	2
Lance-pierre	+05%	10/20	1/2	D6+1	1	250	200	2
Pistolet	+00%	20/40	2	D6+2	10	1100	2500	1-2
Pistolet à poudre	-05%	05/10	1/3	D6	1	1500	600	1-2
Pistolet mitrailleur	-05%	50/100	1	D6+1R	30	2100	11000	1-2
Revolver	+00%	20/40	1	D6+2	6	900	2000	1-2
Tube lance-dards	+00%	05/10	1/2	D6	1	400	450	0

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.

Les caractéristiques du fusil-harpon ne changent pas s'il est utilisé sous l'eau, par contre, tout autre arme qui tire dans l'eau ou de sous l'eau subit un malus de 20% au toucher, -2 au dommages et les portées sont divisées par quatre.

Le fusil de haute-précision est équipé d'une béquille bipode intégrée qui permet de bénéficier du bonus "support fixe" plus facilement, et d'un viseur infra-rouge. Un personnage peut être "maître d'arme au fusil de HP" et peut donc toucher un endroit précis avec les malus normaux (voir ce talent spécial).

Le lance-grenades permet d'envoyer n'importe quel type de grenade à une distance plus grande. Il existe aussi un lance-grenades qui s'adapte au fusil mitrailleur. Il coûte 2000 et pèse 500, mais on doit, bien évidemment posséder un fusil mitrailleur (pas obligatoirement chargé). Note: Le lance-grenades utilise en plus de la grenade, une cartouche qui sert de propulseur et ne peut servir à rien d'autre.

Les deux armes à poudre ont des problèmes de cartouches sur tout jet de toucher se terminant pas 9 ou 0 (au lieu de 0 normalement).

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.



ARMES DE SOUTIEN

Nom	Pr.	Portées	CDF	Dom.	M.	Prix	Hom.
Catapulte	-10%	100/200	1/10	4D6	1	30000	4
Mortier	+10%	200/400	1/2	7D6E2	1	50000	2
Obusier	+00%	1000/2000	1/6	14D6E4	1	100000	6

Pr : Ajustement au jet de "tir indirect" du personnage qui dirige la pièce.

Portées : La distance minimale de tir est égale à la portée courte divisée par deux.

Hom : Minimum de personnes nécessaire à l'utilisation de l'arme, l'un d'eux doit posséder le talent de Tir Indirect.

L'obusier et le mortier causent des dommages explosifs.

Tous les malus au toucher des armes de tir sont doublés pour les armes indirectes. Les bonus restent les mêmes.

Rayon: Rayon (exprimé en mètre) dans lequel l'explosif inflige des dommages. Valeur donnée pour 100 grammes.

Dommages: Nombre de points de dommages "explosifs" (bien sûr!) pour 100 grammes et pour le rayon d'explosion.

Prix : En francs pour 100 grammes.

Pose : Modification au jet de démolition pour la pose de l'explosif.

Transport : Modification au jet de démolition pour le transport de l'explosif.

EXPLOSIFS

Nom	Rayon	Dommages	Prix	Pose	Transport
Poudre noire	2	D6	1000	+10%	-10%
Dynamite	5	D6+2	3000	+20%	-10%
Nitroglycérine	7	3D6	6000	+30%	-30%
TNT	4	2D6	1500	-10%	+20%
Plastic	5	2D6+2	2000	-10%	+20%

La poudre noire explose grâce à une flamme vive.

La dynamite explose grâce à une flamme vive, ou un détonateur.

La nitroglycérine explose au moindre choc.

Le TNT et le plastic explosent grâce à un détonateur.

Un jet de "transport" est nécessaire chaque fois que le type d'explosif transporté peut exploser. Un jet raté implique l'explosion immédiate de tout l'explosif que porte le personnage.

Un jet de "pose" est nécessaire chaque fois que le personnage souhaite utiliser de l'explosif. Un jet raté implique un problème. Il suffit alors de consulter la table ci-contre :

D6 Effets

- 1 L'explosif est inutilisable
- 2-3 Tout le montage est à refaire. Le fil bleu sur le bouton bleu, le fil rouge sur le bouton rouge.
- 4 L'explosion se produit 1D6 tours trop tôt
- 5 L'explosion se produit 2D6 tours trop tard
- 6 Le dispositif explose pendant le montage



PRIX ET POIDS DES MUNITIONS

Type	Poids	Prix
Lance-pierre, Fronde, Tube lance-dards	10	5
Arc, Arbalète (tous types)	20	5
Arme à poudre	5	5
Pistolet, Revolver, Fusil, Carabine	5	15
Fusil à pompe	5	15
Fusil de chasse, Canon scié,	10	40
Fusil mitrailleur, Pistolet mitrailleur	10	30
Fusil Harpon	40	10
Fusil de HP, cartouche de Lance-Grenades	5	40
Bazooka	3000	1000
Lance-flammes	2000	1500

ACCESSOIRES

Nom	Poids	Prix
Boîte de conserve	200	50
Bombe de peinture	200	100
Boussole	50	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	50	150
Miroir	50	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	1000	200
Sac à dos	1500	500
Sac de couchage	2000	900
Trousse de maquillage	300	300
Trousse de soins	1000	4000
Viseur	200	2000
Viseur infra-rouge	300	6000

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

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

Sac à dos : Il peut contenir 3 kilos 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.

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

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

VETEMENTS 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

Si un personnage est vêtu de plusieurs "couches" de vêtements, la protection obtenue est égale au total de toutes les protections, mais avec un maximum de 4 points.



ME **DE** **JEU** **DE** **ARME**

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

Si les joueurs ne veulent pas créer entièrement leurs vêtements, ils peuvent consulter la table ci-contre. 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	Protection	Parade	Poids	Prix	Mains
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.

CREATION D'ARMES

Ce système est destiné aux joueurs et aux maîtres de jeu en quête de nouvelles armes. Il ne doit pas servir aux joueurs avides de "bonnes armes bien destroy" ou autres Rambomaniacs grobillesques. En effet il ne fonctionne pas pour toutes les armes et les utilisateurs de ce système devront réfléchir sur les modifications possibles d'une arme existante en tenant bien compte des performances du matériel actuel.

Chaque paramètre qui définit une arme peut être modifié dans les limites indiquées ci-dessous. La plupart des modifications feront varier le prix et le poids de l'arme. On notera donc que PR+20 veut dire "prix de base plus 20%" ou que PO-15 veut dire "poids de base moins 15%". Ce pourcentage sera calculé selon le prix d'origine de l'arme et pas celui déjà modifié par les changements précédents. Dans le cas d'une arme de véhicule on considère les modifications au poids comme affectant les espaces pris par l'arme dans celui-ci.

LA PRECISION

On peut modifier la précision d'une arme de 10% maximum (en plus ou en moins), sans dépasser +10% ou -10%.

Modification de la précision

	Prix	Poids
+10%	+25	+15
+5%	+10	+10
-5%	-5	-5
-10%	-15	-10

Exemple: Un revolver ayant une précision de +10% pèsera 1035 grammes et coûtera 2500 Francs. Un lance-pierre ayant une précision de -5% (le minimum possible) pèsera 238 grammes et coûtera 190 Francs.

LES DOMMAGES

On doit d'abord déterminer les dommages maximums possibles avec l'arme à modifier. On calcule ensuite le bonus ou le malus que l'on souhaite lui appliquer et on définit finalement le type de dé(s) et les éventuelles modifications.

Dommages	Prix	Poids
+25%	+60	+50
+10%	+20	+15
-10%	-15	-10
-25%	-40	-20

Exemple: Un lance-flammes cause 5D6 de dommages (maximum 30). On souhaite augmenter de 25% les dommages. Il pèsera 27000 et coûtera 28800. Les nouveaux dommages du lance-flammes donnent 38 points (soit 6D6+2).

LA CADENCE DE FEU

Une arme peut avoir une CDF comprise entre 1/5 et 2. On considère que toutes les armes de corps à corps ont une CDF égale à 1. Si les munitions sont égales à 1, cette valeur représente le temps de recharge. On peut modifier cette valeur d'un maximum de 2 "pas". Exemple: il y a deux pas entre 1/5 et 1/3 ou entre 1/2 et 2.

Nbre de pas	Prix	Poids
+2	+60	+25
+1	+25	+15
-1	-15	-10
-2	-25	-15

LA PORTEE

On peut augmenter ou réduire la portée d'une arme de tir ou de lancer de 10 ou 25% (seulement 10% d'augmentation possible pour une arme de lancer).

Portée	Prix
+25%	+30
+10%	+15
-10%	-10
-25%	-15

LE POIDS

Si les modifications ont augmenté le poids au delà d'une limite acceptable ou si une économie est envisageable en augmentant le poids il peut être modifié comme suit.

Poids	Prix
+25%	-20
+10%	-10
-10%	+20
-25%	+60

NOTE: C'est la seule modification qui prend en compte le poids final de l'arme après toutes les autres modifications.

LES MUNITIONS

A partir du moment où les munitions sont supérieures à 1, le nombre de munitions peut être augmenté sans réelle limite. Pour passer de 1 munition à deux ou plus, il faut tenir compte de la logique. Il est en effet plausible de créer un bazooka à plusieurs coups mais pas une fronde !!!

Augmenter le nombre de munitions: PR+20, PO+10

Par munitions supplémentaire: PR+2.5, PO+1.25

Réduire les munitions: PR-10, PO-5

Par munitions en moins: PR-1.25, PO-1.25

NOTE: Pour qu'une arme tire en rafales il faut que les munitions soient un multiple de 10 et que les modifications suivantes soient respectées.

Tir en rafales: PR+100, PO+60

Tir normal (pour une arme qui tirait en rafales): PR-40, PO-50

LE NOMBRE DE MAINS

Cette caractéristique est la plus difficile à modifier. On doit d'abord définir s'il est possible de modifier cette valeur. Une arme de 5000 grammes ou plus doit être "2".

Nbe de mains avant modifs	Nbe de mains après modifs.	Prix
1	2	-15
1	1.2	+10
1.2	1	-5
1.2	2	-10
2	1.2	+20
2	1	+30

NOTE: Il est possible de fixer une arme sur le bras (noté 0). Le poids maximum est de 1000 grammes. Le coût est modifié comme suit.

Nbe de mains avant modifs	Nbe de mains après modifs	Prix
1	0	+20
1.2	0	+15
2	0	+40

ARMES COMBINEES

On peut combiner deux ou plusieurs armes ensemble. Le prix et le poids sont alors additionnés et modifiés comme suit.

Armes combinées : PR+25, PO+15

DEFAUTS

Chaque arme peut être dotée de défauts qui réduisent son prix et/ou son poids.

Fragilité: Toutes les armes à feu ont un "seuil de fragilité" (SF) de 0. De plus, certaines armes ont un SF de 9/0. Il est cependant possible d'augmenter le SF d'une arme. Ceci est aussi valable pour une arme de contact ou de lancer bien qu'elle n'ait pas de SF de base.

La table de "problèmes" est modifiée selon le type d'armes:

D10	Contact/Lancer	A distance
1-5	Arme détruite, pas de dommages.	Le coup ne part pas.
6-9	Idem ci-dessus.	Arme enrayée.
10	L'arme touche le personnage qui s'en sert.	Le coup part mal et touche le tireur.

SF	Prix	Poids
SF+1	-15	-10
SF+2	-30	-20
SF+3	-40	-30

SYST

Danger : Si l'arme possède un SF non-nul, on peut augmenter le danger en cas de jet sur la table ci-dessus.

Modif au dé en cas de jet sur la table de "problèmes"

	Prix	Poids	Cas spécial
+1	-10	-5	x2 si le SF est supérieur ou égal à 3
+2	-20	-10	x2 si le SF est supérieur ou égal à 3
+5	-50	-30	x1.5 si le SF est supérieur ou égal à 3

Recul : Si l'arme a un CDF supérieur à 1, le deuxième tir est assorti d'un malus de 25%. PR-15 et PO-15.

Difficulté d'utilisation : L'arme est particulièrement complexe, le personnage doit réussir un jet de mécanique avant chaque utilisation. Si le jet est raté, le personnage ne peut l'utiliser pendant un tour (il peut réessayer au tour suivant). PR-10 et PO-15.

Recul (pour les véhicules) : L'arme est tellement puissante ou mal conçue, que chaque fois qu'elle est utilisée pendant que le véhicule roule, le conducteur doit réussir un jet de conduite à -ESPx10% (ESP: espaces pris par l'arme). PR-25 et PO-10.

Deux personnes : L'arme est difficile à utiliser et doit l'être par deux personnes. S'il n'y en a qu'une, le tireur subit un malus de 90% au toucher. PR-25 et PO-10.

AVANTAGES

Chaque arme peut être dotée d'avantages qui permettent une utilisation plus aisée ou plus efficace. Le prix et le poids étant presque toujours majorés.

Bipied: L'arme possède un bipied intégré et pliant qui permet d'obtenir plus facilement le bonus "support fixe". PR+10 et PO+5.

Viseur: L'arme possède un viseur intégré qui s'utilise comme celui des règles du jeu. PR+2000 Francs et PO+200 grammes.

Viseur I.R.: L'arme possède un viseur infra-rouge qui s'utilise comme celui des règles du jeu. PR+6000 Francs et PR+300 grammes.

Sangle: L'arme est attachée au personnage par une sangle solide. Il ne peut la perdre en courant ou en étant blessé au bras (quand les dommages dans un bras dépassent le SE). PR+200 Francs et PO+50 grammes.

Silencieux: L'arme ne fait pas de bruit quand elle est utilisée. PR+15 et PO+5.

Démontable: L'arme peut être démontée en plusieurs morceaux pour être cachée ou transportée plus facilement. Quand elle est démontée, on considère qu'elle pèse 25% de moins (le poids dans BITUME représente aussi l'encombrement des objets). L'arme peut être démontée/remontée en 20-IN minutes. PR+50 et PO+5.

Fiable: L'arme (à feu ou à poudre) est très bien construite, elle ne risque pas d'avoir des problèmes (SF nul). PR+25 et PO+5.

Anti-armure: L'arme ne compte que 2/3 de l'armure rencontrée. Exemple: 12 points d'armure comptent comme 8). PR+25 et PO+5.

Anti-personnel: L'arme cause 25% de dommages en plus mais compte l'armure rencontrée comme 1.5 fois supérieure (10 points d'armure comptent comme 15). Les dommages ne sont pas majorés contre les véhicules et bâtiments. PR+15.

Dispersant: Seulement pour une arme "explosive": Les dommages sont séparés en 1D6+2 éclats. PR+5.

Concentré: Seulement pour une arme "explosive": Les dommages sont séparés en 1D6-2 (min. 1) éclats. PR+15 et PO+10.

Super-explosif: Seulement pour une arme "explosive": L'aire d'effet est doublée. PR+25 et PO+15.

CONSTRUCTION DES ARMES

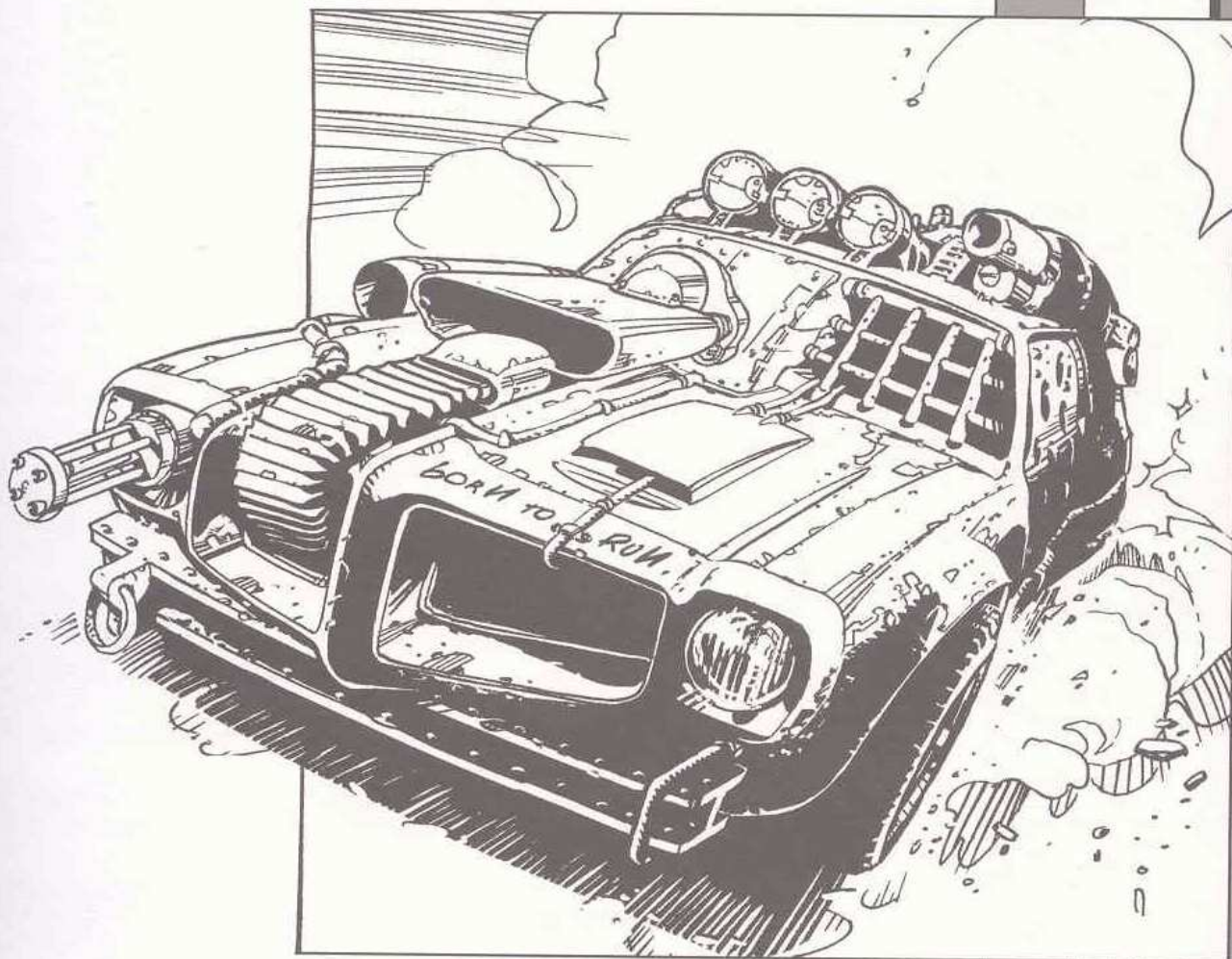
Après avoir créé l'arme idéale vous souhaitez bien sûr l'acquérir. Lors de la création du personnage, il peut être équipé d'une telle arme mais par la suite il devra la construire ou en proposer les plans à un mécanicien de génie. Un jet de "manufacture d'armes" devra être réussi en tenant compte des indications données ci-dessous.

Modificateur: Ajustement au jet de manufacture d'armes.

Temps: temps passé (en semaines) pour construire l'arme. Si le personnage double la durée il reçoit un bonus de 25%.

NOTE: Le maître de jeu doit modifier le pourcentage si l'arme est logique et si le personnage possède le matériel nécessaire.

Prix de l'arme	Modificateur	Temps
1-500	+25%	1
501-1500	+00%	2
1501-4000	-25%	4
4001-8000	-50%	8
8001-15000	-75%	16
15001 et plus	-100%	32



Vitesse : vitesse de base.

Espaces : nombre d'espaces.

Prix : prix en Francs. Ce prix ne correspond pas à la valeur réelle du véhicule en question, mais est bien sûr fonction de sa rareté et de toutes ces sortes de choses...

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.

LES VEHICULES

Chaque véhicule est composé d'un châssis qui comprend le siège du conducteur, le moteur, les roues et les accessoires les plus utiles (levier de changement de vitesses, accélérateur, freins 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%
Buggy	130	13	65000	12/4	+00%
Camion	100	50	6000000	15/10	-15%
Char	40	20	2000000	50/2	-20%
Chassis chenillé	50	30	10000000	50/2	-20%
Dragster	200	10	400000	4.8/4	-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 agricole	80	12	200000	12.20/4	-20%
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%
Véломoteur	50	2	5000	4/2	+20%
Voiture de sport	160	12	65000	10/4	+10%
Voiture normale	130	16	70000	9/4	+00%

Buggy : il est considéré comme ayant déjà deux suspensions de cross et des pneus du même type, (les bonus hors-routes ne sont pas inclus dans la Man. de base).

Char : il a une vitesse maximale d'au moins 20kph. On considère qu'il possède déjà 5 armures.

Chassis chenillé : il a une vitesse maximale d'au moins 10kph.

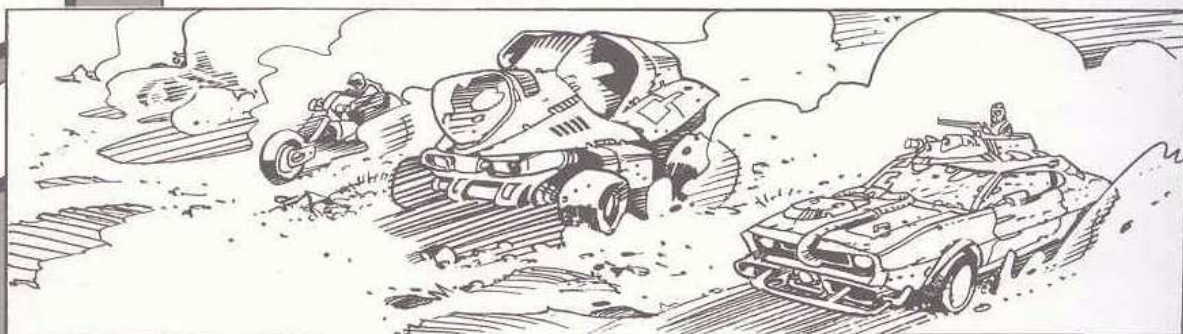
Dragster : il est équipé de deux petites roues à l'avant (2 points de vie) mais qui ne prennent pas de dommages lors des accélérations/freinages. Les roues arrières sont considérées comme étant "de course". L'accélération de base d'un dragster est 35kph.

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 agricole : il a une vitesse maximale d'au moins 30kph. Les roues avant ont 8 points de vie et les roues arrière 15.

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.



LE MATOS A VIANDER II, LE RETOUR : Et maintenant il roule !

NOM	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Pr.
Baliste	-05%	2D6+3	200/400	1	6	1/3	20000
Canon à boulets	-10%	3D6	50/100	1	8	1/10	10000
Canon de char	+05%	12D6E4	2000/4000	10	20	1/3	100000
Canon anti-char	+10%	7D6E2	1400/2800	10	15	1/4	50000
Canon à tir rapide	-05%	3D6E1	1000/2000	20	12	1	40000
Lance-flammes	+10%	6D6E4	20/40	5	8	1	30000
Lance-grenades	-10%		50/100	10	3	1/2	15000
Lance-harpon	+00%	2D6	100/200	1	4	1/3	15000
Lance-harpon 2	-05%	2D6	10/20	1	4	1/4	15000
Mitrailleuse légère	-05%	D6+2R	300/600	100	2	1	13000
Mitrailleuse normale	+00%	D6+3R	500/1000	100	4	1	19000
Mitrailleuse lourde	+05%	2D6+2R	1000/2000	100	6	1	25000
Tubes lance-dards	-05%	D6R	50/100	50	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.

Canon à boulet : il a des problèmes de munitions sur tout jet se terminant pas 9 ou 0 (au lieu de 0 normalement).

Canon de char : il cause des dommages explosifs.

Lance-grenade : Ce modèle pour véhicules fonctionne de la même façon que celui en forme de fusil, à ceci près qu'il contient 10 grenades.

Lance-harpon 2 : Ce modèle avec cordage s'utilise de la même façon que le grappin, mais on considère qu'il possède une résistance de 50 + 10 par espace utilisé dans le véhicule porteur de l'arme.

Les dommages des 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.

Prix des munitions par type d'armes de véhicules

Arme	Prix
Baliste	100
Canon à boulets	50
Canon anti-char	1000
Canon à tir rapide	750
Canon de char	2000
Lance-harpon	50
Mitrailleuse légère	35
Mitrailleuse normale	50
Mitrailleuse lourde	75
Tubes lance-dards	20

DISPOSITION DES ARMES DE VEHICULES

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.

ARMES DEFENSIVES

Nom	TA	Prix	M.	Rech.
Lanceur de fumée	2	2000	1	200
Lanceur d'huile	1	2500	2	50
Lanceur de clous	1	1000	4	100

Ces accessoires sont considérés comme des armes de véhicules. Ils s'utilisent de la même manière mais ne nécessitent pas de jet de toucher.

Ch: Nombre d'utilisation de l'arme avant d'avoir à la recharger.

Rech: Prix d'une recharge de l'arme.

Clous: Chaque charge dépose des clous sur une surface de 2 mètres sur 2. Tout véhicule qui passe sur les clous subit 2D6 points de dommages à chaque roue.

Fumée: Chaque charge crée un nuage de fumée de 3x3x10 mètres. Tout véhicule qui passe dans le nuage doit réussir un jet de Conduite pour éviter de dérapier. Le maître de jeu ne doit pas oublier les effets de la fumée sur le tir et le lancer (c'est-à-dire 50% de malus).

Huile: Chaque charge crée une flaque de 2 mètres sur 6. Tout véhicule qui roule sur l'huile doit réussir un jet de Conduite à moins 50% pour éviter un dérapage.

Un véhicule qui souhaite éviter un des obstacles cités ci-dessus doit réussir un jet de Conduite à moins 50%.

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
Injecteur	5000	2
Montage en anneau	1000	3
Montage sur pivot	500	1
Pare-chocs de combat	3000	2
Phares	1000	1
Pneus de course	1000	0
Pneus de course SP	3000	0
Pneus de cross	1500	0
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
Suspension de cross	7500	2
Tourelle	2000	5
Turbocompresseur	10000	5

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

Pr. : Prix en Francs.

LES ACCESSOIRES DE VEHICULES

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. Deux freinages accentués peuvent être installés 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 (la fusée est détruite après utilisation)

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).

Le prix des pneus est à multiplier par le nombre de pneus.

Les points de vie des pneus de course varient en fonction des dégâts infligés par des armes ou par des accélérations/freinages. Ils sont divisés par deux dans le cas des dommages occasionnés par des armes, et multipliés par deux dans le cas des accélérations/freinages. Exemple: Un pneu de course de moto possède 6 points de vie de base. Il en possède 3 contre les armes et 12 contre les accélérations/freinages.

Les pneus de course "spécial pluie" ont les mêmes caractéristiques que les pneus de course normaux, mais annulent en plus les malus aux jets de conduite dus à la pluie.

Les pneus de cross ont 1.5 fois plus de points de vie et augmentent la manoeuvrabilité du véhicule de 10% hors des routes.

Conduite hors-route: En plus de tous les problèmes qui peuvent être inventés par le maître de jeu, toute jet de conduite est assorti d'un malus de 50%.

On ne peut pas cumuler l'effet d'un Turbocompresseur et d'un Injecteur. Faut pas rêver non plus.

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

Injecteur: il s'utilise à peu près de la même façon que le turbo, mais ne pompe pas de carburant sur le réservoir principal. Il utilise deux litres d'oxygène par tour (la bonbonne en contient 4). Il ne compte pas comme supplément au moteur. L'accélération apportée par cet appareil est de 40kph par tour. Il s'utilise à tout moments.

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.

Suspension de cross : elle offre les mêmes avantages que les suspensions normales, mais le bonus n'est valable qu'en dehors des routes. Note: Les bonus dus à une suspension normale ne sont pas utilisables hors des routes. Il ne peut y avoir les deux types de suspensions sur le même véhicule, et bien sûr pas plus de deux fois la même.

Synchronisation d'armes : Ce système ingénieux permet de pouvoir utiliser en même temps deux armes (ou plus) identiques placées sur le même côté et de la même façon sur un véhicule. On exécute deux jets de toucher, et on résout séparément les deux attaques, bien qu'elles soient considérées comme simultanées. Après installation, la synchronisation n'est pas une option, c'est-à-dire que si deux armes sont reliées, elles doivent être utilisées ensemble.

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.

Turbocompresseur : Ce supplément au moteur augmente l'accélération du véhicule de 50 kph. Toute utilisation du turbo consomme 5 litres d'essence: Pour toutes les autres applications, le turbo se comporte comme un supplément au moteur normal. Il ne peut s'utiliser qu'une fois le véhicule roulant à une vitesse supérieure à 75 kph.





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 multiple de 5 inférieur. Un résultat inférieur à 5 est compté comme 5.

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 multiple de 5 inférieur. Un résultat inférieur à 100 est compté comme 100.

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

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

Points de vie du véhicule

Le véhicule peut encaisser des dommages au même titre que les personnages.

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	10
Lance-harpon	10
Lance grenade	10
Canon à boulet	30
Canon de char	40
Canon anti-char	25
Canon à tir rapide	20

Moteur/réservoir : 25% de chance que le moteur soit touché, sinon c'est le réservoir.

Cargo/réservoir : 50% de chance que le cargo soit touché, sinon c'est le réservoir.

Voir "côté" : jeter le dé dans la table "côté".

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.

D10 MOTO

AUTRE VEHICULE

DOMMAGES RECUS A L'AVANT

1	Roue avant	Passager(s)
2	Roue avant	Arme(s) avant
3	Roue avant	Roue gauche
4	Arme(s) avant	Roue droite
5	Arme(s) avant	Moteur
6	Arme(s) avant	Moteur
7	Conducteur	Moteur
8	Conducteur	Conducteur
9	Moteur/Réservoir	Arme(s) sur anneau
10	Moteur/Réservoir	Tireur sur anneau

DOMMAGES RECUS SUR LE COTE

1	Passager(s)	Passager avant
2	Conducteur	Conducteur
3	Passager(s)	Cargo/Réservoir
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

D10 MOTO

AUTRE VEHICULE

DOMMAGES RECUS A L'ARRIERE

1	Roue arrière	Passager(s)
2	Roue arrière	Passager(s)
3	Roue arrière	Conducteur
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"

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. Lors d'une collision, elle est considérée comme ayant 10 fois moins de points de vie.

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 déraiper.

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

LE 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 1kph 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
251-350	50
351-450	150
451-550	250
551-700	350
701 et +	450

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 résout 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 maximum 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 maximum 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 maximum plus 50kph.

Tous les tours où un véhicule dépasse sa vitesse maximale, son moteur encaisse un point de dommage par tranche de 10kph 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.
01-30	-	-
31-40	D6-2	-
41-50	D6	-
51-60	2D6-2	+00%
61-90	2D6	D6 -10%
91+	2D6+2	D6+2 -20%

Chaque véhicule peut freiner au début de chaque tour d'un maximum de 100kph.

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 kph 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 problèmes (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	+00% (arme fixe)

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.

Élément modificateur	Modif. au jet
Pluie, cendre, sable	-40%
Nuit	-20%

Vitesse du véhicule au début du tour:

01-10	+80%
11-30	+50%
31-60	+30
61-75	+00%
76-100	-30%
101-150	-40%
151-200	-50%
201-250	-60%

Si le jet est raté, la manœuvre 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 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 kph 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.

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)	Type de (B)							
	1	2/14	15/18	19/24	25/35	36/80	81/128	XX/XX
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	2	0

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) :

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

Vitesse de collision multiplicateur

00-30	0,25
31-60	0,5
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 roue	1	2
Pare-chocs de combat	0,5	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.

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) s'encastre 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).

NEUTRAL SYSTEMS

LE 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.

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.
- Les Tirs, Lancers et Coups sont résolus par ordre d'initiative. L'ordre habituel sera tout de même Tir, Lancer, Coups.

Chaque personnage doit choisir entre :

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

Décomposition d'un tour de combat :

Pour connaître son initiative, chaque combattant prend sa caractéristique de rapidité (éventuellement doublée par le talent spécial "Tir rapide" et ajoute un bonus dépendant de l'arme:

- +0 pour une arme de contact
- +5 pour une arme de jet
- +10 pour une arme de tir

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 qui suivent sont toutes cumulables.

Elements modificateurs

Ajust.

Situation du tireur:

- à plat ventre +05%
- mobile (à pied) -10%
- mobile (dans un véhicule) -05%
- conducteur d'un véhicule -15%
- arme fixe -05%
- arme sur pivot +10%
- arme sur anneau ou tourelle +15%
- corps à corps -30%

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 5m +20%
- jusqu'à distance utile +00%
- jusqu'à distance max. -25%

Arme:

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

Conditions extérieures:

- pluie, orage, grêle -05%
- cendre, sable -40%
- nuit -25%
- noir total -50%
- précision +XX%

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) +05%
- mobile (dans un véhicule) -10%
- conducteur d'un véhicule -30%
- corps à corps -80%

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. -25%

Conditions extérieures:

- pluie, orage, grêle -05%
- cendre, sable -40%
- nuit -25%
- noir total -50%
- précision +XX%

XX : Le Bonus de Précision dépend de l'arme utilisée.

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.

Corps à corps : Le tireur est en combat au contact direct de son adversaire. C'est en principe à ce moment-là que les deux adversaires roulent dans la boue sous les applaudissements de la foule en délire... Le tireur regrette souvent de ne pas avoir tiré au tour précédent car il risque de perdre sinon la face, du moins les dents.

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.

Éléments modificateurs Ajust.

Situation de l'attaquant:

- à plat ventre -50%
- à genoux -25%

Situation du défenseur:

- à plat ventre +30%
- à genoux +20%
- de dos +40%
- de côté +10%
- surpris +20%
- totalement immobile +50%

Conditions extérieures:

- nuit -15%
- noir total -30%

Arme:

- Précision +XX%
- tenue à deux mains +10%

Localisation des dommages

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.

Formule de calcul des dommages

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

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'Inconscience, 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 du corps comprise entre 3 et 8 (jambe) reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI 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 SI du personnage, celui-ci chute et doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) minutes. Bonne nouvelle, une hémorragie se déclenche et le personnage s'évanouit. Au réveil le personnage ne peut plus marcher (et pour cause : la partie est ou doit être amputée).

Si la partie 9 reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, il doit réussir un jet de Résistance à moins 50% si c'est un homme, à moins 10% si c'est une femme pour ne pas s'évanouir pendant (20-EN) minutes.

Si la partie 9 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci meurt si c'est un homme, ou s'évanouit pendant (20-EN) minutes plus hémorragie si c'est une femme.

Si les parties 10 ou 11 reçoivent un nombre de points de dommages supérieur ou égal au SI du personnage, il doit réussir un jet de Résistance avec un malus de 30% pour ne pas mourir. Si le jet est réussi, une hémorragie se déclenche et il s'évanouit pour (11-EN) minutes. La mort n'était donc que partie remise...

Si les parties 10 ou 11 reçoivent un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci meurt.

Si la partie 12 reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, celui-ci doit réussir un jet de Résistance à moins 80% pour ne pas mourir, auquel cas il s'évanouit pour (11-EN) tours et une hémorragie se déclenche.

Si la partie 12 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci meurt.

Si une partie comprise entre 13 et 18 reçoit un nombre de points de dommages au moins égal au SI du personnage, celui-ci lâche l'objet qu'il tenait en main et doit réussir un jet de Résistance pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) tours.

Si une partie comprise entre 13 et 18 reçoit un nombre de points de dommages dépassant deux fois le SI du personnage, celui-ci lâche l'objet qu'il tenait en main, la main elle-même, et doit réussir un jet de Résistance à moins 50% pour ne pas s'évanouir pendant (11-EN) minutes. Une hémorragie se déclenche, le membre est inutilisable, un peu broyé ou déchiqueté. Si le personnage se réveille, il ne peut plus se servir du membre (la partie est ou doit être amputée).

Hémorragie : La partie touchée prend un point de dommage par tour (ne pas oublier d'enlever ces points au points de vie totaux). Elle peut être arrêtée avec un jet de premiers soins (sans malus).

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.

Les armes qui tirent en rafale peuvent toucher plus d'une cible: Chaque cible est touchée par 1D6-3 balles (min. 1, maximum 10 en tout). Toutes les cibles doivent être à moins de deux mètres l'une de l'autre.

CAS SPECIAL: ARMES A 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).

Cas spécial: 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	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Bonus	-2	-2	-1	-1	-1	-	-	-	+1	+1	+2

CAS SPECIAL: ARMES EXPLOSIVES

Plusieurs armes ont été décrites comme provoquant des dommages explosifs. La procédure de localisation 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.

Les armes explosives peuvent causer des dommages sur plus d'une cible, selon une aire d'effet dont le rayon est indiqué dans la table des armes (après la lettre E indiquant que l'arme est explosive). Il suffit ensuite de consulter la table ci-dessous:

Cible	Dommages
0-Rayon	Normaux
Rayon-Rayonx2	Divisés par 5
Rayonx2-Rayonx3	Divisés par 10

CAS SPECIAL: RAFALES

Les armes qui tirent en rafales dépensent 10

CAS SPECIAL: 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.

CAS SPECIAL: ATTAQUES SANS ARMES

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

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.

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

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:

Dans les collisions, les pneus sont considérés comme ayant 5 points de vie (après ce seuil, ils se détachent et n'encaissent plus de dommages).

En outre, tous les passagers (et le conducteur) subissent 1D6 de dommages non-localisés par 25kph de vitesse de choc. Un personnage sur une moto, dans un cargo ou qui n'est pas protégé par de l'armure est éjecté s'il rate un jet de saut avec un malus de 10% par 25kph de vitesse de choc.

Chutes: Un personnage qui chute ou qui est éjecté d'un véhicule encaisse 1D6 de dommages non-localisés par 10kph de vitesse du véhicule. Un jet de saut réussi permet de diviser ces dommages par deux.

SURVIE

GUERISON 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 gagne 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 (voir table ci-contre).

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

Partie Ajustement

3-8	+00%
9	-10%
10-11	-20%
12	-40%

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%

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 le jet est raté, le personnage prend 1D6-3 (min.0) points de dommages à la partie soignée.

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.

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

PROTHESES

	CON	SED	MED	PRE	FAB
Crochet ***	-30%	-40%	-50%	-30%	-20%
Main fixe	-20%	-10%	-40%	-20%	-40%
	CON	SED	COM	SAU	FAB
Pilon	-20%	-30%	-20%	-40%	+00%
Jambe fixe	-10%	-10%	-20%	-30%	-30%

***: Le crochet peut servir d'arme (on considère qu'il correspond à un poignard).

FAB: Modification au jet de mécanique nécessaire à la fabrication de la prothèse.

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

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

D100	Partie touchée	Modifications
01-50	Visage	Séduction -20%
51-70	Œil crevé	Séduction -30%, Repérage -20%
71-85	Nez arraché	Séduction -30%
86-00	Bouche écrasée	Séduction -30%

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). Un jet de mécanique raté enlève 1D6 points de vie à la partie réparée.

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%

EFFETS DE L'ALCOOL

Un personnage qui consomme trop d'alcool peut subir des effets néfastes et même s'évanouir.

Chaque litre d'alcool contient un certain potentiel de gravité (PG). Cette valeur est cumulative avec le nombre de litres consommés.

A chaque litre, et toutes les demi-heures on consulte la table ci-dessous et on suit ses effets:

PG	Talents	Evanouissement
1-2	-20%	+30%
3-5	-40%	+00%
6-9	-60%	-20%
10-15	-80%	-50%
16-25	-90%	-80%
26 et +	-100%	-100%

Le talent "résistance à l'alcool" est à ajouter à tous les talents si le seuil de PG est au moins égal à 3. Il est aussi ajouté au jet de résistance nécessaire pour éviter l'évanouissement.

Boisson	PG
Alcool de céréale	1
Bière	2
Vin	4
Alcool à 90%	12
Essence	16

Talents: Malus à tous les talents du buveur (sauf la résistance).

Evanouissement: Modification au jet de résistance nécessaire pour éviter de s'évanouir pour 1D6 heures.

Le bonus accordé par le

EXPERIENCE

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%.

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.

Certains talents spéciaux accordent un bonus de prestige de départ. Si le talent cité est considéré comme (+) dans sa tribu, le personnage reçoit 10PP supplémentaires. Si le talent est normal ou (-), le gain est normal:

Certains défauts réduisent le prestige de départ. Si le défaut est (+) dans la tribu du personnage, il ne perd rien. Si il est (-), la perte est doublée. Si le défaut est normal, il perd le nombre de PP indiqués ci-contre :

Le prestige du personnage ne compte que dans sa tribu d'origine. Pour les tribus voisines (ou de la même ville), le prestige est divisé par dix. Pour le même département, il est divisé par 100 et par 1000 pour la France entière.

Ce chiffre donne le pourcentage de chance d'être reconnu. En aucun cas les bonus/malus dus au prestige ne seront utilisés si la tribu qui accueille le personnage est d'une idéologie différente. Dans le cas d'une idéologie inverse (par exemple: Skins/Yankees) le prestige est inversé.

Dans une tribu du même type, le personnage recevra les bonus/malus dus à son prestige (divisé comme ci-dessus). Le personnage sera considéré comme ayant 0 de prestige dans tous les cas, s'il n'est pas reconnu. Un seul jet de reconnaissance est accordé par tribu et par semaine de vie commune.

Talent	PP
Lire et écrire	5
Histoire	20
Agriculture et élevage	15
Maître d'arme	15
Commandement	20
Construction	15
Dessin	10
Forgeron	15
Musicien	5
Manufacture de vêtements	10
Manufacture d'armes	20

Défaut	PP
Alcoolique	5
Avare	15
Désagréable	10
Impuissant	15
Impulsif	5
Fou	20
Phobie	5

Exemple: Badskin a 235 points de prestige (PP). S'il rencontre des yankees d'une même ville, il aura 23% de chance d'être reconnu, et s'il l'est, il sera considéré comme ayant -23 points de prestige. S'il rencontre une tribu de skin du même département il aura 2% de chance d'être reconnu, et s'il l'est sera considéré comme ayant 2 points de prestige. Dans les deux cas, s'il n'est pas reconnu, il sera considéré comme ayant 0 points de prestige.

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



Sauver une vie (d'un membre de la tribu). Le personnage peut choisir son but dès qu'il connaît la tribu à laquelle il appartient (voir la partie : Enfant (5), Vieillard (30), Adulte (50), Chef (100).

Mission réussie : Nourriture (10), Essence (50), Mort glorieuse (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 (d'une personne de la tribu): Accident (-50), Légitime défense -70).

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

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 200kph devant au moins un témoin, il reçoit 50 points de prestige. Chaque fois qu'il combat dans un véhicule roulant à plus de 100kph, 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.

UN BUT TRES ROCK'N ROLL !

Nouveau but: MUSICIEN

Le personnage gagne 1PP par demi-heure passée à jouer devant 10 personnes et 1PP par 10 personnes supplémentaires. Encore faut-il que le public apprécie (jet de séduction, avec un bonus égal à $(IN+RA+PR)\%$ si le personnage possède le talent de musicien). En cas d'échec, c'est le mépris ou même une pluie de projectiles divers si le public est vraiment très mécontent.

Un personnage qui possède le talent de musicien, et s'il est inspiré (jet d'intelligence, difficulté 5), peut se mettre à jouer et ajouter ou soustraire ainsi 10% aux talents de ses camarades ou adversaires. Le maître de jeu devra s'assurer de la logique de la situation.

Exemple: Un groupe de fils du métal, commandé par CRONOS le laid, attaque un camp ennemi. CRONOS se met à jouer un SPEED-THRASH-BLACK-METAL violent pour exciter ses hommes. Le maître de jeu considère que les fils du métal voient leurs talents de combat et de résistance augmentés de 10%, mais annule toute chance de surprise (évidement).

Instrument	Poids	Prix
Guitare Sèche	2000	12000
Guitare électrique*	5000	25000
Basse	7000	25000
Violon	900	20000
Contrebasse	12000	25000
Piano	150000	200000
Synthé *	5000	500000
Guitare-Synthé *	2000	250000
Batterie	30000	100000
Harmonica	300	1000
Saxophone	5000	20000
Trompette	3000	10000
Cor de chasse	7000	5000
Micro *	300	20000
Ampli	10000	400000

*: Nécessite un ampli, et bien sûr une source d'électricité.

Voici, tribu par tribu, un guide simple et explicatif sur les moyens de gagner du prestige. Ce n'est pas un guide exhaustif ! Soyez imaginatifs !

LES FILS DU METAL

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

LES GARAGISTES

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

LES JUSTICIERS

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

LES FERMIERES

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

LES GUERISSEURS

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

LES ENFANTS

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

LA CONFRERIE DU SERPENT

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

LES HELLS ANGELS

Casser une Yamaha	+5
Etre le plus gros buveur de la tribu	+10
Posséder une Harley-Davidson	+25
Posséder une Triumph	+10
Posséder la moto la plus rapide de la tribu	+25

LES SKINHEADS

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

LES INDIENS

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

LES AMAZONES

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

LES MARCHANDS

Don	x2
Vol	-(x2)

LES VIKINGS

Chaque esclave possédé	+5
Posséder un drakkar	+100

LES MERCENAIRES

Chaque mission réussie	+200
Chaque manquement de parole	-100

LES YANKEES

Chaque homme recruté par le personnage	+10
Don	x2

LES PUNKS

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

LES CONSERVATEURS

Chaque âme convertie	+5
Etre responsable d'une "institution" (école, église)	+100

HIERARCHIE

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.

FICHE DE PERSONNAGE

NOM :

TRIBU:

SEXE :

BITUME
MK 5

DESCRIPTION :

CARACTERISTIQUES

FO: :EN

AG: :BE

RA: :PR

IN: :PE

SI: :PV

PP: :CH

BUTS :

MATOS:

CON:

COM:

SED:

REP:

PRE:

DIS:

TIR:

SAU:

RES:

MEC:

MAR:

LAN:

DEFAUTS:

TALENTS SPECIAUX:

BITUME : LE MONDE

I- HISTORIQUE

I've seen the future and it's just like the present, only longer.

La catastrophe de la Comète de Halley, en 1986, a pris le monde entier par surprise. Les astronomes avaient en effet calculé très précisément sa trajectoire, et depuis des mois, les télescopes étaient braqués sur cet événement très attendu. Il est évidemment fort étrange que personne n'ait remarqué le changement de trajectoire, changement qui a logiquement dû s'amorcer des semaines auparavant... Ce mystère et l'étrange circonstance du "journal à scandales" français qui seul, annonça la catastrophe, restent apparemment insolubles pour les quelques historiens doués de raison qui existent en 2026.

La première conséquence du passage de la comète fut, bien entendu, une énorme catastrophe écologique. Raz de marée, tremblements de terre, puis volcans... Des pays entiers disparurent sous les eaux, des torrents de lave engloutirent des villes, des continents se déchirèrent... Plus d'un milliard de personnes furent tuées dès les premiers jours de la catastrophe. Les moyens de communication (télévision, téléphone) furent presque entièrement détruits et seules quelques stations de radio continuèrent à émettre des nouvelles sporadiques de la catastrophe :

Puis la mer se retira, la lave s'arrêta de couler et la boue sécha... Et les ennuis commencèrent. La famine et les épidémies (peste, choléra et tutti quanti, vous connaissez la chanson) se déclarèrent. Les gouvernements occidentaux (surtout européens, les Etats-Unis n'ayant plus du tout de gouvernement central) commencèrent à réagir et tentèrent d'organiser des secours. En Juillet 87, ils commençaient seulement à se rendre compte de l'étendue des dégâts quand frappa "La Maladie"...

Surnommée "La Grande Folie", elle toucha en quelques semaines, dans le monde entier, hommes, femmes et enfants. Sa manifestation principale ? L'amnésie...

Les personnes frappées furent d'abord atteintes de maux de tête, puis, au fil des jours, leurs souvenirs d'ordre privé (mariage, amour, famille, etc...) puis généraux (culture, histoire, parfois capacité de lire et écrire) disparurent peu à peu. Seuls restaient le langage et quelques instincts élémentaires de survie : manger, boire, se battre... Toutes les structures existantes qui avaient pu survivre au passage de la comète (gouvernements, sociétés, famille, tribus) se désintégrèrent totalement. Toute la technologie cessa de fonctionner, personne ne sachant plus comment l'entretenir ni même l'utiliser... Les dernières radios cessèrent d'émettre... Ce fut le noir total pendant quatre ans.



BITUME : LE MONDE - HISTORIQUE

Les quelques personnes (à peu près une sur 10000, plus chez les indiens qui semblent avoir été touchés à 60% seulement) qui échappèrent, on ne sait comment, à la Maladie, furent les témoins impuissants - ils étaient trop peu nombreux pour agir - de cette destruction par l'intérieur et des cauchemars et des délires inexplicables dont souffraient tous les malades. Quelques médecins épargnés émirent des théories (un virus amené - par quel procédé - par la comète ? Un choc psychologique à dimension planétaire ?) mais ne purent, faute de moyens techniques, chercher efficacement un remède... Le pire était que "La Maladie" était permanente, puisque les gens frappés oubliaient le lendemain ce qu'ils avaient fait la veille. Aucune reconstruction n'était donc possible...

Dépêche AFP 10-02-1986
Priorité de Transmission

Le Bangladesh sous les eaux... Djibouti, le Zaïre, le Cameroun détruits par l'activité volcanique...

La faille de San Andrea explosée, San Francisco et la majorité de la Californie détruite... Hawaï ne répond plus...

Un énorme raz de marée submergeant la côte est de l'Amérique du Sud, des Etats Unis et du Canada jusqu'à cinquante kilomètres à l'intérieur des terres... Rien que dans l'immense mégapole que forment les villes de l'est des Etats-Unis - New-York, Washington, Boston, Philadelphie, Richmond - sans doute plusieurs centaines de millions de morts...

Une faille de plus de dix kilomètres de largeur traverse le Mexique d'Est en Ouest et sépare les deux continents...

Le Japon et les Philippines submergés par les volcans, les coulées de boue et la cendre...

Des pans entiers de ces îles s'écroulant dans la mer...

La France avait eu, pendant la catastrophe proprement dite, à peu près 4% de morts (2000000), ce qui était extrêmement peu... certains pays, vous l'avez vu, ayant été totalement rayés de la carte. La famine et les épidémies qui suivirent (là encore, la France fut relativement épargnée) doublèrent en quelques mois le nombre de victimes. Dans les quatre ans de la Grande Folie, 98% de la population restante périt... La Maladie n'était pas mortelle en elle même, mais toute production alimentaire avait cessé. Les paysans avaient oublié comment produire de la nourriture, les enfants mourraient faute de soins, les maladies n'étaient plus soignées, les adultes s'entretuaient pour la nourriture restante (celle des supermarchés, du bétail, des vergers)...

Autre conséquence de la catastrophe, le climat se mit à changer. Là encore la comète était responsable, mais si certaines évolutions étaient compréhensibles (le refroidissement du Nord de l'Europe du à des changements de courants marins et aériens), d'autres - comme le curieux environnement amazonien du massif central - n'ont trouvé en l'état de la science de 1986 aucune explication.

Puis La Maladie repartit comme elle était venue. Les survivants commencèrent à se souvenir de ce qu'ils avaient fait la veille, et purent peu à peu commencer à réfléchir. Il n'y eut cependant qu'à peu près 0,1% de guérisons complètes... c'est à dire de survivants qui retrouvèrent tous les souvenirs de leur vie d'avant la catastrophe. Pour la plupart, la vie commençait en Septembre 91... et leur histoire, leur culture, leur vie privée n'étaient maintenant plus que d'étranges mélanges d'images incohérentes qui les hantaient parfois au fond de leur sommeil. Et il y avait devant eux tous les signaux de cette ancienne civilisation disparue, ces choses incompréhensibles, dans les ruines des maisons, des supermarchés, des bibliothèques : des livres, des magazines, des affiches, des films, des disques, des panneaux, des cartes routières...

Peu à peu, les survivants se réorganisèrent. Des micros-sociétés se formèrent, les habitants s'adaptèrent au climat et aux nouvelles conditions de vie. Mais la nouvelle "civilisation" évolua d'une manière que nul n'aurait pu prévoir.

En effet les habitants interprétèrent à leur manière les fameux "signaux" qu'ils avaient devant eux... mais sans pouvoir faire la différence entre ce qui était "historique" et ce qui était "roman", entre ce qui était "film d'actualité" et ce qui était "dessin animé" *... Les populations se créèrent leurs propres mythologie et leur propre histoire, mélangeant les thèmes et les époques, interprétant le désastre de la comète de Halley à leur lumière. La plupart de ceux qui n'avaient pas été touchés par La Maladie et ceux qui avaient retrouvés tous leurs souvenirs essayèrent de rétablir "la connaissance" (d'autres profitèrent au contraire de la situation, comme il est expliqué plus loin), mais ne purent renverser la tendance.

Le nord du Tibet sous la lave... L'explosion du Krakatoa battant tous les records terriens enregistrés... Aucune nouvelle de la Chine ne filtre.

Israël et tous les émirats arabes ne donne plus signes de vie...

L'URSS ravagée par les tremblements de terre... Une nouvelle carte de la Sibérie...

Le massif central, le Vésuve et l'Etna en éruption... La Sicile totalement détruite... La Finlande sous les eaux... Une faille énorme, traversant le Nord de l'Irlande, le pays de Galles, la Bretagne... Une autre faille découpe presque l'Europe en deux, passant par l'Allemagne de l'Est, la Tchécoslovaquie, pour s'arrêter au milieu de la Hongrie... Raz de marée sur les côtes d'Irlande, de Vendée, de Charentes Maritimes et de Gironde, détruisant une trentaine de kilomètres de côtes...

-Fin de Transmis*ù`^-----

Peu à peu, les micros sociétés se transformèrent en tribus et les religions se structurèrent. Nous sommes en 2026...

* Les personnages (joueurs ou non-joueurs) possédant le talent "Histoire" peuvent être classées en deux catégories : ceux qui, ayant survécu aux divers cataclysmes, ont retrouvé ou n'ont jamais perdu leurs souvenirs (ceux-là sont rares et le deviennent encore plus au fur et à mesure que les années passent car l'espérance de vie dans le monde de BITUME est très courte); et ceux qui ont appris, par les livres ou par un enseignement procuré par un membre de la catégorie ci-dessus, la vérité sur l'histoire des cinquante dernières années.



II- LES FOURMIS

Lubarsky's law of cybernetic entomology : There's always one more bug.

Il y a de nombreuses énigmes* dans le monde de BITUME. Le mystère entourant la catastrophe, les changements de climat inexplicables... Mais la plus importante reste sans conteste l'étrange apparition des fourmis.

C'est en 1998, quelques années après la fin de la "Grande Folie", que les premiers témoignages concernant des humains réfugiés sous terre firent leur apparition. Nul ne fit vraiment attention au problème à ce moment là, des rumeurs folles et infondées traversant périodiquement le pays. Pourtant, si quelque chose avait été fait à ce moment là, un énorme problème aurait pu être évité, car il semble évident que l'empire souterrain des fourmis n'était alors qu'à ses prémices et que la plupart de leurs fameux complexes ne devaient être qu'à l'état de plan... Quoi qu'il en soit, ces mystérieux humains furent laissés à leurs affaires et ce n'est que relativement récemment (12 ans tout au plus) que leurs actions à la surface devinrent tellement évidentes que leur existence fut connue de tous (mais pas interprétée de la même manière), comme vous le verrez dans la description des doctrines et religions des différentes tribus.

Que sont véritablement les fourmis ? Des humains réfugiés sous terre après la catastrophe, sans doute pendant les quatre ans d'obscurité de la "Grande Folie". Était-ce pour se protéger de la maladie ? Étant donné le niveau de technologie qu'ils ont atteint en 2026, la manœuvre semble avoir réussi. Cependant, quel que soit leur but initial, ils construisirent en quelques dizaines d'années une société souterraine dont les ramifications exactes sont encore inconnues.

Les fourmis - surnom qui leur fut rapidement donné par les tribus - considèrent "les barbares d'en-haut" comme des animaux et les traitent comme tels, les utilisant comme cobayes pour leurs expériences scientifiques ou comme gladiateurs dans 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.

* C'est fait exprès, na na na nère... et on vous dira rien de plus. Pour l'instant...

Domitien habitait à Tours, dans une grande maison du vieux quartier de la ville. Trois étages, du papier peint avec des fleurs bleues et grises, une salle à manger avec des lambris en bois peint. Un service de verre en cristal, et des assiettes en porcelaine de Limoges. Intactes. Il y avait aussi des vieux journaux, mais ça Domitien s'en foutait. Il savait à peine lire, et de toute manière il avait des choses nettement plus importantes à faire.

Domitien vivait tout seul. Pas dans sa maison, entendons-nous bien : dans sa ville. Beaucoup de maisons s'étaient écroulées au moment des grands tremblements de terre, du temps des parents de Domitien, mais, à tout prendre, le coin s'en était quand même bien sorti. Il en était resté, du monde, même au moment de la Grande Folie, quand la moitié de la ville avait brûlé parce que plus personne ne se rappelait comment éteindre un incendie. C'est que c'était une terre riche, la Tourraine, et que la nourriture, en ce temps là, c'était plus important. Plus important que la peur...

C'est ce qu'ils croyaient, les gens. Mais c'était faux. La peur avait fini par gagner quand même. Quand trop d'enfants eurent disparus. Quand trop de maladies étranges se furent déclarées, et qu'on retrouva des petites bouteilles multicolores et étrangement fluorescentes près du foyer des infections. Quand les gens commencèrent à croire aux histoires d'hommes en uniformes rouges ou verts qui sortaient par les caves de certaines maisons...

Elles 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.
- Les fourmis semblent moins fortes et moins résistantes que les personnages habituellement rencontrés dans le monde de **BITUME**. Elles compensent ce petit désavantage en étant plus agiles, plus intelligentes, plus rapides et plus belles. Rien que ça. Pour les caractéristiques exactes, reportez-vous au scénario.

Les fourmis utilisent des armures en plastique légères et très résistantes. 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.

Elles 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	P%	Utilisation	Couleur
Civile	60	Travail	Blanc
Militaire	30	Combat	Rouge
Scientifique	10	Réflexion	Vert

P% : Pourcentage de fourmis de ce type dans chaque cité.

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

Les fourmis ont des contacts réguliers avec la plupart des tribus d'en haut, leur fournissant un grand nombre d'armes, de carburant et de munitions, pour obtenir de la nourriture fraîche et pour les inciter à se combattre.

Même si les détails exacts de leurs intentions ne sont pas connus, il semble que le tout tend à plus ou moins long terme à éliminer "les barbares" de la surface de la terre - expression à prendre au sens propre, pour une fois.

Tous, ils étaient partis. "La ville est aux fourmis" qu'ils disaient. "Faut la leur laisser." Ils se trompaient : la ville était aux fourmis et à Domitien. Il avait barricadé les portes et les fenêtres avec des planches pour que les fourmis pensent que la maison était condamnée. Il n'avait pas de cave. Il sortait par un petit soupirail dont lui seul connaissait l'existence et allait piller le jambon et le vin d'une arrière boutique que par miracle, personne n'avait jamais découvert. Il en avait marre, on peut le dire, du jambon et du vin, mais il s'en foutait : il les observait. Il savait quand elles sortaient et à quelles heures, et par quels tunnels... dans l'église, sous l'échangeur, dans l'ancien supermarché. Il était sûr qu'il y avait un réseau particulièrement fourni sous les anciens HLM de luxe, et il avait remarqué la fumée qui sortait parfois des salles d'expérimentation qu'elles avaient installé dans les sous-sols de l'ancienne gare. Et puis, et puis surtout, il écoutait la radio. Personne n'écoutait plus la radio, les ondes mortes grésillaient avec un bruit si déprimant. Mais ils avaient tort, encore, et Domitien savait : les fourmis utilisaient parfois certaines fréquences pour échanger des messages. C'était surtout des suites de chiffres. Des messages codés. Mais Domitien les notait tous, et il cherchait la clé. Un jour il la trouverait...

Un jour il comprendrait tous les messages, et il apprendrait les plans secrets des fourmis. Il saurait alors comment les combattre et il les éliminerait.
La ville ne serait plus qu'à Domitien.

III- QUELQUES GENERALITES

Avant de passer à la description de la France de 2026 tribu par tribu puis région par région, voici quelques généralités - ben oui, c'est marqué là, juste au dessus - qui vous donneront une idée générale - puisque ce sont des généralités - de la situation.

Gni.

ECOLOGIE :

Les volcans du Massif Central, de nouveau en activité, sont responsables de grandes nappes de cendres qui redescendent régulièrement sur les régions avoisinantes. Il n'est pas rare non plus qu'il y ait des pluies de sable dans le Sud, dues aux tornades qui sévissent sur le Sahara.

La surface de la Terre a été, et est toujours, bouleversée par des tremblements de terre très fréquents (environ 10 par semaine), qui ne sont pas en France assez puissants pour causer de véritables dégâts. Il arrive rarement (une fois par an) que l'un d'entre eux soit assez important pour endommager des bâtiments ou des routes. Les raz-de-marée et les typhons ne sont pas rares sur les côtes de Vendée, de Charentes Maritimes et de Gironde. Celles-ci ne sont cependant plus habitées depuis l'énorme raz de marée du passage de la comète qui ravagea plus de trente kilomètres à l'intérieur des terres de ces trois régions... on peut y trouver d'ailleurs de gigantesques marais salants.

POPULATION :

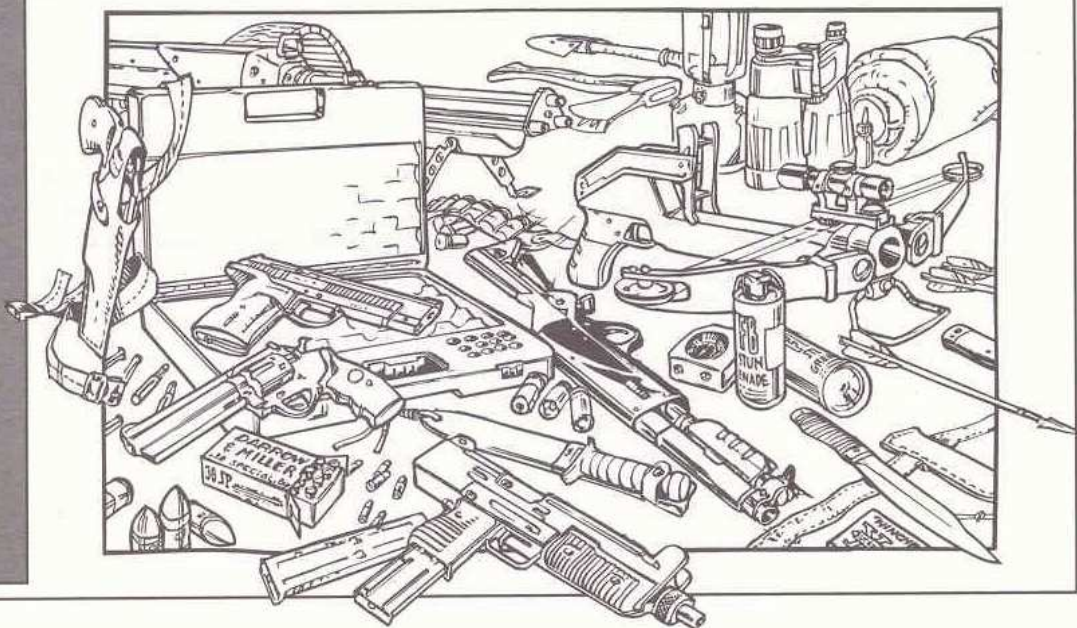
La France en 2026 compte à peu près deux millions cinq cent mille habitants, dont cinq cent mille en Ile de France. Beaucoup de villes de province ont pratiquement disparu sous la végétation. Les fourmis ont créé de petits complexes sous chaque ancienne agglomération.

POLITIQUE :

Les tribus des villes sont bien plus agressives que celles des campagnes, les territoires respectifs étant plus petits et les armes plus faciles à obtenir. A la campagne, la plupart des villageois cultivent des fruits et des légumes et élèvent des animaux. 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 se font souvent sous la forme d'offrandes aux "dieux souterrains" qui, en récompense, apportent des cadeaux bienvenus. Le commerce entre tribus est assez difficile, mais peut être fructueux, les tribus 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 des tribus importantes mettent au point un système de monnaie valable dans un petit périmètre (à Strasbourg, par exemple).



FAUNE ET FLORE :

C'est la flore qui a le plus profité du passage de la comète. Une bonne partie de la planète s'est couverte de forêts immenses, et seuls les grands rubans de bitume zèbrent encore ces étendues vertes. Les arbres fruitiers ne sont pas rares dans les campagnes française, et sont une source importante de nourriture fraîche. La faune a en revanche, pour des raisons inconnues (encore un mystère) très mal supportée le cataclysme. Seuls les animaux les plus résistants ont survécu et vivent maintenant comme des humains : ils se dévorent entre eux pour survivre. Les herbivores en ont pris un sacré coup et les quelques têtes de bétail qui ont survécu à la "Grande Folie" ont été la proie de convoitises sauvages... En France, les Fermiers ont fait leur travail, et les vaches, moutons chèvres et autres boeufs sont maintenant un peu plus nombreux... mais la viande reste une denrée relativement rare. Les charognards (hyènes, vautours...) sont une vraie plaie et les rats infestent les égouts des grandes villes, n'hésitant pas à tuer les humains qui s'y aventurent. L'hiver, il arrive que des loups (on a même vu parfois quelques ours blancs) descendent dans le Nord de la France...

INDUSTRIE :

Certaines tribus disposent de raffineries de pétrole en état de marche. Elles en tirent du carburant qu'elles utilisent ou revendent. D'autres tirent leur carburant de la fiente d'animaux ou de la distillation de fruits. Certaines très rares tribus ont réussi à faire marcher d'anciennes usines et à fabriquer en série des armes et des munitions.

IV- LES TRIBUS

Voici la liste et les descriptions des tribus les plus communes de la France de 2026. Cette liste n'est pas limitative : dans un monde disloqué comme l'est la Terre à cette époque, les humains ont tendance à créer de petits groupes qu'ils croient protecteurs et leur nombre, leurs philosophies ou leurs coutumes sont variables à l'infini. Le Maître de Jeu est donc parfaitement libre de créer dans ses scénarios de nouvelles tribus... ou des variations sur le thème de celles-ci. Plus le lieu sera reculé (le massif central par exemple), plus les mœurs de la tribu peuvent être étranges.

Les seize tribus qui suivent sont, tout simplement, les plus communes en France et dans ses environs proches. Cette - très relative - unité ("Seulement" seize modes de vie principaux) s'explique par le fait que, même avec des voies de communication très abîmées, la France reste un petit pays. Un Fils du Métal ou un Hells Angel bien équipé et chanceux peut passer du sud du Cactus Country en plein pays Viking en une petite soixantaine d'heures à peine... Les nouvelles vont donc relativement vite, du moins pour un pays en un tel état de délabrement, ce qui évite la création de trop de microcosmes coupés du reste du pays. Il n'en est évidemment pas de même pour les "grands" pays ou continent, tels que les Etats-Unis, l'Australie, etc... Mais ceci est une autre histoire.

Chaque type de tribu est présenté suivant le même schéma :

NOM DE LA TRIBU :

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 :

Dans le monde cruel de BITUME, ceux qui ont eu la "chance" de survivre ont besoin, en plus de nourriture, d'armes et de véhicules, d'un solide soutien moral afin de faire face à toutes les situations qu'ils peuvent être amenés à rencontrer. D'où le succès des croyances et des religions nées après la Grande Folie..

Ces religions sont souvent des variations ou des actualisations de croyances existantes en 1986 mélangées parfois à des bande-dessinées, des bouquins, des

Caractéristiques: Dans cette partie sont indiqués les ajustements aux variables qui déterminent votre personnage.

Talents de base: Dans cette partie sont indiquées les modifications aux talents de base.

Talents spéciaux. Ceux indiqués (+) coûtent 5PPE de moins. Ceux indiqués (-) coûtent deux fois les PPE de base.

Défauts: Même chose que pour les talents spéciaux. (+) rapporte 5PPE de plus et (-) rapporte deux fois moins.

Buts: Même chose que pour les talents spéciaux. (+) rapporte le double de PP, (-) rapporte deux fois moins de PP.

Matériel: Les boucliers sont considérés comme des armes de corps à corps. Les munitions supplémentaires pour les armes de tir sont fournies jusqu'à concurrence de 100 francs par arme en plus d'un chargeur plein. Pour les armes de jet, le nombre reçu dépend du prix à l'unité:

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

BITUM

dessins-animés... le tout mal interprété. Elles peuvent varier, voire être totalement différentes au sein d'un même genre de tribu (tous les Skins n'ont pas la même doctrine). Un seul point commun dans toutes ces religions (ou presque toutes) : la reconnaissance des fourmis comme des créatures mythiques.

Chaque Doctrine, ou Religion, est traitée selon le schéma suivant :

Il est évident que les individus possédant le talent "Histoire" ne se laissent pas influencer par ces religions et connaissent très bien la véritable cause du désastre... le fameux passage de la comète, phénomène purement physique. Paradoxalement, ce sont parfois ces mêmes "historiens" qui ont inventé ou soutenu les superstitions dans le but d'exploiter les autres survivants... on les retrouve alors au sein des tribus, avec des statuts de prêtres ou de gourous. Tout personnage ayant le talent "Histoire" peut posséder le statut de prêtre dans sa tribu d'origine, si sa doctrine s'y prête.

CITATION : Extrait des chants ou des écrits saints de cette religion.

HISTOIRE : Histoire fantasmagorique de la religion.

PRECEPTES : Les règles ou commandements de cette religion.



PANTHEON : Différents dieux ou personnages saints de la religion.

COMMENTAIRES : Les réelles origines de la croyance.

DESCRIPTION : Description des pratiques religieuses.

MUSIQUE : Musiques des années 80 encore écoutées par les membres croyants de la tribu.

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

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT : La vie quotidienne et le matériel habituel des 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. Ces talents sont majorés de bonus variables. Les valeurs des modificateurs sont précisées dans la section Tribus.

Vous noterez que les tribus de Bitume sont toutes présentées sur un Recto-Verso. Vous pouvez ainsi sans complexe arracher la fiche correspondant à votre Tribu afin de la garder précieusement à côté de vous durant les parties. Vous n'oublierez surtout pas de racheter un exemplaire de Bitume MK V, afin d'en conserver au moins un en parfait état de fonctionnement. Merci qui ? Merci Siroz !

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

DOCTRINE

En quelques mots : Les hommes ne sont que des animaux, qui sont hélas indispensables pour perpétuer la race. Ils peuvent être utilisés comme esclaves, mais ne doivent en aucun cas être considérés comme des êtres doués de raison. En effet la nature masculine est profondément mauvaise et les hommes sont responsables de l'état actuel du monde.

CITATIONS :

"MLH, SPA: même combat !!" (cri de guerre Amazone. MLH= Mouvement de Libération de l'Homme). Le sens réel de ce cri est depuis longtemps oublié et seules quelques très vieilles femmes se souviennent de l'humour sous-jacent et du sens historique de ces initiales.

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

Un homme bon est un homme mort ou en esclavage.
Quand un homme te tend la main, coupe la.
Les hommes ne sont que des pourceaux avides de sexe.

PANTHEON :

ANTIOPE :

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

HERACLES :

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

APHRODITE :

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

YVETTE ROUDY, SAINTE SIMONE de SOIXANTE-QUINZE, MARGARET, EDITH, ANTI-GONE:

Héroïnes de la cause féminine... Les détails de leur lutte étant depuis longtemps oubliés.

COMMENTAIRES :

Cette religion n'est qu'une actualisation de la "véritable" légende grecque, la catastrophe ayant détruit le royaume des Amazones s'étant confondue au fil des années avec la catastrophe créée par la comète de Halley. Dans l'esprit des Amazones, les protagonistes, Héraclès, Aphrodite et Antiope n'ont plus qu'un lointain rapport avec leurs anciens modèles... Si on demandait à des membres de la tribu à quoi ces personnages légendaires ressemblaient, la description donnée serait un mélange de "Super-Héros", de technologie fantasmagorique et de pouvoirs puissants dans le flou artistique le plus total.



LES AMAZONES

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

RA+1

BE+1

Talents de base

Marchandage-20

Discrétion+10

Tir+20

Talents spéciaux

(+)

Tir rapide

Camouflage

Combat nocturne

Esquive

Course

Escalade

Maquillage

(-)

Résistance à l'alcool

Résistant

Tricherie

Tir indirect

Défauts

(+)

Misandre

(obligatoire)

Dandy

(-)

Cicatrice

Obsédé sexuel

Vieux

Naïf

Buts

(+)

Violent

Guerrier

(-)

Altruiste

Pacifiste

Matériel

1 arme de jet de moins de 1000 Francs.

2 armes de moins de 1000 Francs chacune.

5 objets de moins de 500 Francs.

Des vêtements (peu importe la matière, à condition que le ou les vêtements n'occupent pas plus de 15 espaces au total).

"Et Aphrodite aux cheveux rasés et au bras souple sortit de l'eau sur son énorme Side-Car..."

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

MUSIQUE :

Quelques groupes de rock exclusivement féminin (GIRLSCHOOL, RUNAWAYS, VIXEN, LITA FORD, DORO ou ROCK GODDESS).

FOURMIS :

Les relations des Amazones avec les Fourmis sont extrêmement ambiguës. D'un côté, la société des fourmis est patriarcale et est le symbole vivant de tout ce qu'elles haïssent, d'un autre côté, la technologie de cette même société leur est indispensable... Les Amazones observent donc, pour l'instant du moins, une stricte neutralité en ce qui concerne les "Ennemis" souterrains.

L'existence même des fourmis est à la base d'une certaine mythologie. Il s'agirait d'une "survivance" de l'esprit d'Héraclès, rejeté sous terre par la colère d'Aphrodite... La parthénogenèse est le symbole de la malédiction féminine qui fait que l'existence de l'homme (donc d'Héraclès) leur est encore nécessaire pour se reproduire. Un jour cependant, la ceinture d'Antiope sera retrouvée et levera la malédiction, l'esprit d'Héraclès sera chassé de la surface de la terre et les Amazones pourront enfin avoir des filles sans aucune intervention masculine aucune.

EQUIPEMENT

Les jeunes et belles Amazones ont remarqué que les hommes étaient légèrement déconcentrés quand elles étaient peu vêtues et utilisent cet avantage pour les surprendre plus facilement. Elles utilisent toutes sortes d'armes individuelles et de nombreux véhicules rapides et bien armés.

La "mode" de base varie selon les régions et les goûts de chaque Amazone, mais gardez à l'esprit que les vêtements, en plus d'être suggestifs, doivent aussi être pratiques...

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...). Certains symboles sont déformés par le temps et le manque de culture, et les résultats sont parfois surprenants. (Un tatouage d'Yvette Roudy, ayant la forme, les formes et la figure de Rita Hayworth, avec une paire de ciseaux ensanglantés à la main).

BUTS :

Les Amazones sont souvent violentes ou guerrières.

DEFAUTS :

Toutes les Amazones sont misandres.

TAILLE :

20 femmes et 5 hommes.

HIERARCHIE :

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.

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

DOCTRINE

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

HISTOIRE :

Au commencement, NAJAPALM, le serpent cosmique, créa le monde. Il le fit plein de paix, d'amour et de simplicité. Les hommes vivaient en harmonie. Mais dans un recoin du monde se terrait HARCHIMERDE qui, allant à l'encontre de l'ordre des choses, inventa des choses que seul un esprit dérangé pouvait engendrer: les armes, le béton, GUY LUX, la télé, le top 50, le foot, les usines, les raffineries, l'huile de vidange et celle pour les frites, Donjons et Dragons, le BITUME, le tabac, la mère DENIS, l'alcool, la graisse aux patates lardées, l'apple pie etc... et enfin, comble de la démente il inventa le moteur à explosion. Toutes ces inventions, contrairement à NAJAPALM, n'aidaient pas l'homme à mieux vivre, aussi en continuant à utiliser ces inventions diaboliques, l'homme était condamné à mourir à plus ou moins long terme en détruisant le monde en même temps. NAJAPALM, voyant le chaos dans lequel le monde était plongé décida de purifier la terre de cette malédiction, il cracha afin de réduire la terre en poussières et d'en recréer une autre. Mais alors que son souffle dévastateur fendait l'espace, entre lui, NAJAPALM (le soleil), et la terre, il remarqua qu'un homme, DUPONT-DUPOND, essayait de convaincre d'autres hommes de l'horreur du monde moderne. NAJAPALM décida alors, dans sa grande bonté, de dévier son souffle pour qu'il laisse en vie sur les ruines (cela évitait à NAJAPALM de passer des siècles à reconstruire le monde) DUPOND-DUPOND et ses disciples. Malheureusement; le souffle se dévia et NAJAPALM laissa en vie beaucoup trop de païens. Les membres de la confrérie doivent donc les éliminer avant de pouvoir vivre en paix dans le paradis créé par NAJAPALM.

PRECEPTES:

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

PANTHEON:

NAJAPALM :

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

HARCHIMERDE :

Créateur des mauvaises inventions.

DUPOND-DUPONT :

Messie de NAJAPALM, il fut illuminé lorsqu'il vit le souffle de NAJAPALM.

COMMENTAIRES :

Mélange hallucinant né des délires de l'ancien Télé-écologiste Erik Dupond-Dupont (qui sévissait sur les chaînes de télé privées), cette religion prêche la destruction systématique des véhicules à moteur et des inventions jugées mauvaises pour l'harmonie du monde: le BITUME, le béton, les raffineries, les véhicules. Les messes ont lieu exclusivement à la lueur de véhicules incendiés. Les fidèles se mettent alors à chanter en écoutant la musique de leur messie (musique appelée "Hot Wave"). Leur but ultime est l'annihilation de tous les utilisateurs des inventions maudites afin de pouvoir construire un monde meilleur.

NOTE: Certains groupes de la confrérie sont connus pour élever et utiliser des serpents à des fins guerrières. Cette religion est un amas de diktats et d'illogismes. L'usage des armes à feu est par exemple permis, alors que le plus petit moteur rencontré doit être impitoyablement détruit... Les contradictions sont bien entendu dues à la personnalité du défunt "Maître", Erik Dupond-Dupont, dont le livre mythique "Notre Planète sera sauvée", considéré comme le Graal des Enfants du Serpent, reste jusque là introuvable...



LA CONFRERIE DU SERPENT

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

PE+1

PR+1

Talents de base

Discrétion+20

Tir+10

Talents spéciaux

(+)

Combat nocturne

Spécialisation en
arme

Tir rapide

Parade

Course

Escalade

Déguisement

Camouflage

Démolition

Flatterie

Pistage

(-)

Tous les talents
ayant trait aux
véhicules sont
interdits.

Défauts

(+)

Dandy

Galant

Impulsif

Phobie

("Vroumphobie")

(-)

Cicatrice

Jambe en moins

Buts

(+)

Violent

Guerrier

Vengeur

Courageux

(-)

Fou de vitesse

(interdit)

Pacifiste

Altruiste

Matériel

2 armes de moins
de 10000 Francs
chacune.

2 armes de moins
de 1000 Francs
chacune.

4 objets de moins
de 1000 Francs.

Des vêtements au
choix (pas de cuir,
pas d'acier et pas
plus de 3 espaces
de cuir clouté).

MUSIQUE :

La confrérie du serpent écoute principalement des musiques gaies style Joy Division, Death in June, Front 242, Current 93, Bauhaus

FOURMIS :

Les fourmis ne sont que des païens qui continuent de perpétuer la malédiction des inventions... les abominables descendants d'HARCHIMERDE. Ils doivent être impitoyablement détruits. Certains disent même que dans leur repaires secrets ils cachent un exemplaire du "Notre Planète sera sauvée", dédié par le maître lui-même...

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les membres de la confrérie du Serpent détruisent les véhicules motorisés, les réserves de carburant et les tribus utilisatrices qu'ils rencontrent. Ses membres sont nomades, très discrets, et attaquent souvent de nuit. Ils n'hésitent pas à se vêtir 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.

DEFAUTS

La confrérie du serpent comporte de nombreux Dandys et quelques membres ont une peur panique des véhicules à moteur, ce qui ne les empêche pas d'utiliser des armes de gros calibre, voire même des armes de calibre obscène.

TAILLE

5 à 10 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Hommes et femmes sont égaux.

TALENTS

Discrétion, Tir.

LES ENFANTS

(Club des Huit, Toonies)

DOCTRINE

En quelques mots : Les Enfants ont entre 4 et 15 ans. Dès qu'un membre de la tribu atteint 16 ans, il est tué ou chassé de la tribu. Pour perpétuer leur tribu, les Enfants capturent des nourrissons qu'ils élèvent à leur façon. Les adultes sont responsables de la destruction de la planète, ils doivent donc être punis.

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

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

PANTHEON :

BI O'MAN :

Le héros de la cause des Enfants.

CHARLEMAGNE :

Tyran, créateur de l'école.

IXHOR :

Demi-frère de BI O'MAN.

COMMENTAIRES :

Cette religion, malgré les apparences, est loin d'être simpliste. L'imagination des Enfants est en effet fertile, et les plus jeunes, nourris du délire de leurs aînés et des innombrables restes de dessins animés, bandes dessinées et livres pour enfants qu'ils découvrent dans les supermarchés ou dans des ruines d'immeubles, façonnent sans cesse de nouvelles légendes... Des histoires interminables, aussi confuses et violentes que "Les Chevaliers du Zodiaque" s'élaborent ainsi en quelques jours dans des réunions de contes improvisés, ou chaque enfant inspiré rajoute une part d'histoire et où se mêlent joyeusement Mickey, Freddy Kruger, Babar, Goldorak, Superman et le lieutenant Blueberry. Ajoutez à cela de nombreuses épées magiques, des armures de combat, beaucoup, beaucoup de morts et des scènes de revues pornographiques revues et corrigées avec la puissance des fantasmes enfantins... cela vous donnera une idée de la richesse et de la complexité du monde ainsi créé. Cette nouvelle mythologie ne sert pas seulement à faire passer les longues soirées d'hiver. Des tribus entières peuvent très bien partir sur la piste de tel ou tel de leur héros imaginaire, cherchant des pays qui n'existent pas. Des enfants particulièrement charismatiques essayent parfois de reproduire les exploits de leurs héros...

La malédiction de Charlemagne et le passage à l'âge de seize ans donnent lieu à des cérémonies symboliques et très détaillées, variables selon les tribus. Que ça soit la mort ou l'exil qui soient choisis, les légendes sur les choses à la fois atroces et fascinantes qui arrivent aux enfants ayant dépassé l'âge limite courent dans toutes les tribus... Parfois, un chef efficace, arrivé à l'âge de quinze ans et quelques mois, essaye de faire "évoluer" la loi.



LES ENFANTS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

AG+1

RA+1

Talents de base

Discretion+20

Repérage+10

Saut+20

Marchandage-20

Talents spéciaux

(+)

Flatterie

Dessin

Manipulation

Course

Escalade

Combat nocturne

Esquive

(-)

Histoire

Forgeron

Amitié

Résistant

Lire et écrire

Tir indirect

Maître d'arme

Défauts

(+)

Jeune (obligatoire)

Impulsif

Naïf

(-)

Obsédé sexuel

Vieux (impossible)

Loyal

Buts

(+)

Violent

Collectionneur

(-)

Altruiste

Pacifiste

Matériel

1 arme de tir de moins de 10000 Francs.

3 armes de moins de 400 Francs chacune.

5 objets de moins de 200 Francs chacun.

Des vêtements au choix.

La plupart se font tuer, mais qui sait, peut être existe-t-il quelque part une tribu où les enfants, leurs mode de vie et leur religion sont arrivés à l'âge "adulte"....

DESCRIPTION :

La base du culte des Enfants se déroule d'une façon assez simple: les enfants se réunissent et projettent à l'aide d'un magnétoscope béni, les meilleurs moments de BI O'MAN. Ils jouent ensuite avec des reproductions de leurs héros. La cérémonie dure environ 6 heures et a lieu tous les trois jours. Les figurines et les poupées à l'effigie de BI O'MAN sont donc des objets sacrés. Selon les modes créées par la légende en cours, des figurines de tel ou tel autre personnage peuvent être aussi très respectées.

MUSIQUE :

Toutes les chansons des Musclés et les génériques de dessins animés. De BIO-MAN à GOLDORAK, en passant par IXHOR et les Chevaliers du Zodiaque.

FOURMIS :

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

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Malgré leur jeune âge, les enfants sont souvent vicieux et malins. Cependant, leur conduite est parfois déconcertante. Ils peuvent à la fois faire preuve d'un fanatisme à toute épreuve et être frappés soudain par un geste, une parole ou un objet qui les "touche" émotionnellement... Ils peuvent alors s'écrouler en pleurant en plein combat, ou réagir d'une manière complètement inattendue. Au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, ces faiblesses deviennent de plus en plus rares. Parmi les plus vieux cependant, on peut parfois tomber sur des êtres craignant le sort qui les attend à l'âge de seize ans...



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.

DEFAUTS

Tous les Enfants sont Jeunes.

TAILLE

Au moins 30 enfants des deux sexes.

HIERARCHIE

Les filles sont égales aux garçons.

TALENTS

Discretion, Repérage, Saut.

L E S

LES CONSERVATEURS (Technocrates, Bacheliers).

DOCTRINE

En quelques mots : La Terre n'est plus ce qu'elle était, il faut se tourner vers le passé pour reconstruire ce qui a été détruit.

CITATION :

"Nous vivons dans un siècle barbare. Autour de nous règnent la peur, la haine, l'insécurité et l'angoisse. La vie éternelle est à notre portée, mais nous sommes captifs du péché qui a triomphé de nous. Une solution existe. Un être a pris la peine de venir partager notre condition humaine afin de lui donner nous guérir. En vérité je vous le dis, l'avenir d'un homme dépend de son attitude vis-à-vis de la personne de JASON-PALUS. Il transformera votre vie si vous le laissez entrer dans votre cœur par la foi." (Saint Jean, Psaume 5.12.13).

HISTOIRE :

Dieu a dévié légèrement la trajectoire naturelle de la comète de Halley. Les voies du Grand-Puissant étant impénétrables, aucune explication ne peut être fournie à cette punition divine (il s'agit peut être d'un essai afin de préparer l'Apocalypse), et ceux qui cherchent à lui trouver une explication "rationnelle" suivent les voies de l'AntiPal. Il faut reconstruire le monde pour la plus grande joie de Notre Seigneur en essayant de ne pas dévier de la voie tracée par son fils JASON-PALUS. En effet le fils de Dieu, Jason, béni soit son nom, est venu visiter les hommes pendant leurs heures de plus grande détresse. Il a tenté de les sauver mais ils avaient trop péché en suivant les voies tortueuses et perverses du double maléfique de Dieu, le Noir Déchu, l'AntiPal. Celui-ci influence toutes les tribus - sauf les Conservateurs - et a réussi, par l'intermédiaire d'une troupe de Skins maléfiques, à faire empaler le Fils de Dieu. Mais celui-ci, dans sa grande bonté, a offert sa mort au Grand-Puissant pour absoudre nos péchés. Hélas, malgré son sacrifice, le Mal et l'AntiPal règnent toujours sur Terre et la vie est difficile pour qui tente de suivre la vraie voie.

PRECEPTES :

Aime ton prochain comme toi même (même si tu frises le masochisme).
Tous les hommes sont frères (un infidèle n'est pas un homme).

PANTHEON :

DIEU :

Seigneur Grand-Puissant de toutes choses, omniscient, omnipotent, omniprésent, Dieu Unique dans tout l'univers, à la bonté, à la générosité et à la clémence sans limite.

L'ANTIPAL :

(Dit le Noir-Déchu, dit le Croc-Malin, dit le Grand Satan). Ancien être de lumière, châtié pour ses tendances sexuelles perverses, il est tombé sur la Terre et s'introduit dans le cœur des hommes par les moyens les plus détournés. Son pouvoir est - presque - illimité, mais un cœur pur et fidèle à Jason-Palus est la meilleure défense.

JASON-PALUS :

Fils de Dieu cité précédemment et malgré cela, empalé par des Skins de César.

SAINT NICOLAS DU CHARDONNET :

Prophète martyr ayant, bien avant la comète de Halley et l'avènement de JASON-PALUS, prêché le retour à la vraie voie.

COMMENTAIRES :

Vous l'aurez compris, cette religion (le Palusisme) est largement inspirée de l'ex-christianisme. Les Palusiens mélangent cependant les époques - le supplice de Jason-Palus, postérieur au désastre de la comète, est mélangé à celui de Jésus-Christ, le tout dans un beau melting-pot de références bibliques - et les principes chrétiens y sont réduits à leur plus simple expression : Le Bien et le Mal. Ce qui n'est pas fait pour engendrer la tolérance...



LES CONSERVATEURS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

IN+1
FO-1
EN-1

Talents de base

Conduite-10
Tir-20
Combat-30
Résistance-40

Talents spéciaux

(+)

Nage
Pêche
Histoire
Lire et écrire
Célébrité
Maquillage
Musicien
Dessin

(-)

Tous les autres
talents spéciaux
coûtent deux fois
plus.

Défauts

(+)

Pensif
Code d'honneur
Avare
Sourd
Vieux
Loyal

(-)

Galant
Impulsif
Alcoolique
Dandy
Désagréable

Buts

(+)

Inventeur
Collectionneur
Bon vivant

(-)

Voyageur
Vengeur
Guerrier
Violent

Matériel

20 objets de moins
de 1500 Francs
chacun.

Des vêtements (pas
d'acier, ni de cuir
clouté. Pas plus de
3 espaces de cuir).

Les Palusiens sont, encore plus que leurs prédécesseurs chrétiens, obsédés par la sexualité, et le sombre AntiPal symbolise toutes les perversions en ce domaine. Les représentations graphiques du Grand Satan sont donc sur ce point... assez instructives.

DESCRIPTION :

Cette religion est la plus structurée et la plus organisée du monde de BITUME. Elle possède un calendrier de fêtes religieuses extrêmement compliqué et varié, une hiérarchie cléricale très structurée et des heures de prières régulières et précises. Il existe un nombre incalculable de cérémonies religieuses auxquelles doit se soumettre, à des âges précis, toute personne désirant devenir un Palusien (c'est le nom qu'ils se sont donnés en souvenir de Jason, mort sur le Pal). Les Palusiens portent tous un petit pal miniature autour du cou et ils sont les seuls, avec les Indiens, à avoir des prêtres à plein temps, reconnaissables au fait qu'ils ne soient pas habillés comme les autres. Comme si cela ne suffisait pas, on bourre dès leur plus jeune âge le crâne des enfants avec l'histoire du culte (et croyez moi, il y en a suffisamment pour écrire un bouquin sacrément épais).

MUSIQUE :

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

FOURMIS :

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

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT :

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.

Ils sont vêtus comme dans les années 1990 (costume, cravate, chaussures vernies, etc...), 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.

DEFAUTS :

Presque tous les Conservateurs sont vieux.

TAILLE :

Jusqu'à 100 individus des deux sexes.

HIERARCHIE :

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



LES FILS DU METAL (Chevaliers du Tonnerre)

DOCTRINE

En quelques mots : 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.

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

Un vrai Fils du Métal doit naître, vivre et mourir dans son véhicule.
Il doit exterminer tous les adorateurs du faux métal.
Il n'épargne jamais jusqu'à demain celui qu'il peut tuer aujourd'hui.
Il doit continuer la sainte guerre éternelle.
Et quand il n'y a plus d'ennemis, il doit en inventer.

PANTHEON :

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

CARBO : Mère d'Acies.

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

K'HEURE : Dieu de la vitesse.

TEXACO : Dieu du pétrole.

URANUM : Le dieu maudit du faux métal.

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

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

COMMENTAIRES :

Mélange d'une certaine vision de la mythologie grecque, de la réalité présente et d'une approximation du culte de Baal, la religion des Fils du Métal, bien qu'extrêmement dure et exigeante, a pour étrange conséquence de laisser plus



LES FILS DU METAL

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

IN-2
RA+1

Talents de base

Conduite+20
Tir+20
Marchandage-20
Premiers soins-30

Talents spéciaux

(+)

Manufacture d'armes
Résistant
Spécialisation en
arme
Tir rapide
Combat motorisé
Conduite spécialisée

(-)

Agriculture et
élevage
Amitié
Histoire
Nage
Pêche
Escalade
Course
Lire et écrire

Défauts

(+)

Cicatrice
Désagréable
Fou (tueur
psychopathe)
Impulsif

(-)

Dandy
Galant
Loyal
Code d'honneur
Pensif

Buts

(+)

Fou de vitesse
Guerrier
Violent

(-)

Altruiste
Bon vivant
Pacifiste

Matériel

1 arme de corps à
corps.
1 arme de jet.
1 arme à distance.
2 armes supplémentaires
de moins de 1000 francs
chacune.
3 accessoires de
moins de 800
Francs chacun.
Des vêtements au choix
(pas de tissus).
1 véhicule de moins de 21
espaces entièrement
équipé.

de place à la liberté individuelle que dans bien d'autres tribus.

Elle encourage cependant l'ultraviolence et l'extermination de tous les non-croyants. C'est, avec le Palusisme (voir "Les Conservateurs"), une des religions les plus suivies au sein de la vie quotidienne d'une tribu... on ne trouve que peu de Fils du Métal incroyants.

DESCRIPTION :

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

MUSIQUE :

Les Fils du Métal écoutent principalement du Speed Metal et du Thrash, ainsi que du TRUE METAL joué par Manowar. Albums conseillés: Slayer "Reign in blood", Manowar "Sign of the hammer" ou Metallica "Kill 'em all".

FOURMIS :

Les fourmis sont les esclaves d'ACIES sur terre et forgent sans cesse des véhicules et des armes pour nous, les Fils du Métal, et pour les autres tribus afin que toute la terre puisse à nouveau résonner du vacarme des joyeux cris d'agonie et des explosions. Les fourmis doivent être traitées avec respect car sans elles, le métal ne régnerait plus sur terre.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Fils du Métal sont très violents et presque tous fous. Ils vivent dans des bolides surabondamment armés et tuent pour le plaisir. Ils sont la plupart du temps vêtus de plaques d'acier et de cuir clouté, et 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.

DEFAUTS

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

TAILLE

5 à 10 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

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.

LES FERMIERES

(Gardiens du troupeau, Moissonneurs de la mort)

DOCTRINE

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

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

Qui va à la chasse perd sa place.

Tant va la cruche à l'eau, qu'à la fin elle se casse.

C'est toujours ça que les doriphores n'auront pas.

PANTHEON :

BEGH-ON VERT : Dieu de l'agriculture.

BEGH-ON JAUNE : Dieu de l'élevage.

KABE-JARDIN : Messie des Dieux BEGH sur terre.

KASTO-RAH'MAH : Demi-Dieu de l'équipement.

COMMENTAIRES :

Le problème majeur de cette religion, apparemment pacifique et positive, est que c'en est une : une religion, et non une science. Toute la connaissance des plantes, des herbes, des saisons, des récoltes et de l'entretien des terres, accumulée durant des milliers d'années a été perdue au moment de la Grande Folie suivant le désastre de la Comète. Les premiers Fermiers se sont donc reposés uniquement sur les préceptes enseignés dans les livres de jardinage ("Les Bons Trucs de Barnabé le Jardinier") découverts dans les anciens supermarchés. Passés oralement, parfois mal compris, les enseignements de ces livres ont pris valeur de préceptes réellement divins, et les fermiers les appliquent sans réfléchir, sans en tirer enseignement et surtout sans oser les contester ou les faire évoluer, ne serait-ce que d'un iota, pour les adapter aux nouvelles conditions climatiques.

DESCRIPTION :

Le culte des fermiers ne possède pas de messes ni de lieux de cultes, mais utilise par contre un grand calendrier très précis de tous les actes à accomplir durant l'année pour mener à bien un élevage ou une plantation (semis, labourage, récolte etc...).

Les membres de ces tribus le suivent sans broncher car la réussite des



LES FERMIERES

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

BE-1
EN+1

Talents de base

Marchandage+10
Conduite-20

Talents spéciaux

(+)

Agriculture et élevage
Construction
Manufacture de vêtements
Dessin
Pêche
Course

(-)

Histoire
Tir rapide
Lire et écrire
Combat urbain

Défauts

(+)

Alcoolique
Vieux
Naïf

(-)

Galant
Dandy
Aversion envers les animaux

Buts

(+)

Bon vivant
Pacifiste

(-)

Courageux
Fou de vitesse
Violent
Voyageur

Matériel

1 arme de corps à corps de moins de 1000 Francs.
1 fourche ou une hache.
1 arme de moins de 500 Francs.
5 objets de moins de 300 Francs chacun.
Des vêtements (Tissus ou cuir).

récoltes et donc leur survie est à ce prix.

MUSIQUE :

Les fermiers écoutent surtout Dolly Parton et Franck Sinatra.

FOURMIS :

Les fourmis échangent du matériel contre des produits frais. L'utilité est donc réciproque.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Fermiers essaient de vivre en paix à la campagne en élevant des animaux et en cultivant toutes sortes de végétaux. Ils ont des relations régulières avec des tribus motorisées, leur échangeant souvent des drogues et des alcools contre des objets technologiques. Ils sont vêtus d'habits de travail, en tissus épais ou en peau, 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.

DEFAUTS

Pas de défauts particuliers.

TAILLE

20 à 30 personnes des deux sexes.

HIERARCHIE

Les femmes sont les égales des hommes.

TALENTS

Marchandage.

LES GUÉRISSEURS (Sauveteurs, Envoyés du ciel).

DOCTRINE

En quelques mots : Les hommes ont le droit de vivre le plus longtemps possible, et les Guérisseurs se doivent d'aider les plus faibles.

CITATION :

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

HISTOIRE :

VELPEAU et sa bande (PASTEUR, CABROL, SCHWART-CENBERG et leurs disciples...) ont, après des siècles de recherche dans le grand laboratoire cosmique, mis au point un médicament miracle capable d'éliminer toutes les maladies. Ils l'envoyèrent aussitôt afin de rayer le fléau des maladies de la terre. URGO, Déesse de l'air et du feu, fut chargée de la très importante mission de transporter le précieux vaccin suprême. La science du puissant VELPEAU et de sa non moins puissante bande se révéla une fois de plus infaillible et les hommes vivent depuis à l'abri des infections, contaminations et autres dangers qui mettaient jusque là leur existence en péril. Malheureusement, il y avait une très légère erreur dans le dosage du médicament et quand la belle URGO se rapprocha de la terre avec son aura de lumière et de feu bienfaisant, celui-ci, au lieu de ne faire qu'éliminer les maladies, abîma très légèrement le monde et le rendit tel qu'il est aujourd'hui. Ces dégâts n'étaient cependant pas grand chose en comparaison des immenses bienfaits apportés. Néanmoins, pour réparer les effets secondaires du puissant remède, VELPEAU envoya des messagers sur la terre. Ces messagers partirent donc en guérison sainte de par le monde afin d'appliquer les préceptes du tout puissant.

PRECEPTES :

Quand quelqu'un a besoin de soins, soit-il Fils du Métal, Punk ou Fourmi, la médecine ne peut faire la sourde oreille. Or nous sommes la médecine.

Toujours prier avant d'opérer.

Toujours tenir un bistouri par le manche.

Ne pas se nettoyer les oreilles avec son stéthoscope.

PANTHEON :

VELPEAU : Le bistouri universel.

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

URGO : Déesse de l'air et du feu.

ETHER : Dieu de l'anesthésie.

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

COMMENTAIRES :

On peut faire la même remarque sur la religion des Guérisseurs que sur celle des Fermiers. Le culte de VELPEAU est positif et sans danger, mais la médecine utilisée par les Guérisseurs souffre d'être une religion et non une science. Si les Guérisseurs faisaient plus confiance à leurs expériences personnelles qu'aux préceptes appris parfois par coeur sur les "Livres Sacrés" tels que le Vidal ou "Le petit chirurgien illustré", leurs résultats seraient meilleurs et leur connaissances pourraient s'améliorer. La situation n'est cependant pas aussi bloquée que chez les Fermiers : les adeptes de SCHWART-CENBERG un des demi-dieux de la Bande à VELPEAU, s'adonnent à la recherche (pas d'expérimentations sur les humains !) et, si leurs découvertes ne sont pas trop révolutionnaires, sont bien considérés.



LES GUÉRISSEURS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

IN+2
PE+1
PR+1

Talents de base
Premiers soins+30
Discrétion+10

Talents spéciaux
(+)

Amitié
Camouflage
Histoire
Lire et écrire
Célébrité

(-)

Spécialisation en
arme

Tir rapide
Combat sans armes
Résistant
Commandement
Combat (rural,
urbain, nocturne ou
motorisé)
Conduite sportive
Tir indirect

Défauts

(+)

Vieux
Loyal
Réservé
Pensif
Code d'honneur

(-)

Jeune
Impulsif
Fou
Avare

Buts

(+)

Altruiste
Pacifiste

(-)

Guerrier
Violent

Matériel

1 arme de moins
de 200 Francs.
6 objets de moins
de 1000 Francs
chacun.
1 trousse de
premiers soins.
Des vêtements (tissus).
1 véhicule de moins
de 21 espaces
entièrement équipé,
contenant au moins
deux habitacles.

DESCRIPTION :

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

MUSIQUE :

Pas de musique.

FOURMIS :

Les fourmis sont mauvaises car elles donnent des armes aux tribus pour qu'elles s'entretuent. Heureusement, VELPEAU les a punies pour ce crime en les rendant hémophiles.

SOUS-CULTE : LES ANGES DE LA MORT

Il existe des groupes de guérisseurs appelés les Anges de la Mort, qui vénèrent MENGELE. Ils se font passer pour des guérisseurs ordinaires et soignent quiconque le leur demande, de la même façon que des guérisseurs normaux. La seule différence est que les Anges de la Mort pensent que pour faire avancer la médecine, il faut faire toutes les expériences biologiques possibles et ils s'amuse donc à toutes sortes de greffes, amputations et tortures dans le plus grand respect de la science. Ils essaient toujours de ne pas se faire remarquer et ne tentent la plupart du temps ces atrocités que sur des personnes isolées. Ils sont craints et haïs par toutes les tribus mais restent quand même beaucoup plus rares que leur réputation grandissante ne pourrait le faire croire. Il leur arrive de soigner des Fils du Métal en échange de prisonniers à tester : aussi voit-on parfois des hordes de Fils du Métal accompagnés d'Anges de la Mort. Malheur à ceux qui croiseront leur chemin, car les survivants regretteront de ne pas être tombés sur le champ de bataille. Mieux vaut en effet être découpé vivant par la tronçonneuse d'un Fils du Métal que de tomber entre les bistouris des Anges de la mort.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Guérisseurs se déplacent en petits groupes. Ils soignent les humains qu'ils rencontrent, sont aimés de presque toutes les tribus et n'ont aucun mal à trouver refuge et protection en cas de besoin. Ils portent des vêtements sobres et utilitaires, 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.

DEFAUTS

Tous les Guérisseurs sont loyaux.

TAILLE

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

HIERARCHIE

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

TALENTS

Discrétion, Premiers soins.

LES GARAGISTES

(Mécaniciens de l'enfer, Bricoleurs déments).

DOCTRINE

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

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

Rien n'est définitivement perdu, tout se récupère.

Rien ne se crée, rien ne se détruit, tout se transforme.

Le carburant est aux véhicules ce que la sang est à l'homme.

PANTHEON :

VULCAIN : Le forgeron divin.

Note : Les Garagistes sont extrêmement tolérants, et reconnaissent l'existence de tous les Dieux, quels qu'ils soient. Ils n'en vénèrent cependant qu'un seul :

VULCAIN.

COMMENTAIRES :

Ce mélange de la légende de Prométhée et de la personnalité latine d'Héphaïstos, Dieu de l'enfer et des forges, n'est finalement qu'une jolie fable sur la puissance de la technologie et du danger qu'elle tombe entre les mains d'une seule personne. Les Garagistes ne prennent d'ailleurs leur religion qu'à



LES GARAGISTES

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

IN+1
PR+1

Talents de base

Conduite+10
Mécanique+30

Talents spéciaux
(+)

Dessin
Forgeron
Manufacture d'armes
Conduite sportive
Conduite spécialisée
(-)

Déguisement
Maquillage

Défauts
(+)

Avare
Réservé
Vieux
Pensif
(-)

Alcoolique
Bras en moins

Buts
(+)

Collectionneur
Fou de vitesse
Inventeur
(-)

Courageux
Violent

Matériel

2 armes de moins
de 1000 Francs
chacune.

1 caisse à outils.
5 objets de moins
de 500 Francs
chacun.

Des vêtements (tissus
et pas plus de 6
espaces de cuir).

1 ou 2 véhicules de
moins de 20 espaces en
tout et 15 espaces
d'accessoires et d'armes
pour véhicules en vrac.

moitié au sérieux, et s'y réfèrent de temps en temps sans en faire le guide de leur vie quotidienne. La philosophie qu'ils en tirent est la suivante : à partir du moment où la technologie existe et qu'il est certain que les hommes vont en faire un usage violent (qu'ils ne désapprouvent pas), autant l'accorder également à tous, la seule loi étant celle du troc. En effet, privilégier un parti (ou une tribu) plutôt qu'un autre ne peut amener que des ennuis et un déséquilibre nuisible à tous.

DESCRIPTION :

Les Garagistes n'aiment pas parler longuement de leur religion, sauf dans leurs jurons, et n'ont aucun service religieux. Pour eux, la meilleure façon de vénérer VULCAIN est de bricoler et de vendre leurs créations. Afin d'assurer un maximum de clientèle, ils restent toujours les plus neutres possibles et l'on voit souvent des Fils du Métal marchander le plus simplement du monde avec des Garagistes le prix de tel ou tel véhicule. Néanmoins neutralité ne veut pas dire pacifisme, et les Garagistes ne dédaignent pas tester leurs véhicules de guerre "pour de vrai".

MUSIQUE :

Tous les groupes Techno Industrie comme par exemple Ministry, Cassandra Complex et Einsturzende Nubauten.

FOURMIS :

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

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Garagistes vivent dans d'anciens parkings ou dans des usines abandonnées. Ils construisent et réparent toutes sortes de véhicules motorisés, dont ils se servent ensuite comme monnaie d'échange.



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 véhicules (volant, roue...).

BUTS

Tous les Garagistes sont des Inventeurs.

DEFAUTS

Aucun défaut particulier.

TAILLE

10 à 20 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

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

TALENTS

Conduite, Mécanique.

LES SKINHEADS

(Légions de César, Rois).

DOCTRINE

En quelques mots : Toutes les autres tribus sont génétiquement inférieures et doivent être dominées puis éliminées.

Les Skinheads n'ont pas de religion précise mais pratiquent le culte de la personnalité. Chaque groupe de Skins vénère un personnage historique différent (HITLER, STALINE, NAPOLEON, CESAR, CROC, JEAN PAUL II, ATTILA etc...) qu'il déifie et dont il suit fanatiquement les préceptes, en général guerriers et racistes. Voici plusieurs exemples de citations religieuses suivi d'un exemple de culte Skinhead.

CITATION :

(Exemple fasciste) "Le troisième REICH, cette oeuvre immense, mal comprise, fut paralysée par une guerre déclenchée par la juiverie internationale." (Le nouveau "Mein Kampf" illustré).

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

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

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

CULTE DE LOUIS XX (EXEMPLE ROYALISTE)

CITATION:

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

HISTOIRE:

La vermine révolutionnaire aidée par une coalition d'étrangers a ignominieusement exécuté LOUIS XVI et a mis en place durant deux longs siècles des régimes aussi grotesques et différents les uns que les autres. Non content d'avoir privé la France d'un des meilleurs dirigeants du monde, ils ont contaminé la terre entière en instaurant partout leur démocratie populaire, immonde relent de communisme bolchevique et révolutionnaire. Bien entendu, l'aube rouge ne pouvait durer longtemps tant elle allait à l'encontre de la nature et du bon sens. Les états, privés de leur suzerain pour les éclairer, se firent la guerre et l'apocalypse nucléaire eut lieu. Les survivants, conscients de leur erreurs passées rappelèrent à eux leurs anciens maîtres pour les guider sur la voie du renouveau. Ainsi LOUIS XX est arrivé pour prendre soin de son peuple comme ses aïeux l'ont toujours faits. Il s'est entouré d'une armée de fidèles afin de l'aider à relever de ses cendres les restes du royaume et à lui redonner sa splendeur passée. C'est un grand honneur qu'il nous fait en nous choisissant comme ses serviteurs, et nous devons nous préparer à mourir pour lui car telle est la volonté de Dieu.



LES SKINHEADS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

FO+1
PE-1

Talents de base

Marchandage-10
Combat+10
Tir+10
Discrétion-10

Talents spéciaux (+)

Célébrité
Commandement
Construction

(-)

Esquive
Dessin
Musicien
Manipulation

Défauts (+)

Désagréable
Misogynie

(-)

Galant
Dandy

Buts (+)

Guerrier
Violent

(-)

Bon vivant
Collectionneur
Altruiste
Pacifiste

Matériel

Tous les personnages
d'un même tribu
doivent être armés et
habillés de la même
façon.

4 armes de moins
de 10000 Francs
chacune.

3 objets de moins
de 200 Francs
chacun.

Des vêtements au
choix, mais le
bomber noir et les
Doc 18 trous sont
de bon goût.

PANTHEON :

DIEU :

Concepteur du monde, Dieu unique et tout puissant.

LOUIS XX :

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

PRECEPTES :

La racaille révolutionnaire est partout.

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

Dieu est le plus grand et le roi est son prophète.

L'état c'est le roi.

COMMENTAIRES :

Désolant.

DESCRIPTION :

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

MUSIQUE :

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

FOURMIS :

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

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Skinheads sont très violents et très bien organisés. L'ordre et la loi sont omniprésents. Il existe même parfois dans ces tribus un code écrit qui permet de simplifier et d'accélérer les jugements.

Les Skinheads portent la plupart du temps des vêtements militaires, ont le crâne rasé, et utilisent tous les mêmes armes. Leurs véhicules sont 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.

DEFAUTS

Les Skinheads sont souvent Désagréables et Misogynes.

TAILLE

20 à 150 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

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.

LES PUNKS

(Enfants du désastre, Croûtons à l'ail).

DOCTRINE

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

CITATION :

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

HISTOIRE :

Durant des siècles, BONNOT et sa bande ont essayé de faire comprendre au monde que seule l'anarchie pouvait le sauver de l'auto-destruction. Mais personne ne les a écoutés, aussi ont-ils envoyé des bombes afin de leur faire mieux comprendre, en vain. Ils ont alors décidé d'envoyer la plus grosse bombe de toute leur carrière afin d'instaurer une bonne fois pour toute la véritable anarchie. La bombe a explosé mais tous les survivants n'ont pas encore réalisé que le chaos était là pour toujours et certains essayent de reconstruire une société organisée. C'est une grossière erreur et s'ils ne le comprennent pas tous seuls, il faudra que les Punks leur fassent comprendre.

PRECEPTES :

Il est interdit d'interdire.

PANTHEON :

BONNOT :

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

SACCO et VANZETTI :

Demi-dieux martyrs assassinés lâchement par des immondes Skinheads.

LA BANDE A BONNOT :

Mortels devenus immortels grâce à leurs actions en faveur de l'anarchisme. (LOUISE MICHEL, ELISEE RECLUS, EMILE HENRY etc...).

COMMENTAIRES :

La question évidente - puisque il est interdit d'interdire et que les Punks n'obéissent à aucune loi - est "Comment de tels anarchistes parviennent-ils à vivre en tribu ?" La réponse est que tous leurs beaux discours sont surtout appliqués dans les relations avec l'extérieur... Même si il n'y a nominalemt aucun chef et que rien que les mots hiérarchie et commander suffiraient à déclencher un massacre, des rapports de force conscients ou inconscients structurent la tribu. La nature humaine est ainsi faite... En théorie, aucune "résolution" commune n'a besoin d'être prise (cela ressemblerait trop à une société) puisque chacun fait ce qu'il désire sans s'occuper des autres. En pratique il en est tout autrement. Le groupe a quelques décisions "basiques" à prendre : rester là ou bouger, combattre ou non, se séparer ou rester groupés... Et même si chacun a l'impression qu'une sorte d'accord s'est dégagé de tous, c'est souvent le plus charismatique ou le plus fort qui a réussi à convaincre les autres. C'est toujours la même histoire...

DESCRIPTION :

Cette religion n'en n'est pas vraiment une. Les Punks y croient plus ou moins et ne l'appliquent pas dans leurs faits et gestes quotidiens.



LES PUNKS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

AG+1

RA+1

FO-1

Talents de base

Combat+10

Discretion+20

Marchandage-20

Saut+10

Tir+10

Talents spéciaux

(+)

Combat urbain

Combat nocturne

Camouflage

Démolition

Tricherie

Esquive

Course

Escalade

Conduite sportive

Maquillage

(-)

Commandement

Histoire

Lire et écrire

Construction

Forgeron

Agriculture et élevage

Nage

Pêche

Défauts

(+)

Alcoolique

Désagréable

Impulsif

Fou

Cicatrice

(-)

Réservé

Galant

Dandy

Loyal

Buts

(+)

Guerrier

Violent

Courageux

(-)

Altruiste

Pacifiste

Bon vivant

Matériel

1 arme de moins de 1000 Francs.

5 armes de moins de 300 Francs chacune.

3 objets de moins de 300 Francs chacun.

Des vêtements (qui ne doivent pas comprendre plus de 6 espaces d'acier).

Il n'y a ni messes, ni réunions religieuses. Les athées sont tout à fait admis (personne n'y fait de toute manière très attention).

MUSIQUE :

Le vrai Punk, même à l'époque, se résume en cinq groupes: Exploited, Discharge, Sex pistols, Toy Dolls et GBH.

FOURMIS :

Les fourmis représentent le Mal par excellence, car leur société est tout ce qu'il y a de plus organisée. Néanmoins ces imbéciles font tout pour que ceux d'en haut se combattent, et en plus ils fournissent du matériel, alors on aurait tort de se plaindre !!!

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT :

Les Punks souhaitent vivre pleinement le peu de temps qui leur est imparti. Ils veulent s'amuser par tous les moyens, et sont plus inconscients que vraiment méchants.

Les Punks portent des vêtements très provocants (Jean's déchirés, T-shirts peints à la bombe, etc...) et de nombreuses armes de tous types. Leurs véhicules sont souvent de vrais tas de ferraille.



BLASON

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

BUTS

Pas de buts particuliers.

DEFAUTS

Les Punks sont souvent Désagréables et Impulsifs.

TAILLE

5 à 50 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Femmes et hommes sont sur un pied d'égalité.

TALENTS

Combat, Discretion, Saut, Tir.

LES YANKEES

(Potes, Soldats de l'égalité).

DOCTRINE

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

Du fait de la diversité des origines des membres de ce genre de tribus, il n'y a pas de religion commune. Chacun croit en ce qu'il veut et chacun se fait un devoir de respecter les opinions des autres. On constate d'ailleurs une forte proportion d'athées, les Yankees gardant en général de mauvais souvenirs de leurs anciennes tribus et de leur caractère intégriste. Il arrive cependant que certains d'entre eux pratiquent le culte de la personnalité de certains grands-hommes ayant oeuvré pour l'égalitarisme ou la paix dans le monde: DESMOND TUTU, GANDHI, LECH WALESA, MARX, MAO ZEDOUNG etc... Comme pour les Skins, nous n'allons vous présenter qu'un exemple de culte de la personnalité.

CITATION :

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

HISTOIRE :

Les états capitalo-fascistes, cherchant chacun à gouverner le monde au lieu d'unifier l'humanité dans une seule et grande nation socialiste, se sont autodétruits dans un enfer de feu et de haine. Ce fut une catastrophe comme l'humanité n'en avait jamais connue, mais elle a permis au monde de redémarrer à zéro, pour qu'enfin la paix et l'amour règne dans la plus pure tradition marxiste et démocratique. Hélas, il reste encore des ersatzs de fascistes rampants, et la dictature du prolétariat devra précéder l'ère nouvelle de la paix et de l'union.

PRECEPTES :

Renégats de toutes tribus, unissez-vous !!!

Le parti commande aux fusils et il est inadmissible que les fusils commandent au parti.

Sans armée populaire, le peuple n'est rien.

PANTHEON:

KARL MARX :

Visionnaire et concepteur du socialisme.

MAO-ZEDOUNG :

Sa femme, une charmante chinoise ayant recueilli ses paroles dans un petit livre mythique de couleur rouge.

STALINE :

Le Père de Bernard Dupeuple, symbole de l'Homo-Marxus, aussi appelé Stakhanovitch.

CGT :

Les Casseurs Généreux Travailleurs, bras armé du socialisme triomphant, organisation secrète combattant courageusement le capitalisme de par le monde.

DESCRIPTION :

Cette religion n'en est pas une : c'est une doctrine recouvrant une véritable organisation politique, économique et militaire. Elle fait office d'Etat et toutes



LES YANKEES

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

PR+1
PE+1

Talents de base

Discrétion+10
Saut+10
Tir+10
Résistance-10
Marchandage-20

Talents spéciaux

(+)

Chance
Flatterie
Déguisement
Tricherie
Maquillage
Esquive
Escalade
Course
Combat nocturne

(-)

Amitié
Résistant
Maître d'arme
Commandement
Célébrité

Défauts

Tous les défauts
sont considérés
comme étant (+).

Buts

(+)

Vengeur

(-)

Courageux
Pacifiste

Matériel

2 armes de moins
de 1000 Francs
chacune.
3 objets de moins
de 500 Francs
chacun.
Des vêtements (pas
plus de 8 espaces
de tissus, 3 espaces
de cuir (clouté ou
non), 3 espaces de
fourrure et 2
espaces d'acier).

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

MUSIQUE :

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

FOURMIS :

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

COMMENTAIRES

Nous vous avons présenté là un type "extrémiste" de Yankees. Beaucoup sont plus modérés, ne pratiquent aucun culte et s'inspirent avec plus ou moins de réussite des principes de démocratie française des années 1990. Ce sont chez les Yankees de ce type - appelons-les Démocrates -, non omnibulés par un culte ou une religion, que l'on peut trouver des hommes cherchant à comprendre ce qui s'est passé et qui, pourquoi pas, essayent de fédérer pacifiquement les autres tribus dans le but de recréer un pouvoir central démocratique et de relever la France de ses cendres (Eh oui, les Skins disent la même chose, dans un autre genre...). Il s'agit là de Démocrates "censés"... Nous ne vous parlons même pas de ceux qui n'ont pas tout compris et qui adorent, au choix, Mitterrand, Reagan ou le général de Gaulle en les prenant pour des sortes de Super-Héros habillés en collant bleu-blanc-rouge avec un bonnet, une femme appelée Marianne et une épée lumineuse à la main.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Ce type de tribu regroupe les rejetés des autres tribus, les solitaires et ceux qui ne supportent pas l'injustice. Ils sont pragmatiques et ne rejettent à priori aucun matériel.

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.

DEFAUTS

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

TAILLE

Plus de 50 individus des deux sexes.

HIERARCHIE

Les hommes et les femmes sont égaux.

TALENTS

Discrétion, Saut, Tir.

LES VIKINGS

(Envoyés de Thor, Messagers des terres glacées).

DOCTRINE

En quelques mots : 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 doit les craindre.

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

La raison du plus fort est la seule valable.

Sur la route, céder le passage c'est être faible, et aux commandes d'un Drakkar on est le plus puissant.

Le pillage est au Viking ce que le Squat est au Punk.

PANTHEON :

THOR :

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

MACK :

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

HEL :

Déesse du monde souterrain où vont les Vikings indignes d'aller au Valhalla (ainsi que tous les non-Vikings).

FRIJAH :

Déesse de la fertilité et des femmes Vikings.

DAGDA :

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

LOKI :

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

COMMENTAIRES :

Cette religion n'est qu'une variation moderne de la mythologie Viking, il est d'ailleurs intéressant de penser que seule une catastrophe de l'ampleur de celle de la comète de Halley a pu relancer une foi à ce point moribonde. Plus intéressant encore, une partie des Vikings qui sont sur l'ex-hexagone sont d'origine... française, ne sont donc que très minoritairement grands, blonds et



LES VIKINGS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

FO+1

EN+1

RA-1

Talents de base

Combat+20

Talents spéciaux

(+)

Combat sans armes

Forgeron

Résistant

Spécialisation en
arme (hache ou
hachette)

Conduite spécialisée
(tracteur et remorque)

Commandement

Parade

(-)

Agriculture et élevage

Dégueusement

Nage

Pêche

Conduite sportive

Défauts

(+)

Impulsif

Cicatrice

Loyal

Code d'honneur

(-)

Dandy

Buts

(+)

Courageux

Voyageur

(-)

Altruiste

Pacifiste

Inventeur

Matériel

1 hache.

1 bouclier.

1 arme de corps à
corps de moins de
1000 Francs.

Des vêtements de
cuir (clouté ou non),
de la fourrure et
pas plus de 6
espaces d'acier.

3 objets de moins
de 1000 Francs
chacun.

Si les personnages
sont au moins dix,
ils peuvent disposer
d'un semi-remorque
entièrement équipé.

aux yeux bleus, et n'ont pour la plupart jamais eu d'ancêtres, même très lointains, qui adoraient Odin. La majorité des Vikings sont cependant d'origine "Nordique" : Scandinaves, Danois, Suédois. Si vous les utilisez en tant que PNJ, n'oubliez pas un détail essentiel : il ne parlent pas français.

DESCRIPTION :

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

MUSIQUE :

Les Vikings ne sont pas vraiment portés sur la musique. On peut tout de même trois groupes qu'ils chérissent au dessus de tous les autres: Manowar, Motörhead et Raven.

FOURMIS :

Les fourmis sont les descendantes des WALKIRIES (si si, c'est l'orthographe officielle), et sont sur terre pour fournir des armes et du matériel aux VIKINGS.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Vikings vivent dans d'anciens super-marchés 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 mais sont très loyaux vis-à-vis de ceux qui leur résistent vaillamment, et épargnent même parfois des adversaires qui ont pourtant tués nombre des leurs.

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.

DEFAUTS

Presque tous les Vikings sont Impulsifs.

TAILLE

40 hommes et autant de femmes.

HIERARCHIE

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.

LES INDIENS

(Fils du cheval de fer, Tueurs de bisons métalliques).

DOCTRINE

En quelques mots : Le grand esprit de la forêt a tué les blancs parce qu'ils étaient mauvais, et a donné des motos aux Indiens pour qu'ils puissent chasser. Comme les blancs ont tué le gibier, ils prendront sa place.

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

Un animal, contrairement à l'homme blanc, est un être vivant qui pense et qui souffre tout comme nous, il a donc droit à un minimum de respect.

Ne pas scalper un blanc après l'avoir tué, c'est comme ne pas remonter sa braguette après avoir pissé.

PANTHEON :

L'ONCLE SAM : Chef des hommes blancs.

LUCKY LUKE : Protecteur des blancs

JOHN WAYNE : Le chasseur d'indiens

BUFFALO BILL : Le massacreur du bétail sacré.

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

COCHISE : Héros de la cause indienne.



LES INDIENS

MODIFICATEURS

SPECIFIQUES

Caractéristiques

AG+1

RA+1

PE+1

Talents de base

Marchandage-10

Discrétion+10

Tir+10

Repérage+20

Conduite+5

Talents spéciaux

(+)

Pistage

Pose de piège

Esquive

Parade

Tir rapide

Conduite sportive

Combat rural

Escalade

Camouflage

(-)

Histoire

Lire et écrire

Construction

Forgeron

Nage

Pêche

Combat nocturne

Combat urbain

Défauts

(+)

Code d'honneur

Cicatrice

Dandy

Impulsif

(-)

Boulimique

Galant

Sourd

Buts

(+)

Guerrier

Fou de vitesse

Voyageur

Collectionneur

(-)

Violent

Matériel

1 arme de tir de moins de 10000 Francs.

2 armes de moins de 1000 Francs chacune.

3 objets de moins de 400 Francs chacun.

Des vêtements (cuir ou tissus, pas plus de 15 espaces en tout).

1 moto entièrement équipée.

COMMENTAIRES :

Les Indiens français sont à 90% d'origine arabe. Quelques années avant la catastrophe de la comète, la population entière d'une réserve indienne d'Arizona avait été, à la suite d'un vote d'auto-détermination des indiens eux-même (Loi passée aux USA en 1983) transférée en France. Le gouvernement de l'époque ne trouva rien de mieux que de les envoyer dans un quartier chaud de Marseille. Les populations d'origine maghrébine et les Indiens s'entendirent étonnamment bien... Mais l'expérience ne fut pas poussée plus loin. En 1986, la comète passait, puis ce fut la Grande Folie... Il semble que les indiens aient moins été touchés que le reste des hommes par ce phénomène encore inconnu. Quoi qu'il en soit, ils tentèrent plus rapidement que les autres de faire revenir un certain ordre, et s'occupèrent tout particulièrement de leurs frères d'adoption arabes. Des dizaines d'années, de nombreux mariages mixtes plus tard, l'origine des tribus Indiennes dans le monde de BITUME est depuis longtemps oubliée, et tous ses membres se croient descendants des mythiques Peaux-Rouges qui vivaient un peu partout dans le monde, et en France aussi bien qu'ailleurs... L'histoire d'ONCLE SAM, de JOHN WAYNE et des autres étant appliquée sans aucune distinction géographique. Tout cela n'a guère d'importance car les rites ont de toute manière évolués et se sont largement simplifiés.

DESCRIPTION :

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

MUSIQUE :

Les indiens écoutent de la musique subtile et douce come par exemple Extreme, Fishbone, Red Hot Chili Peppers.

FOURMIS :

Les fourmis sont les descendant des soldats survivant de l'armée de l'oncle SAM que le Grand-Manitou n'a pas exterminé par pitié. Nous les tolérons car ils vivent sous terre et n'abiment donc pas le paradis.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

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.

Ils sont en général peu vêtus et peu armés, mais 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.

DEFAUTS

Pas de défauts particuliers.

TAILLE

30 hommes et 15 femmes.

HIERARCHIE

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

Discrétion, Conduite, Repérage, Tir.

LES HELLS ANGELS

(Buveurs de bière, Esclaves de Satan).

DOCTRINE

En quelques mots : Mieux vaut régner en Enfer que servir au Paradis.

You know it's going to be a bad day when... Your car horn goes off accidentally and gets stuck as you're following a group of Hells Angels in the freeway.

CITATION :

"Get your motor running, Head it on the highway, Looking for adventure, if whatever comes our way, Yeah Darling gonna make it happen, Take the world in a love embrace, Fire all of your guns at once and explose into space, Like a true nature child, I was born, born to be wild, you can climb so high and never die. Born to be Wild !"

HISTOIRE :

Depuis le passage de la comète de HARLEY, c'est notre TRIUMPH; Plus de flics pour nous empêcher de rouler comme on veut et à la vitesse qu'on veut, plus de péages sur les autoroutes, plus de pompistes pour nous faire payer l'essence, et (presque) plus de connards d'automobilistes pour nous faire chier sur nos routes. Désormais, nous, les Hells Angels, nous sommes les maîtres de la route, le monde est vraiment devenu l'enfer: des routes désertes, de la bière, de l'essence et des filles à volonté.

PRECEPTES :

Un Hells Angel sans bière est comme une Harley sans essence.
A part la moto, l'alcool et les gonzzesses, il n'y a rien d'intéressant au monde.

PANTHEON :

Chaque Hells Angel considère sa moto comme ce qu'il y a de plus précieux au monde.

COMMENTAIRES :

Il ne s'agit là bien évidemment pas d'une religion mais bien d'un mode de vie. La grande majorité des Hells sont athées, mais comme il arrive parfois que les filles soient originaires d'un autre genre de tribus et même, rarement, qu'un homme charismatique se fasse "adopter" par les Hells (il a intérêt à avoir sa Harley), certains membres ont comme des relents d'autres religions... qu'ils cachent, la plupart du temps, pour ne pas être ridiculisés.

DESCRIPTION :

Tout ce qui intéresse un Hells Angel, c'est sa moto, sa bière et sa gonzzesse (dans l'ordre, de préférence). Un Hells passe son temps à rouler en meute ou à se bourrer la gueule (voire les deux en même temps), le monde peut s'écrouler, il s'en balance. Néanmoins sous leurs airs de clochards cloutés, les Hells cachent un caractère de cochon et ne supportent pas qu'on les insulte ou qu'on les dérange sur la route car ils s'y croient les seigneurs... Et malheur à celui qui ne se range pas sur le bas-côté pour laisser passer une meute de Hells Angels.



LES HELLS ANGELS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Caractéristiques

FO+1
EN+1

Talents de base

Conduite+20
Combat+10

Talents spéciaux

(+)

Résistance à l'alcool
Combat sans armes
Spécialisation en arme
(corps à corps)
Conduite spécialisée
(moto ou moto et
sidecar)
Combat motorisé
Conduite sportive
Parade

(-)

Déguisement
Flatterie
Nage
Pêche
Course
Esquive

Défauts

(+)

Alcoolique
Mysogine
Impulsif
Obsédé sexuel
Code d'honneur

(-)

Galant
Impuissant
Jeune
Naïf

Buts

(+)

Bon vivant
Voyageur

(-)

Violent
Altruiste
Vengeur

Matériel

1 arme de corps à corps.
2 armes de moins
de 1000 Francs
chacune.
3 objets de moins de
600 Francs chacun.
Des vêtements
(tissus, et pas plus
de 6 espaces de
cuir).
1 moto (ou sidecar)
entièrement
équipé.

MUSIQUE :

Principalement du sudiste (MOLLY HATCHET ou LYNRYD SKYNYRD) mais aussi les premiers Motörhead (spécialement la chanson "Iron horse"), sans oublier l'hymne de Steppenwolf : Born to be Wild.

FOURMIS :

Les Hells Angels se foutent complètement des fourmis (comme des autres survivants d'ailleurs) tant que celles-ci les laissent tranquilles.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Hells Angels passent leur temps à boire et à s'amuser avec leurs compagnes. Ils sont assez violents quand ils sont ivres, ce qui est

d'ailleurs fréquent. Ils sont spécialistes de l'humour noir, n'hésitant pas à tuer un inconnu pour s'amuser.

Ils estiment qu'un Hells a toujours raison.

Ils sont très sales et ne se lavent jamais.



Les Hells 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.

DEFAUTS

Ils sont souvent Alcooliques.

TAILLE

Entre 30 et 300 personnes des deux sexes.

HIERARCHIE

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

TALENTS

Conduite, Combat.

LES MERCENAIRES (Corsaires de la route, Piranhas).

DOCTRINE

En quelques mots : Tout a un prix, aussi bien la vie que la mort.

CITATION :

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

COMMENTAIRES :

Officiellement, il n'y a pas de doctrine Mercenaire. Cependant, vu le look cinématographique que beaucoup arborent il semble évident que des années de visionnage de toutes les cassettes vidéos survivantes ont créé une sorte de mythe du Mercenaire (mélange entre Mad Max, Les Sept Mercenaires, Clint Eastwood) auxquels les membres de cette profession aiment bien adhérer. Certains individus se font un plaisir de citer les plus belles phrases de leurs films préférés... Et comme souvent dans le monde biscornu de BITUME, certains Mercenaires sont sincèrement persuadés que ces films sont un témoignage réel de la vie de l'époque, et que leurs héros préférés ont vraiment existé.

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

Les Mercenaires peuvent voyager seuls (dans le genre Mad Max, ce qui vous donne tout de suite "un style") ou en groupe. Ils choisissent souvent cette dernière option, non par amour fraternel envers leurs collègues de travail, mais par sécurité. De plus, quand une tribu désire engager des mercenaires pour, par exemple, combattre une autre tribu, elle a souvent besoin de plusieurs Mercenaires à la fois... Et leur fait une sorte de forfait (en nourriture ou en armes) que les survivants se partagent.

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

Les Mercenaires 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.

Nota Bene : Il n'est pas obligatoire pour un mercenaire, comme semblent le croire parfois certains joueurs, d'être du "Strong and silent type". Il y a des rigolards et des râleurs dans tous les camps, même dans celui là.

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 Altruistes, Guerriers ou Violents.

DEFAUTS

Pas de défaut particulier.

TAILLE

Les Mercenaires sont souvent solitaires.

HIERARCHIE

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

TALENTS

Combat, Conduite, Lancer, Tir.



LES MERCENAIRES



MODIFICATEURS MERCENAIRES

Caractéristiques

RA+1

PR+1

PE+1

Talents de base

Combat+10

Conduite+10

Lancer+5

Tir+10

Talents spéciaux

(+)

Spécialisation en arme

Tir rapide

Combat sans armes

Résistant

Combat motorisé

Combat rural

Combat urbain

Combat nocturne

Maître d'arme

Tir indirect

Commandement

(-)

Histoire

Musicien

Dessin

Agriculture et élevage

Lire et écrire

Pêche

Maquillage

Défauts

(+)

Cicatrice

Avare

Réservé

Code d'honneur

(-)

Impulsif

Alcoolique

Boulimique

Naïf

Pensif

Buts

(+)

Guerrier

Violent

Altruiste

(-)

Pacifiste

Courageux

Matériel

1 arme de moins de 10000 Francs.

5 armes de moins de 1000 Francs chacune.

2 objets de moins de 300 Francs chacun.

Des vêtements au choix (pas plus de 4 espaces de tissus, cuir et acier illimité).

1 véhicule de moins de 21 espaces entièrement équipé.

LES MARCHANDS

Après quelques années de "service", les Mercenaires survivants décident parfois de se caser. Ils se convertissent alors en Marchands, métier qui fait appel à leur amour du voyage et à leur sens, heu... de la communication.

Il est certes étonnant que des machines à tuer ou à combattre se convertissent aussi facilement en paisibles marchands (paisibles, tu parles...). Mais il suffit de réfléchir un instant. Si un Mercenaire survit il faut qu'il pense à sa reconversion... Un ex-Mercenaire n'aura pas peur de courir les routes de tribu en tribu, sans compter que son Prestige l'aidera sans aucun doute dans ses transactions. Il ne faut pas croire que tous les Marchands soient d'anciens Mercenaires, ne serait-ce qu'en terme de jeu il n'y aurait pas besoin d'indiquer d'autres caractéristiques, mais une minorité ont un passé plein de poudre et de fureur. Il faut bien cela pour discuter avec certaines Tribus du Monde de Bitume...

Nom : Marchands (Toupourrien, Abaprix)

Doctrine : Tout s'achète et se vend. L'homme n'est vraiment homme que lorsqu'il consomme. Tout être humain doit pouvoir posséder ce qu'il désire s'il est prêt à en payer le prix.

Description : Les marchands sont regroupés en guildes dont la plus importante se trouve à Strasbourg. Ils se déplacent dans toutes sortes de véhicules mais affectionnent plus particulièrement les semi-remorques pour les long trajets dangereux. Ils sont acceptés par toutes les tribus et ne sont donc presque jamais attaqués d'où leur réputation "peace & love" (ou plutôt "Buy & Sell").

Équipement : Equipés assez richement ils disposent toujours d'une multitude d'objets en tous genres.

Blason : Le plus souvent le logo d'une ancienne chaîne de supermarché ou d'une marque bien connue.

Taille : Guildes jusqu'à 100 personnes, mais se déplacent en groupes d'environ 5 personnes.

Hiérarchie : Les femmes sont les égales des hommes.

Caractéristiques : IN+2, EN-1, PE+1

Talents de base : MAR+30, REP+10

Talents spéciaux (+) : Déguisement, dessin, flatterie, histoire, manipulation, tricherie, célébrité, héraldique, richesse, lire et écrire, et maquillage.

Talents spéciaux (-) : Démolition, Spécialisation en arme, parade, maître d'arme, combat (urbain, rural et nocturne) et tir indirect.

Défauts(+) : Alcoolique, avare, dandy, vieux.

Défauts(-) : Désagréable, Réservé, jeune, muet, loyal, sourd et naïf.

Buts(+) : Bon vivant, collectionneur, pacifiste et voyageur.

Buts(-) : Courageux, violent, guerrier et vengeur.

Matériel:

Une arme à distance de moins de 5000 francs au choix.

Une arme de corps à corps de moins de 1000 francs au choix.

40 objets de moins de 500 francs chacun.

Des vêtements au choix (pas de cuir clouté ni d'acier).

Un véhicule de moins de 25 espaces entièrement équipé contenant au moins 6 cargos.

LES JUSTICIERS

(Juges de fer, Défenseurs de la Foi).

DOCTRINE

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

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

CITATION :

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

EXEMPLE DE CULTE JUSTICIER : LES FILS DE DREDD.

CITATION :

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

HISTOIRE :

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

PRECEPTES :

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

PANTHEON :

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

COMMENTAIRES :

Le créateur de ce culte, resté jusqu'ici anonyme, s'est inspiré d'un énorme pile de BD anglaises restées presque intactes qu'il dénicha dans l'appartement brûlé d'un collectionneur parisien. Il sut appliquer le mythe créé à ses disciples... presque tous fous, qui ont passé le mot à la génération suivante. Les réactions de ces Justiciers n'obéissent qu'à une logique qui leur est personnelle, tirée d'années de profondes réflexions sur l'univers de JUDGE DREDD.

DESCRIPTION :

Les fils de DREDD sont une vaste tribu de justiciers placés sous les ordres de CHIEF JUDGE HAINE. Celui-ci entretient l'illusion qu'il est le remplaçant de Mc GRUDER, et qu'il est donc le maître de MEGA CITY ONE. Les JUDGES passent leur temps à chasser les contrevenants et à les juger sur place. Ils appliquent sans pitié une loi de fer que personne ne connaît (Ils rallument les feux rouges avec des groupes électrogènes et arrêtent tous ceux qui les grillent). Leur loi ne comprend qu'une sentence: la mort. Les JUDGES s'entendent très bien avec les conservateurs qu'ils considèrent comme les survivants de Méga City One mais ont une haine très prononcée pour les Punks qu'ils interpellent souvent afin de procéder à des contrôles d'identités. Malheureusement pour



LES JUSTICIERS

MODIFICATEURS SPECIFIQUES

Talents de base

Conduite+10

Tir+10

Combat+10

Talents spéciaux

(+)

Histoire

Pistage

Tir rapide

Lire et écrire

Célébrité

(-)

Déguisement

Flatterie

Tricherie

Maquillage

Défauts

(+)

Loyal

Vieux

Code d'honneur

(-)

Impulsif

Jeune

Buts

(+)

Courageux

Guerrier

Vengeur

(-)

Pacifiste

Bon vivant

Matériel

1 arme de corps à corps.

1 arme de tir de moins de 10000 Francs.

1 arme de moins de 1000 Francs.

Des vêtements (pas plus de 5 espaces de cuir clouté ou d'acier).

3 objets de moins de 1000 Francs chacun.

eux, les Punks ignorent l'usage de la carte d'identité. Les JUDGES sont puissamment armés, et surtout en armes à feu.

MUSIQUE :

Quelques chansons de groupes célèbres, ANTHRAX "I am the law" ou JUDAS PRIEST "Defender of the Faith".

FOURMIS :

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

COMPORTEMENT ET EQUIPEMENT

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.

Ils 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.

DEFAUTS

Tous les Justiciers sont loyaux.

TAILLE

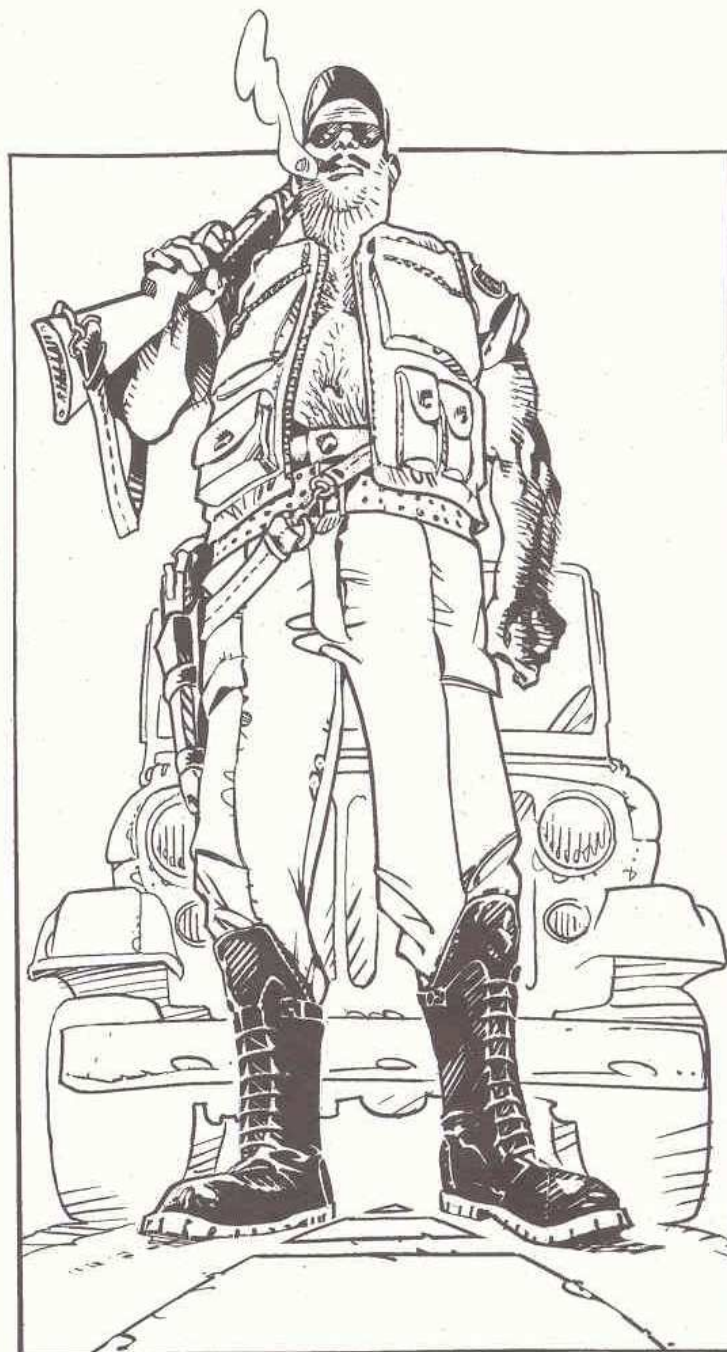
10 individus environ.

HIERARCHIE

Les femmes sont traitées comme les hommes mais les justicières sont rares, un peu comme les chevalières en fait..

TALENTS

Combat,
Conduite, Tir.



V- LA FRANCE EN 2026

If you don't care where you are, then you aren't lost

La France en 2026 est à la fois semblable et dissemblable à celle que nous connaissons. Dissemblable parce qu'elle est, pour résumer, en ruines, et que le climat et la Grande Folie ont fait profondément évoluer les modes de vie ; et semblable parce que les structures existant en 1986 n'ont pas changées : rien de neuf n'a été reconstruit. Ni nouvelles villes, ni nouvelles voies de communication... juste ce que nous connaissons, après 40 ans de destruction.

En 2026, la France a une population globale de 2500000 habitants... plus un nombre indéterminé de fourmis. En y promenant vos joueurs, vous pouvez utiliser les tables qui suivent, tables représentant la fréquence des tribus et l'état des routes. Ces tables ne sont là que pour vous faciliter le boulot, pas pour vous contraindre. Rien ne vous empêche, au contraire, de choisir le résultat au lieu de le tirer au sort.

Tribus :

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

Nombre :

Nombre de membres potentiels de la tribu.

Modifications :

Malus ou bonus aux jets de marchandages et/ou de séduction contre un membre de la tribu concernée.

Véhémence

Modif.

0	+50%
1	+40%
2	+30%
3	+20%
4	+10%
5	+00%
6	-20%
7	-40%
8	-60%
9	-80%
10	-100%



D100	Tribu	Nombre	COEFF
01-03	Vikings	2D6	8
04-08	Fils du Métal	1D6	10
09-11	Punk	2D6	7
12-14	Confrérie du serpent	1D6	6
15-18	Garagistes	1D6	3
19-24	Guérisseurs	1D6	1
25-32	Hell's angels	8D6	4
33-37	Skinheads	2D6	6
38-43	Mercenaires	1	5
44-50	Yankees	3D6	7
51-53	Justiciers	1D6	5
54-60	Conservateurs	4D6	2
61-70	Fermiers	5D6	1
71-74	Enfants	1D6	7
75-80	Amazones	2D6	8
81-90	Indiens	2D6	7
91-00	Marchands	1D6	2

Etat de la région :

L'état des routes est variable, allant de la longue route intacte à la piste Hô-Chi Minh après un passage de B-52.

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

Météorologie : Le temps change vite dans le monde de BITUME, et le Maître De Jeu devra tirer régulièrement sur la table suivante :

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

Ces règles, très simplifiées, sont applicables pour l'instant à toutes les parties de la France. Des règles beaucoup plus détaillées, régions par régions, vous seront données dans la prochaine extension, finement dénommée "Paris-Brest". En effet, le passage de la comète a été la cause de nombreux phénomènes météorologiques inexpliqués et de la création de micro-climats sur certaines régions de la France. Voici un aperçu très rapide de l'ambiance de ces régions un peu particulières :

VIKINGS REICH UBER ALLES

Le Nord-Est de la France, l'Allemagne, tous les pays nordiques ont été envahis par les Vikings quelques courtes années après la catastrophe. Ces régions sont victimes d'un micro-climat glacial qui en a complètement bouleversé l'écologie. Dans cette région, seule la ville de Strasbourg résiste encore et toujours à l'envahisseur. Les fourmis interviennent rarement dans ces régions.

BZH FLIBUSTE

La Bretagne a été séparée du continent par une immense faille et est devenue le repère de tous les pirates, corsaires et flibustiers de l'Atlantique (et de la Manche). Les Bretons pillent les quelques bateaux marchands qui naviguent encore, et attaquent les villes portuaires. L'Ile de Bretagne est donc riche mais très dangereuse pour les étrangers, même pour les fourmis qui n'ont pas de base souterraine dans la région. (Z'avez déjà essayé de creuser dans du granit ?)

CACTUS COUNTRY

"Tout le sud de la France sur plus de 200 kilomètres est recouvert d'une couche de sable importante (venue d'Afrique du nord) et est baigné par un soleil quasi permanent. Une flore de milieu semi-désertique s'est développée peu de temps après le changement de climat. Le tout formant un superbe décor très "western"... La grande majorité des tribus se sont ralliées à un des deux camps existant, les blancs et les indiens. Les fourmis font ce qu'elles peuvent pour attiser les haines...

CONCRETE JUNGLE

L'Ile de France a été, avec la Bretagne, la région plus durement touchée par l'apocalypse... mais, ne pouvant pas revenir à une tradition maritime, elle s'est beaucoup moins bien remise que cette dernière. L'ex-région parisienne est devenue la région la plus dangereuse de France et les gens qui y vivent sont extrêmement bien équipés et bien entraînés. Il n'y fait pas bon vivre... Les fourmis se font un plaisir de vendre des armes aux différents partis.

SPAGHETTI SAUCE FOURMI

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

APOCALYPSE FRANCE

Les volcans du massif central sont entrés en éruption dès le début de la catastrophe. La population fut entièrement détruite et la région se couvrit de jungles épaisses. Le niveau technologique est à peine supérieur à celui du Moyen-âge. Pour certaines tribus extrêmement reculées, la technologie est apparentée à de la magie... Les fourmis y font de l'expérimentation végétale dans des buts militaires.

VI- RENCONTRES

Friends come and go, but enemies accumulate

Durant la partie, un Maître de Jeu correct est amené, il faut le dire, à improviser quelques rencontres pour mettre un peu 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 trop nombreux personnages (en général, il n'en jouent d'ailleurs qu'un). 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 la tribu des joueurs est un PNJ.

Les Personnages Non-Joueurs Mineurs (PNJM) sont moins détaillés que ceux des joueurs.

Exemple : Les Punks qui attaquent Croc dans l'exemple de Création des Personnages 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 SI, 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 SI, 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.

Il peut arriver que les personnages entrent en conflit avec des animaux. La liste ci-après donne les



renseignements nécessaires au bon déroulement d'un tel combat avec ces créatures. Tous les animaux sont considérés comme des PNJM.

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
Rhinocéros	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.

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

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

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
Marchands	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	

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.

VII- QUELQUES POINTS DE DEPARTS DE SCENARIOS

A utiliser aussi comme "premiers" scénarios pour familiariser les joueurs avec leurs personnages, et le Maître de jeu avec les règles. Vous pouvez, mine de rien, y introduire des indices et des PNJ utiles pour de futurs scénarios plus évolués, ou même vous en servir en tant qu'intrigues secondaires dans une campagne.

VENGEANCE :

Une tribu ennemie a volé quelque chose à la tribu des joueurs. Les personnages doivent aller 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 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 :

Les représentants de nombreuses tribus se rassemblent pour une fête, une alliance ou pour éliminer une menace commune. Ce type de scénario est parfait pour les experts en Marchandage. Il comporte de nombreux PNJ, mais les combats doivent rester assez rares. Le Maître de Jeu devra introduire un scénario de ce type si les joueurs deviennent trop violents à son goût.

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 par quelques escarmouches et se termine dans un bain de sang. Dangereux pour les personnages et difficile à mettre en oeuvre pour le Maître de Jeu, ce genre de scénario est déconseillé si ce dernier n'a pas de longues heures de pratique derrière lui.

Ne vous inquiétez pas, un scénario original suit !



Au Péage

Neuf Fermiers

Caractéristiques :

FO:5	EN:7
AG:3	RA:3
IN:6	BE:4
PE:6	PR:6
PV:28	SI:7
CH:18	

Talents :

COM:40
CON:25
DIS:45
LAN:55
MAR:60
MEC:45
PRE:45
REP:60
RES:60
SAU:45
SED:45/35
TIR:60

Equipeement :

4 Fourches
2 Hachettes
1 épieu
2 Fusils (10 munitions)

Véhicules :

Deux beaux vans
(4 passagers,
10 armures,
ACC:+5/VIT:100)

Autres Biens :

Nourriture fraîche
(pain, viande)
équivalente à 100
boîtes de
conserves, Corde
(10m), Une Lampe
électrique.

Trois Amazones

(Dianes de la
Villette)

Caractéristiques :

FO:4	EN:5
AG:7	RA:8
IN:4	BE:8
PE:3	PR:3
PV:20	SI:5
CH:13,5.	

I L'HISTOIRE

Au moment de la catastrophe de la comète, la ville de Chatellerault fut en partie ravagée par une série de tremblements de terre. Une énorme faille d'une trentaine de mètres de profondeur et atteignant en certains endroits vingt mètres de largeur coupa la ville en deux et détruisit la plus grande partie des infrastructures. Au cours des années cependant, de nombreuses tribus se sont de nouveau installées dans les ruines de la ville et aux alentours. En effet, la terre y est fertile et la nourriture abondante.

Alors que les fourmis ont souvent des complexes sous les anciennes cités, elles n'ont jusque ici pas montré le bout de leur nez dans ou sous la ville. L'explication en est peut être que la faille et ses conséquences sur le sous-sol ont rendu difficile la construction de QG souterrains.

La vie entre les différentes tribus à Chatellerault et dans ses environs est aussi paisible qu'elle peut l'être dans un monde tel que BITUME.

QUAND UN JOUR...

Hélène Marie (surnommée Lou) faisait partie d'une tribu de Yankees à tendance plutôt pacifique. Elle tomba amoureuse d'une espèce de beau mâle brun sur une grande moto qui passait par là... Il se trouve que le beau brun faisait partie d'une tribu de Justiciers en mal de pillage et de nourriture. Par amour, Lou aida par ses renseignements et sa complicité la tribu des Justiciers à piller puis à détruire entièrement sa tribu d'origine.

Quelques jours plus tard, son amoureux se faisait châtrer puis tuer par une Amazone qu'il essayait de violer sur la table en formica d'un bâtiment abandonné... Lou avait "trahi" pour lui. Le fait qu'il soit mort, et surtout le fait que lui à son tour l'ait trahie (ou du moins ait essayé) lui détruisait la fausse justification morale - l'amour - qu'elle s'était donnée... Lou se mit à cauchemarder, rêvant de la tuerie toutes les nuits. Pour ne pas devenir folle, son esprit au bord du gouffre trouva une autre justification.

Les parents de Lou (tués pendant le massacre) avaient appris à celle-ci à lire et à écrire. Le QG de leur tribu était installé dans un vieux hangar où, en 1986, un éditeur de Science-Fiction, "Source-Sombre Anticipation", stockait un temps ses invendus avant de les amener au pilon. Au moment de la catastrophe, trois mille cinq cent exemplaires de "Panique sur Chatellerault", un nanar épouvantable qui avait réussi à faire 100 ventes sur Paris et 400 en province, étaient en attente dans les caisses du hangar... La comète empêcha par son arrivée ce chef d'oeuvre de la non-littérature de se faire détruire définitivement. Durant son enfance, Lou - qui n'était déjà pas franchement équilibrée - passa son temps à lire un par un tous les exemplaires (oui, du même texte), pensant que chacun d'entre eux recelait une sorte de vérité et que les vérités s'ajouteraient les unes aux autres pour former La Vérité, qu'elle connaîtrait si elle arrivait à lire les trois mille cinq cent exemplaires. A 18 ans, elle n'en avait lu que mille quatre cent... ce qui est déjà une sacrée performance.

Le livre racontait l'histoire d'un virus invisible qui touchait la population de Chatellerault et de ses environs, et qui transformait lentement tous les habitants en monstres psychopathes et maléfiques sans que leur aspect extérieur ne soit changé. Le héros et l'héroïne arrivaient à s'enfuir et à avertir les autorités compétentes avant que le virus n'atteigne les régions avoisinantes et ne finisse par détruire la terre. Les autorités décidaient alors de boucler le coin et, dans un élan d'héroïsme, gazaient tout le monde. Fin du roman. L'auteur trouvait peut-être les impôts locaux trop élevés ?

Dans son délire de culpabilité, Lou trouva une solution : l'auteur de "Panique sur Chatellerault" avait dit la vérité. La population de la ville et de ses environs avait été atteinte par le virus. Et elle seule avait appris la vérité en lisant le livre sacré... C'était l'influence magique de ce livre qui l'avait protégée du virus et qui lui avait fait prendre la bonne décision en s'alliant aux Justiciers, encore épargnés, pour détruire sa tribu qui était déjà contaminée. Lou s'installa donc avec les Justiciers dans l'entrepôt qui était auparavant son foyer, et entreprit de les convaincre de leur nouvelle mission : détruire toute vie de la région infectée dans le but, bien évidemment, de sauver le monde.

II UN JOUR COMME LES AUTRES...

La tribu des joueurs vit à la lisière de la ville, dans un QG à définir selon le style de la tribu. La fameuse faille créée par les séismes commence à quelques dizaines de mètres de là et coupe la nationale avant de s'enfoncer dans les ruines de la ville.

C'est au tour des joueurs de s'installer près du pont précaire en bois qui traverse la faille et "d'accueillir" les passants pour les délivrer d'une partie de leurs possessions. Bref, un péage. Selon la philosophie de la tribu, les conseils donnés varieront : le chef peut leur dire de bien observer leurs victimes pour trouver un équilibre entre ce qui est intéressant pour la tribu et ce que les voyageurs accepteront de donner sans se battre... ou au contraire leur dire d'exiger ce qu'ils veulent et de punir les récalcitrants afin de faire un exemple. Quoi qu'il en soit, les joueurs ont pour ordre de récupérer autant que possible ce qui manque le plus à la tribu en ce moment : des armes.

Les convois (Voir Détails dans : Le Péage) qui vont passer pendant la journée sont :

1 Neuf Fermiers plutôt pacifiques.

2 Trois Amazones énervées de devoir traiter avec des hommes. Elles appartiennent à la tribu des "Diane de la Villette", qui est installée à l'intérieur de Chatellerauld. Si les joueurs ne les laissent pas passer, elles les menaceront de représailles, disant que les relations ont jusque là été bonnes entre leurs deux tribus mais que ça risque de changer drastiquement si ces sales porcs osent seulement lever la main sur elles.

3 Trois Hells Angels (les changer en Fils du Métal si les joueurs sont des Hells). Le problème est que ceux-ci sont de mauvaise humeur et refuseront catégoriquement de se délester de quoi que ce soit. Ils sont pressés et tenteront d'abord de passer en force. Si une poursuite s'engage, les Hells qui étaient juste pressés, mais ni lâches ni faibles, se retourneront et décideront de foutre une vraie branlée à cette bande de petits cons.

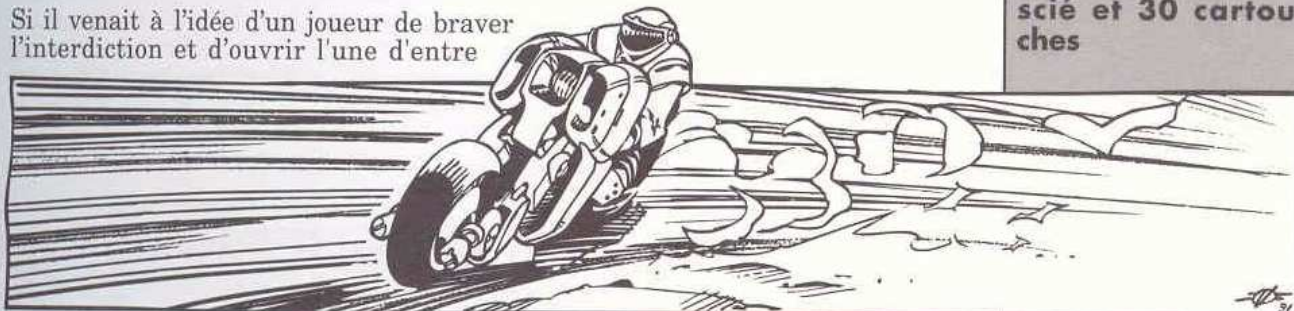
En plus de nombreuses armes, les Hells ont dans leur chargement trois grosses bonbonnes "neutres", sans marque aucune, et trois toutes petites "cartouches" du même genre.

Si les Hells étaient pressés, c'est à cause de ce chargement. Ils ne sont pas de la région et profitent seulement de leur passage à Chatellerauld pour faire du troc avec une tribu. En vérité, cette tribu est celle des Justiciers de Lou... Celle-ci, selon les préceptes de "Panique sur Chatellerauld", a décidé de gazer toute la région. Elle a réussi à passer un accord avec des Hells - installés dans une base militaire au Nord de Paris - afin que ceux-ci leur ramènent des armes et surtout ces fameuses trois bonbonnes "neutres" qui contiennent en vérité un gaz mortel. Les cartouches contiennent le même gaz et sont, en quelque sorte, des "échantillons".

Si les joueurs rentrent en possession des armes et des bonbonnes (c'est tout ou rien parce que les Hells Angels ne voudront rien lâcher), ils seront largement félicités par leur chef en rentrant à la tribu. Si les joueurs ont été très lâches et n'ont pas combattu, faites tomber du side-car pendant le passage du pont une ou deux armes et surtout une bonbonne sans que les Hells ne s'en aperçoivent... Du moins sur le moment.

Ces bonbonnes ne devront pas être mises en exergue par le maître de jeu. Le chef mettra tout le butin sous sa protection et, si l'idée en venait à un des joueurs, interdira que l'on ouvre les bonbonnes : si la marchandise était ensuite abîmée, les bonbonnes, quel que soit leur contenu (et d'ailleurs tout le monde s'en fout) deviendraient "introcables".

Si il venait à l'idée d'un joueur de braver l'interdiction et d'ouvrir l'une d'entre



Talents :

COM:55
CON:55
DIS:65
LAN:35
MAR:40
MEC:60
PRE:55
REP:35
RES:45
SAU:50
SED:75
TIR:50

Armement :

2 arcs et 20 flèches, 1 poignard, 1 revolver

Véhicules :

3 motos
(8 armures, ACC:+5/VIT:130).

Trois Hells Angels.

Caractéristiques :

FO:8	EN:7
AG:4	RA:4
IN:5	BE:4
PE:5	PR:5
PV:24	SI:6
CH:65	

Talents :

COM:70
CON:65
DIS:45
LAN:65
MAR:45
MEC:45
PRE:45
REP:50
RES:75
SAU:45
SED:60
TIR:50

Équipement :

3 chaînes de moto,
3 crans d'arrêt,
3 fusils à canon
scié et 30 cartouches

1 grenade offensive

Véhicules :

3 motos
(supplément au
moteur, passager,
ACC:+10.VIT:155),

1 pick-up
(4cargos,
4armures,
ACC:+10.VIT:100).

Autres biens : Les
cargos du pick-up
contiennent :
3 grosses bon-
bonnes et deux
petites (Le gaz).
5 fusils de chasse

1 pistolet mitrailleur
2 arbalètes à répé-
tition

LES TRIBUS

LES DIANES DE LA VILLETTE

Type : Amazones.

Composition : 11
femmes et 3 hom-
mes (qui ne com-
battent pas).

Caractéristiques :

FO:4	EN:5
AG:7	RA:8
IN:4	BE:8
PE:3	PR:3
PV:20	SI:5
CH:13,5.	

Talents :

COM:55
CON:55
DIS:65
LAN:35
MAR:40
MEC:60
PRE:55
REP:35
RES:45
SAU:50
SED:75
TIR:50

Armement :

10 arcs et 200
flèches,
10 épéux,
1 poignard,

elles, toute vie dans un rayon de dix kilomètres serait instantanément détruite et le scénario aurait de grandes chances de s'arrêter là.

III EN VILLE

Le lendemain, les joueurs, deux femmes et trois enfants seront envoyés au centre ville pour troquer les marchandises récupérées. Les femmes sont là pour s'occuper de la nourriture et les joueurs devront se débrouiller pour réaliser au mieux l'échange de certaines armes contre de l'essence.

Le centre ville... n'est qu'une façon de parler. Le grand boulevard bordé d'arbres qui le constituait existe toujours mais les maisons et les magasins qui l'entouraient sont à 80 % écroulés... Les demeures survivantes ont été pillées et taggées*. L'une d'entre elle sert de repaire aux Dianes de la Villette, les Amazones déjà rencontrées. C'est là que, tous les mercredis, "le marché" se tient. Les tribus de la ville et de la région s'y réunissent pour échanger ragots, marchandises et insultes. Une certaine trêve de fait s'instaure à ce moment, chacun ayant intérêt à ce que les transactions se déroulent calmement. Nous sommes en Juin, il fait beau et beaucoup de tribus sont réunies (à peu près 500 personnes). Tous les produits courants (armes, nourriture, véhicules) et quelques uns de plus exotiques (au choix du Maître de Jeu) sont disponibles. Selon les besoins de leur tribu, laissez vos joueurs travailler un peu leur roleplaying et découvrez les dures lois du troc... sachant que les divers marchandages seront émaillés des incidents suivants :

- La tribu des Lapins Paramétriques :

Les membres de cette tribu d'Enfants sont venus en van, et, au grand désespoir de tous, se rendront rapidement insupportables à tout le monde, puis "s'attaqueront" aux enfants de la tribu des joueurs, voulant emmener la jolie petite rouquine avec eux et voulant casser la gueule puis abattre ses deux petits frères qui s'interposeront. Les joueurs se verront obliger d'intervenir très vite s'ils ne veulent pas voir la gamine embarquée et les deux autres abattus sur place par des Buggs Bunny armés et chantant la chanson de Bioman. Ce problème peut être réglé par la force... mais aussi grâce à un bon roleplaying.

- Les Amazones :

Les Dianes de la Villette sont évidemment présentes. Si les joueurs ont maltraité (ou dépouillé, ou tué) leurs trois compagnes la veille, ce sera le moment des repréailles. Elles n'aiment pas attaquer en traîtres et ne voudraient pas non plus être la cause d'une bataille rangée en plein milieu du marché. Ce qui pourra régler le problème ? Selon l'importance de l'affront effectué, un bon marchandage.... ou un duel entre un représentant des joueurs et une représentante de leur tribu, proposé par les Amazones elles-mêmes. Le duel pourra se faire à l'arme blanche et à pied, ou sur l'autoroute toute proche, dans des véhicules armés. Ce duel interviendra de toute manière après le marché.

-Les Fous aux Gants :

Cinq à six types à la mine patibulaire (ce sont les Justiciers de Lou) errent dans le marché. Ils ont appris que leurs bonbonnes avaient été volées et ils pensent les retrouver au marché aujourd'hui... Une fois les bonbonnes repérées, ils les troqueront contre des armes. Leur conduite est étrange: ils refusent totalement d'être touchés. En effet ils sont persuadés que le fameux virus "tueur psychopathe" se transmet par la peau, et que toute la population de Chatellerault est déjà contaminée. Ils sont donc habillés en combinaison intégrale de cuir noir, avec des gants noirs et un casque. Même en étant protégés ainsi, ils sursautent dès que quelqu'un les approche. Tout le monde en rit, et le maître de jeu devra noyer ces "petites bizarreries" dans la foule et dans l'étrangeté naturelle de toute la population.

Si les joueurs refusent pour une raison quelconque de leur troquer les bonbonnes, les Justiciers feront semblant de s'éloigner puis s'arrangeront pour les voler dès que l'attention des joueurs sera portée ailleurs (sur les Enfants ou sur les Amazones par exemple).

IV LES ESSAIS ET L'ENQUETE

Après avoir récupéré leurs bonbonnes, Lou et ses Justiciers vont procéder à

** Vous remarquerez que le tag est une des rares traditions de la civilisation antérieure à la catastrophe à avoir survécu... Tirez en une morale et envoyez nous votre thèse.*

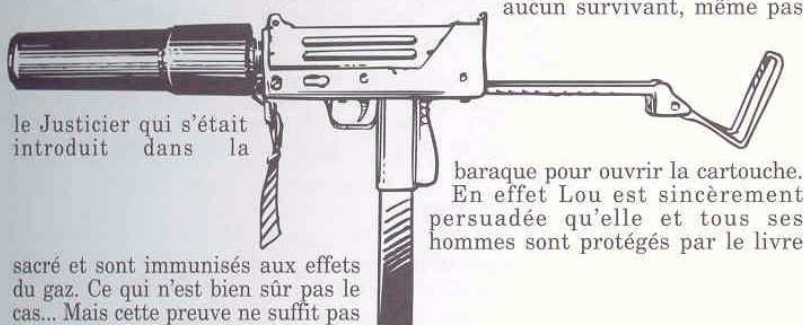
quelques essais pour tester la nature du gaz, puis s'occuperont - à moins que les joueurs ne les arrêtent - de l'élimination totale de la population de Chatellerault et des environs. Ce chapitre va donc être divisé en deux parties : La chronologie des actions de la tribu de Lou jusqu'à l'élimination, chronologie qui, nous l'espérons, sera changée par les actions des joueurs, et les éléments de l'enquête, qui leur permettront de découvrir et de remonter le fil de cet abominable dessein.

LA CHRONOLOGIE

7 Juin : Les joueurs volent les bonbonnes aux Hells Angels

8 Juin : Les Justiciers récupèrent les bonbonnes.

Nuit du 8 au 9 Juin : Les Justiciers gazent une tribu de Confrérie du Serpent qui vivait un peu en retrait, à la lisière de la ville. Le test est efficace : aucun survivant, même pas



le Justicier qui s'était introduit dans la

baraque pour ouvrir la cartouche. En effet Lou est sincèrement persuadée qu'elle et tous ses hommes sont protégés par le livre

sacré et sont immunisés aux effets du gaz. Ce qui n'est bien sûr pas le cas... Mais cette preuve ne suffit pas à Lou, qui déclare que le Justicier avait du être contaminé sans le savoir par le virus et que donc, étant déclaré impur par le livre sacré, le gaz avait fait son effet sur lui.

Pour changer les idées de ses troupes, Lou commence à organiser le plan de destruction : une bonbonne, dit-elle, sera cachée dans la pharmacie du boulevard... Avant qu'elle puisse continuer à exposer son plan, deux récalcitrants qui avaient une certaine affection pour le pauvre mort protestent et affirment que le danger est trop grand, et qu'ils risquent de tous mourir si le plan est mené à son terme. Lou, furieuse, les fait enfermer dans la cave pour les mater et reprend en main l'autorité. Pour éviter les recherches qui seront peut-être entreprises, elle décide de déménager... La tribu va donc s'installer dans une vieille ferme abandonnée, laissant les deux malheureux à leur sort.

Lou avait habillé le Justicier mort en vert, espérant, si quelque chose tournait mal, le faire interpréter comme un coup des fourmis. Ce qui va presque marcher...

9 Juin : Un marchand qui allait livrer de la nourriture à la confrérie tombe sur les cadavres. Toutes les tribus de Chatellerault sont aussitôt prévenues (voir PNJ) et la panique s'installe. Les représentants des principales tribus (dont les joueurs) sont appelés à se réunir dans l'ancien Monoprix. Le marchand racontera son histoire : "Je suis entré, j'ai vu tout le monde mort par terre et un homme en vert écroulé à côté d'une petite bonbonne. Une bonbonne comme eux en ont vendu au marché hier..." ajoutera-t-il, un doigt accusateur pointé vers les joueurs.

Le moins qu'on puisse dire est que l'assemblée deviendra houleuse... "Ils ont vendu du poison aux fourmis !" "Ce sont les complices !" etc... Aux joueurs de se débrouiller pour arriver à calmer la foule. Ils finiront par convaincre les auditeurs de leur bêtise, si ce n'est de leur innocence, et une des Amazones proposera à moitié en plaisantant que les joueurs partent à la recherche des fourmis pour aller les convaincre de laisser la ville tranquille. Cette proposition est bien sûr, complètement folle... mais la rage de tous est si forte qu'elle est instantanément adoptée. Le chef de la tribu des joueurs est convaincu du ridicule de l'histoire, mais se dit qu'il vaut mieux que les joueurs deviennent la tête de turc de tous plutôt que ce soit la tribu entière qui paye pour ces foutues bonbonnes.

Pendant que les tribus mettent au point un système de gardes et de patrouilles - personne ne croit sincèrement que la mission des joueurs débouchera sur quelque chose - nos héros sont gentiment priés d'aller voir ailleurs si ces

1 fusil mitrailleur et 15 cartouches.
2 revolvers

Véhicules :

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

Autres biens : Les Amazo- nes squattent une très jolie maison du centre-ville, qui donne, comme le Monoprix, sur le boulevard.

Leur surnom de "Dianes de la Villette" vient de leur fondatrice, Ginette, une solide demoiselle d'origine parisienne qui est toujours à la tête du groupe.

Elles se considèrent, curieusement, comme un peu responsables de la ville et du bon fonctionnement du marché. Qui sait, peut-être un jour Ginette réussira-t-elle à fédérer les tribus (comme à Strasbourg) et à prendre le contrôle de la cité...

Description :

Les Dianes de la Villette sont très peu habillées (armure 1) et sont franchement jolies. Les hommes ont des costumes de toile déchirés (armure 0) et les pieds attachés avec des chaînes.

LES MECANIX REMIX

Type : Garagistes.

Composition :

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

Caractéristiques :

FO:5 EN:5
AG:4

RA:5 IN:8
BE:3 PE:4
PR:8 PV:20
SI:5 CH:15

Talents :

COM : 45
CON : 75
DIS : 65
LAN : 65
MAR : 35
MEC : 95
PRE : 45
REP : 60
RES : 50
SAU : 60
SED : 40/35
TIR : 60

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 :

Les Mecanix Remix sont toujours habillés de cotes en tissu bleu (Armure:1) et passent leur temps à bricoler de nouveaux véhicules et à les essayer sur l'échangeur de l'auto-

satanés fourmis y sont.

10 Juin vers midi : Une famille de cinq Fermiers est retrouvée morte dans sa ferme. Toute vie animale sur trente mètres alentour est aussi annihilée. C'est une tribu de Fermiers voisine qui trouvera un homme habillé en vert avec une cartouche à la main.

11 Juin : Phase Finale : Lou a organisé le placement de ses bonbonnes à des endroits stratégiques de la ville. A 10 heures du matin, les trois bonbonnes sont donc déplacées en secret : une dans les ruines de la pharmacie près du boulevard, en plein dans le fameux centre-ville, une autre près de la faille et donc tout près de la tribu des joueurs, et une autre à la sortie sud de la ville, juste à l'opposé. Chaque bonbonne est gardée par deux Justiciers déclarés purs (par Lou) et qui sont donc, d'après elle, définitivement immunisés au gaz, la mort du second Justicier ayant encore suscité quelques remous). Les Justiciers devront, en un geste symbolique, ouvrir les bonbonnes au coucher du soleil puisque dans "Panique sur Chatellerault", le livre sacré, les autorités sauvent la terre en détruisant la ville au moment où les derniers feux du soleil disparaissent sur l'horizon.

Une fois les six pauvres types placés, Lou qui n'est quand même pas si inconsciente que ça part avec sa tribu s'installer pour la nuit en haut de la colline, comptant revenir tranquillement le lendemain matin quand les effets du gaz se seront dissipés.

LES ELEMENTS DE L'ENQUETE

Le 9 Juin vers midi, les joueurs se retrouveront donc à la sortie du Monoprix, sous un doux soleil d'été, avec pour mission de "Chercher les Fourmis". Quelle sont leurs options ?

1 Réfléchir.

Tout ceci est absurde, et les joueurs devraient s'en apercevoir peu à peu. Pour commencer, les fourmis ont un niveau de technologie bien supérieur à celui des "barbares d'en haut"... Pourquoi auraient-elles besoin d'acheter des bonbonnes de gaz... au marché, qui plus est. De plus, si ces bonbonnes contenaient un gaz mortel, pourquoi une fourmi aurait-elle la bêtise de l'ouvrir sans masque à gaz... Tout cela est très illogique.

Ces "réflexions" devraient normalement sortir des cerveaux des joueurs, mais vous pouvez aussi vous servir des divers PNJ pour glisser ces réflexions dans une ou plusieurs conversations.

2 Chercher les fourmis.

Où y-a t-il des fourmis ? D'après tout le monde, pas sous la ville... Mais les joueurs vont sans doute vouloir vérifier si le refuge de la tribu de la Confrérie du Serpent n'était pas proche de la sortie d'un souterrain, ce qui expliquerait tout. Qu'ils fouillent... Il n'y a rien. Par contre, ce qui reste, c'est le cadavre de l'homme en vert et son "échantillon". Il est en vert, oui, mais il n'est pas en combinaison verte. Il a simplement un pantalon et un sweat-shirt vert pomme. Son visage est celui d'un homme un peu buriné (étrange pour une fourmi qui est censée passer son temps sous terre), et il est mal rasé. Il n'a pas de tatouages sur le corps, et porte des gants noirs sur les mains.

Si les joueurs demandent autour d'eux où il est possible de trouver des fourmis, on leur répondra assez rapidement qu'une tribu de Garagistes à trente kilomètres de là leur achètent régulièrement des pièces détachées. Il s'agit d'une fausse piste (L'histoire est vraie, mais cela n'a rien à voir avec le scénario) et il faut espérer que les joueurs ne s'y fourvoieront pas... ou pas trop longtemps. Sachez seulement que les joueurs pourront discuter avec les Garagistes et les convaincre de les emmener à un rendez-vous avec les fourmis... ce qui leur fera perdre sans doute beaucoup trop de temps. S'ils vont au rendez vous (cinq fourmis militaires en combinaison brillante rouge), très proches de leurs tunnels inviolables, les fourmis refuseront d'abord de leur adresser la parole, puis, si les joueurs posent des questions plus précises, diront en souriant étrangement qu'elles n'ont rien à voir là dedans. Aux joueurs de les croire ou non. S'il y a baston, reportez vous à l'annexe de création des fourmis.

3 La piste des Justiciers

Pour avancer, mieux vaut s'en tenir aux indices matériels.

- Qui a acheté les bonbonnes ? (Ou qui désirait les acheter...)

Cinq individus habillés en cuir noir avec des gants, et qui craignaient qu'on ne les touche. Qui a entendu parler de ses zozos là ?

Seuls les Marchands, qui sont en train de plier bagage pour partir vers Poitiers, savent quelque chose. Ils se souviennent très nettement avoir vu pendant le marché une altercation violente entre des Enfants de la tribu des Lapins Paramétriques et deux de ces hommes. Les Enfants se sont enfuis, emportant quelque chose que les mystérieux individus n'ont pas pu récupérer.

La tribu des Lapins Paramétriques niche dans un château XIXème à quelques kilomètres de la ville. Selon la conduite qu'ont eu les joueurs pendant les incidents du marché, et selon celle qu'ils auront une fois au château, les négociations pourront se faire dans un calme relatif... ou dégénérer en baston totale. N'oubliez pas que les Enfants ont l'avantage de l'endroit et que de toute manière, le but de ce scénario n'est pas de pousser les joueurs à massacrer des enfants de trois à seize ans. Privilégiez donc le roleplaying, et jouez sur les caprices, les illogismes et les délires de gosses qui sont contents d'avoir quelque chose qui intéresse des grands.

Ce que savent les Enfants : Tricia et Lolo, deux gamines de douze ans, ont braqué un des grands types avec les gants. Il s'est reculé de peur que Lolo ne le touche et Tricia en a profité pour lui tirer sa sacoche. Dedans, il y avait un Colt 45 et trois livres... Les trois livres sont trois exemplaires de "Panique sur Chatellerault", numérotés signés... par Lou, sur la page de garde. Il s'agit des exemplaires 486, 487 et 488. Lou en distribue à ses Justiciers pour les récompenser de leur "bonne conduite".

Les livres : Nos estimables joueurs ne savent peut-être pas Lire et Ecrire. Dans ce cas, il faut qu'ils retournent à Chatellerault pour trouver quelqu'un qui puisse déchiffrer les inscriptions. Une personne sachant lire pourra avaler le roman en trois à quatre heures et leur faire un résumé de l'intrigue. Laissez les livres d'en tirer des conclusions... ou pas.

Sur la page de garde, se trouvent la date (1985) et le lieu (Chatellerault) de l'impression. Ces livres ont bien entendu pu être dénichés dans un supermarché... Mais les joueurs devraient finir par penser à un stock. Là encore, ils devront se renseigner à Chatellerault. Après quelques fausses pistes et quelques bastons éventuelles, des Fermiers pourront leur indiquer qu'il existe dans la région un ancien entrepôt où sont encore stockés des livres. "Le fameux entrepôt où toute une tribu s'est faite exterminer, il y a quatre ans..."

L'entrepôt : C'est l'ancien repaire de la tribu Yankee dont faisaient partie les parents de Lou. Quatre ans auparavant les Justiciers ont fait un grand tas avec tous les corps, les ont recouverts d'essence et les ont brûlés. Malgré les intempéries, il reste assez de bouts d'os pour qu'on reconnaisse parfaitement l'origine du tas de cendre. L'intérieur de l'entrepôt est vide, la tribu ayant déménagé depuis la nuit du 8 au 9 Juin (Voir chronologie). Par contre, il y a deux mecs à moitié morts de soif et de faim dans la cave.

La discussion avec les pauvres hères va être assez hallucinante : ils en veulent évidemment beaucoup à Lou et voudraient se venger, et sont donc prêts à collaborer... mais ils sont toujours convaincus que tous les habitants de Chatellerault sont contaminés par l'abominable virus qui se transmet par la peau et hurleront littéralement de terreur si les joueurs essayent de les toucher. Ils essaieront sincèrement d'expliquer aux joueurs leur point de vue : "Nous voulions sauver la Terre, à cause du virus vous allez tous devenir des tueurs psychopathe et notre copain il était pas pur et alors il s'est fait gazer"...

Les deux Justiciers connaissent l'heure de la destruction prévue (le 11 juin au coucher du soleil), l'existence des trois bonbonnes et l'emplacement de la première (dans les ruines de la pharmacie, sur le boulevard). Ils le diront aux joueurs dès qu'ils se seront un peu calmés.

Si les joueurs arrivent sur les ruines de la pharmacie avant le 11 juin à 10 heures du matin : Lou et ses Justiciers n'auront pas encore placé les bidons et les joueurs auront toute latitude pour monter une embuscade. S'ils ne se sont pas mis à dos toute la ville, ils pourront, s'ils se montrent convaincants, enrôler de l'aide.

Si les joueurs arrivent après dix heures du matin... Ils tomberont sur les deux

route. Leur efficacité est réputée et la plupart des tribus des alentours viennent acheter et faire réparer leurs véhicules chez eux... C'est une des raisons pour laquelle le fameux marché du mercredi a tant de succès.

Ces trois tribus (Punks, Amazones, Garagistes) plus celle des joueurs forment la population de Chatellerault intra-muros.

Ce n'est pas beau-coup...

Mais la ville n'est vraiment qu'un amas de ruines, et la campagne environnante est plus riche de refuges en bon état. Les environs sont donc, eux, extrêmement peuplés. On y trouve entre autres, la tribu des Enfants et la Tribu des Justiciers de Lou.

LES LAPINS PARAMÉTRIQUES

Type : Enfants

Composition : 15 enfants de 16 à 3 ans.

Caractéristiques :

FO:3	EN:4
AG:10	RA:9
IN:5	BE:3
PE:4	PR:4
PV:16	SI:4
CH:10,5	

Talents :

COM:65
CON:65
DIS:85
LAN:35
MAR:15
MEC:70
PRE:65
REP:55
RES:35
SAU:90
SED:30/65
TIR:40

Armement :

12 crans d'arrêt,
3 garrots,
2 arbalète fixe et
20 carreaux,
3 épées,
9 javelines
1 Trident
2 pistolets (30 munitions).

Véhicules :

2 vans
(4 passagers, 10 armures,
ACC:+5/VIT:100).

Autres biens : Rien de spécial.

Description :

Les Lapins Paramétriques vivent dans un vieux Château XIXème, qui avait été transformé en hôtel en 1960 et qui en garde encore un certain aspect luxueux. Les Enfants vivent de rapines et ont une collection de déguisements et de jouets assez hallucinante. Ils aiment se déguiser et essaient toujours de se faire un look à la frontière du dessin animé et du destroy (Armure:1).

Justiciers chargés d'ouvrir la bonbonne. C'est à la fois plus facile (ils ne sont que deux) et plus délicat (il faut au moins en garder un vivant pour le faire parler, de manière à apprendre où les deux autres bonbonnes sont cachées). Si les joueurs, pris par une crise de gros-billisme aiguë, les tuent sans réfléchir, bon courage... Il va falloir fouiller la ville pour retrouver le gaz. Il faudra entre quatre et vingt heures selon l'intelligence des recherches et le nombre de personnes enrôlées. Si le délai amène les joueurs après le 11 Juin au coucher du soleil, rendez vous au paragraphe suivant. Par contre, si tout se passe bien, les joueurs peuvent s'amuser à attendre le matin, où Lou et sa tribu viendront inspecter si tout s'est bien passé. Une embuscade bien montée devrait faire l'affaire... Sinon, la charmante équipée disparaîtra dans la nature.

Si la dernière bonbonne n'est pas retrouvée avant le coucher du soleil, toute vie sur Chatellerault et les dix kilomètres alentours sera détruite en moins de vingt minutes. Ce qui inclut la tribu des joueurs, et, selon toute probabilité, les joueurs eux-mêmes.

LES JUSTICIERS DE LOU

Type : Justiciers

Composition: 17 hommes et 4 femmes.

Caractéristiques : FO:7; EN:7; AG:5; RA:5; IN:3; BE:4; PE:4; PR:5; PV:28; SI:7; CH:21.

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

10 chaînes de moto,
10 arbalètes fixes et 50 carreaux,
13 crans d'arrêt,
21 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 : Trois mille cinq-cent exemplaires de "Panique sur Chatellerault", signés numérotés par Lou.

Description : Les Justiciers de Lou s'habillent en combinaison de motard en cuir noir (armure 2), et y ajoutent des gants pour ne pas se faire contaminer par le virus "Tueur Psychopathe". Ils sont à la fois d'une violence ahurissante et d'une innocence désarmante (non, peut être pas exactement "désarmante")... pour avoir avalé tout ce que leur a raconté Lou, il faut vraiment en tenir une couche. Ça tombe bien, chez eux la couche est très épaisse.

ANNEXE : La Création d'une Fourmi

Si la règle qui suit vous est donnée à la fin du scénario est non au chapitre "fourmis" comme cela aurait été logique, c'est à la suite d'une tentative que nous espérons fructueuse des auteurs pour préserver le secret sur les fourmis. Ce scénario ne devant normalement être lu que par le maître de jeu, cela vous évitera peut être au cours d'un scénario où les fourmis terrorisent toute la population d'un village, d'entendre un de vos joueurs préférés rétorquer "Oh ben, qu'est ce qu'ils essayent de nous faire peur avec leurs bestioles, leur Force elle est tirée avec 1D6-1 alors..."

De plus, vous pouvez considérer cette règle comme modérément optionnelle. Modérément parce qu'elle reflète assez bien la situation réelle des fourmis, et que vous pouvez donc l'utiliser sans hésiter dès que vous aurez à en créer une, et optionnelle puisque nul ne sait encore grand chose sur les fourmis (ça viendra)... et que certaines peuvent donc avoir, pour des raisons mystérieuses, des caractéristiques très différentes.

Règle : La Force et l'Endurance sont définies avec 1D6-1. L'Agilité, l'Intelligence, la Rapidité et la Beauté avec 2D6 (Maximum 10).
Voilà, c'est tout !

BITUME

UN JEU DE CROC

Première époque...

1986 ! La comète de Halley frôle la Terre d'un peu trop près : la civilisation humaine est anéantie en quelques heures.

2026 ! Les survivants de la catastrophe tentent de survivre dans un monde hostile.

Seconde époque...

1985 ! CROC publie son premier Jeu de Rôle : BITUME !

1992 ! CROC et SIROZ PRODUCTIONS présentent BITUME MK 5 !

Vous connaissez déjà BITUME ? Vous trouverez dans cette cinquième édition de BITUME les règles, le monde, les armes et les tribus que vous avez aimé, compilées et développées.

Vous ne connaissez pas BITUME ? N'attendez-plus pour acheter ce petit chef d'œuvre, entièrement illustré par Olivier Vatine !

